

# OSSERVARE: piccoli

## PROPOSTA 1: TROVA LE DIFFERENZE

### OBIETTIVO:

Osservare significa accorgersi di tutto ciò che ci sta intorno. Bisogna scrutare e indagare per scoprire il bello che ci circonda, prestare attenzione per cogliere i dettagli essenziali del mondo attorno a noi.

### SVOLGIMENTO:

Prima dell'arrivo dei bambini, si sceglie una scena (luogo dell'oratorio o del parco di Tavernerio) in cui si posizionano degli oggetti e si scatta una foto. Dopodiché si aggiungono alla stessa scena 20 oggetti e si scatta un'altra foto. Le due foto verranno stampate in più copie. I bambini divisi in sotto-squadre (di massimo 3 componenti) dovranno confrontare le due foto e trovare gli oggetti che sono stati aggiunti nella seconda foto (quindi quelli non presenti nella prima). Una volta individuato un oggetto tra quelli aggiunti in seguito, al "via" dell'animatore, una sotto-squadra per volta andrà sulla scena della foto, raccoglierà l'oggetto e lo porterà all'animatore. Partirà poi la seconda sotto-squadra e così via.

Gli oggetti dovranno essere sia a tema missionario sia casuali. Per rendere un po' più complicato il gioco si possono scegliere alcuni oggetti simili tra loro, così da confondere i giocatori.

Vince la squadra che ha raccolto più oggetti corretti (tra quei 20 aggiunti nella seconda foto).

Al termine dello stand l'animatore dovrà riposizionare gli oggetti (che i bambini avranno spostato) sulla scena, nella posizione originaria.

### MATERIALE:

- Oggetti vari (almeno 20 in più per la seconda foto);
- Macchina fotografica o telefono per scattare le foto;
- le 2 foto stampate in più copie.

## PROPOSTA 2: VEDERE L'INVISIBILE

### **OBIETTIVO:**

Osservare significa anche provare a guardare con gli occhi di qualcun altro, per vedere realtà diverse dalla nostra, per mettersi nei panni dell'altro, per scoprire diversi punti di vista. Per fare ciò bisogna uscire, immaginare, sperimentare e infine confrontarsi per scoprirci uniti nelle nostre diversità.

### **SVOLGIMENTO:**

Si sceglie un bambino per squadra al quale verrà mostrata una foto di un oggetto particolare proveniente da un Paese del mondo (oggetto che probabilmente i bambini non hanno mai visto). Il giocatore scelto dovrà descrivere ai suoi compagni l'oggetto mostrato, senza mai nominare il nome dell'oggetto, qualora sapesse di che cosa si tratta. Gli altri bambini dovranno disegnare l'oggetto, ognuno sul proprio foglio, ascoltando solo la descrizione del compagno. Si otterranno così disegni diversi fra loro, ma che rappresentano tutti lo stesso oggetto.

Infine si può provare a far comprendere di che cosa si tratta e per cosa lo strumento viene utilizzato.

### **MATERIALE:**

- Fogli per disegnare;
- Pastelli e/o pennarelli;
- Foto degli oggetti (*vedi in allegato*) + spiegazione degli oggetti (*vedi in allegato*).

# OSSERVARE: grandi



## STAFFETTA D'OSSERVAZIONE

### OBIETTIVO:

Tante volte, nella vita di tutti i giorni succede di non prestare attenzione a ciò che ci circonda: mettiamo le cuffiette nelle orecchie per non ascoltare gli altri, non guardiamo le persone con cui parliamo. Bisogna quindi imparare ad osservare con attenzione ciò che ci circonda, per poterlo poi raccontare agli altri.

### SVOLGIMENTO:

La squadra viene divisa in più sotto-squadre (due o tre in base al numero di ragazzi). Ogni sotto-squadra deve scegliere un disegnatore. I restanti membri di ogni sotto-squadra formeranno una fila e, al via, dovranno correre una staffetta (uno alla volta) fino all'altra parte del campo. Lungo la staffetta verranno posti ostacoli in base alla disponibilità di materiale di ogni oratorio (come tavoli su cui passare sopra/sotto o slalom).

Dalla parte opposta rispetto alle sotto-squadre, ci sarà un tavolo con una foto (*vedi in allegato*). Quando un ragazzo arriva alla foto deve memorizzarla (osservandola per 5 secondi) e tornare dal disegnatore della sua sotto-squadra senza ripercorrere il percorso slalom.

Una volta arrivato, dovrà dire al disegnatore che cosa ha visto, parlando per massimo 10 secondi. Al termine della spiegazione del primo membro, scaduti i 10 secondi, partirà il secondo della fila, e così via a rotazione.

Il disegnatore dovrà riprodurre l'immagine il più fedelmente possibile agli indizi che sono forniti dai compagni. Allo scadere del tempo si confronteranno i disegni per stabilire quale assomiglia di più all'immagine.

Durante il gioco serve:

- un animatore che controlli che il ragazzo della fila parta solo quando il ragazzo prima ha terminato di raccontare ciò che ha osservato al disegnatore;
- un animatore che controlli la staffetta e tenga conto del tempo che i ragazzi hanno a disposizione per osservare la foto (che non deve superare i 5 secondi);
- un animatore per disegnatore che controlli che nessuno bari suggerendo per più di 10 secondi al disegnatore (se lo spazio lo consente, lasciare il disegnatore lontano dalla sua squadra, in modo che chi è in fila non possa suggerire).

### MATERIALE:

- Tavoli, sedie, birilli... per la staffetta;
- Fogli di carta;
- Pennarelli per ogni disegnatore;
- Fotografie da osservare (*vedi in allegato*).