

DESCRIZIONE

È possibile trasformare un anonimo gioco da libro, nell'evento dell'anno?

Con un po' di vitamina "Uau!!!" è possibile allargare lo spazio della propria creatività per accendersi e far esplodere le proprie abilità e potenzialità nell'invenzione di nuovi giochi o nella rielaborazioni di divertimenti "evergreen".

Piccoli accorgimenti per far vivere ai bambini e ai ragazzi avventure davvero speciali...

NOTE

Finalità

Stimolare la riflessione e la creatività per inventare, ambientare, trasformare un gioco e per scegliere tra mille possibilità quella che intercetta i bisogni e i desideri dei bambini e dei ragazzi.

Obiettivi

- Fornire gli strumenti per inventare un gioco, stimolando la creatività.
- Suggerire modalità e trucchi per tematizzare e ambientare un gioco, per renderlo unico.
- Proporre specifiche tecniche di animazione.
- Imparare a gestire diversi tipi di gioco: giochi all'aperto, giochi al chiuso, giochi a squadre, cacce al tesoro, giochi con l'acqua, giochi notturni, grandi giochi...

Metodologia

Attiva, partecipata ed esperienziale.

Destinatari

Per animatori d'oratorio e di adolescenti dai 15 anni in su.

Partecipanti

Minimo 15. Il corso si attiverà solo ed esclusivamente al raggiungimento del numero minimo di iscritti.

Incontri

Il percorso prevede un incontro della durata di circa quattro ore, ma può essere adattato in base a tematiche, suggerimenti ed esigenze del richiedente.



100

