



## SETTIMANA 3 – PASSAGGIO

**Titolo:** Le identità segrete

**Target di età:** Ragazzi di tutte le età (divisi in squadre di 7-8 partecipanti)

**Numero di giocatori:** Numero variabile, con almeno 2 squadre

**Materiali:**

- Cartellone con i volti degli animatori, educatori e altre figure dell'oratorio (facoltativo)
- Carte con i volti o i nomi dei personaggi da indovinare
- Materiali per i minigiocchi (ad esempio: bandiere, cronometri, fogli per cruciverba, ecc.)

**Obiettivo del gioco:**

Indovinare l'identità segreta di un animatore o di una figura dell'oratorio attraverso domande, deduzioni e minigiocchi.

**Svolgimento del gioco:**

1. **Preparazione:**
  - Dividi i partecipanti in squadre da 7-8 giocatori.
  - Ad ogni squadra viene assegnata un'identità segreta da indovinare (tramite pesca di una carta o indicazione degli animatori).
  - Se disponibile, esponi un cartellone con i volti di tutte le figure coinvolte nell'oratorio (animatori, don, suore, collaboratori).
2. **Dinamica del gioco:**
  - A turno, ogni squadra può fare una domanda sull'identità segreta da indovinare (es. "Ha i capelli lunghi?", "Indossa gli occhiali?", "È bravo a giocare a calcio?").
  - Le risposte possono essere solo **"Sì"** o **"No"**.
  - La squadra che indovina per prima l'identità segreta vince il round.
3. **Varianti:**
  - **Variante 1 - Minigiocchi:** Ogni domanda viene preceduta da un minigioco (staffetta, bandiera, percorso cronometrato, cruciverba, ecc.). Solo la squadra che vince il minigioco può porre la domanda.
  - **Variante 2 - Nascondino:** L'identità segreta non si limita a essere indovinata, ma deve essere confermata trovando fisicamente la persona, che nel frattempo si è nascosta.
  - **Variante senza cartellone:** Per rendere il gioco più impegnativo, non si utilizza il cartellone con i volti. I ragazzi dovranno fare affidamento solo sulla loro memoria visiva e conoscenza personale.

**Suggerimenti per gli animatori:**

1. **Carte identità:** Personalizza le carte con i volti delle figure dell'oratorio (non solo animatori, ma anche il don, la suora e altri collaboratori).
2. **Adattabilità:** Adatta i minigiocchi o il livello di difficoltà delle domande in base all'età e al numero di partecipanti.

**Coinvolgimento:** Usa questo gioco per favorire la conoscenza reciproca tra ragazzi e animatori, sottolineando quanto ognuno sia speciale e unico.