

Campo Cresimandi

TEMPO



PREZIOSO

Indice

	Pagina
<u>INTRODUZIONE</u>	3
<u>PRECAMPO:</u> Incontro con i ragazzi PRIMA del campo	6
<u>1° GIORNO</u>	10
<u>2° GIORNO</u>	32
<u>3° GIORNO</u>	58
<u>Altri giochi in caso di pioggia</u>	60
<u>LISTA DEL MATERIALE</u>	68

INTRODUZIONE

Obiettivo del campo

Il campo ha come obiettivo quello di creare un ponte fra la fine del catechismo ufficiale (che termina appunto con la cresima in prima media) e il postcresima.

In passato sono stati fatti diversi tentativi per spiegare ai ragazzi che cosa è il postcresima, ma sono sempre falliti. Infatti non esiste nessun modo di spiegare che cosa è, se non provarlo.

Ecco quindi l'idea di un campo – quasi obbligatorio – x tutti i ragazzi cresimandi, da fare prima della cresima. Durante questo campo essi provano una esperienza unica nella loro vita

1. sono fuori casa da soli per la prima volta
2. Sono in un ambiente sano, sia come natura circostante che come amicizie e animatori
3. Si divertono, forse per la prima volta, facendo le attività e quindi intuiscono che cosa sarà il postcresima

Quindi questo campo non ha come primario obiettivo quello di parlare del tempo. Non sono le attività e i loro contenuti il vero obiettivo di questo campo, ma bensì il creare un clima, una atmosfera che piaccia così tanto ai ragazzi da fargli poi venire voglia di ripeterlo, con il postcresima.

E durante il postcresima, certamente passeremo dei valori.

Mini-campo di 3 giorni
per Cresimandi

Il tempo

Il Tema del campo

Il camposcuola (mini perché è durato solo 3 giorni) è basato sul tema del “tempo”, nelle sue diverse sfaccettature.

In particolare si cerca di far riflettere i ragazzi sulle diverse possibilità che abbiamo di utilizzare il nostro tempo libero e quanto esso sia prezioso.

Abbiamo preso spunto, ma solo in piccolissima parte, da un altro campo disponibile su Qumran2, intitolato Momo2002.

Il campo ruota attorno a giochi, gite, preghiere. Concretamente, però, possiamo individuare 4 attività specifiche proposte ai ragazzi:

Generale

Attività1	1° giorno - Pomeriggio	Introduzione al tema del tempo
Attività2	2° giorno - Mattina	Esistono 2 tempi: il tempo libero il tempo del dovere Diversi modi di vivere il tempo libero
Attività3	2° giorno - Pomeriggio	Cosa farò da grande? Come userò il tempo libero?
Attività4	3° giorno - mattino	Scala di valori. Quali solo le cose per cui vale la pena spendere il tempo?

Per incentivare l'ordine e rendere anche più piacevole il campo saranno istituiti dei premi

- Per la migliore stanza (una volta al giorno)
- Per la migliore fila (una volta al giorno, tenendo conto di come si sono comportati durante la giornata)
- Per chi svolgerà meglio alcune attività che richiedono particolare impegno

Giovedì	Pomeriggio	Introduzione al tema del tempo
Venerdì	Mattina	Attività orologi: il tempo libero il tempo del dovere Diversi modi di vivere il tempo libero
	Pomeriggio	Scenette
Sabato	Passeggiata	Verifica finale + S.Messa e Pranzo genitori

Note sugli orari della giornata e preghiera mattutina.

La preghiera del mattino avveniva dopo la colazione. Per tanto tempo abbiamo avuto il dubbio se celebrarla prima o dopo la colazione. L'esperienza ha dimostrato che è decisamente meglio DOPO, in quanto i ragazzi hanno lo stomaco pieno, sono ben svegli e c'è più tempo per preparare i canti, fare qualche riflessione in più, senza avere i minuti contati.

Rimane meno tempo libero al mattino, ma questo non ha creato nessun problema. Inoltre i ragazzi svegliandosi 30 minuti dopo rispetto alle precedenti edizioni di campi, erano più riposati e partecipavano quindi meglio alle varie attività.

La S. Messa è celebrata tutte le mattine alle 7.15 ed è praticamente d'obbligo x tutti gli animatori. Solo il giorno della camminata (o della domenica) è per tutti e quindi parte del programma giornaliero.

Programma della giornata tipo	
Ore 7.15	S. Messa x soli animatori
Ore 08.00	Sveglia
Ore 08.30	Colazione
Ore 09.00 – 09.15	Preghiera mattutina
Ore 09.00 – 10.15	Pulizie x chi è di turno, tempo libero x tutti gli altri
Ore 10.15 – 11.30	Attività mattutina
Ore 11.30 – 13.00	Tempo libero con tornei
Ore 13.00 – 13.30	Pranzo e poi tempo libero (pulizie x chi ha il turno)
Ore 15.00 – 16.30	Attività pomeridiana
Ore 16.30	Merenda
Ore 16.30 – 18.00	Tempo libero
Ore 18.00 – 19.00	Docce
Ore 19.15 – 19.30	Preghiera della sera
Ore 20.00 – 21.00	Cena
Ore 21.00 – 21.25 Max	Momento di gioco libero
Ore 21.30 – 22.30	Gioco serale
Ore 22.30 – 23.00	Preparativi x nanna e poi si spengono luci
Ore 23.15	Silenzio assoluto raggiunto

PRECAMPO

INCONTRO CON I RAGAZZI
PRIMA
DELL'INIZIO del CAMPO

PRECAMPO.

Programma serata incontro ragazzi Prima Media

Obiettivi:

1. Conoscere i ragazzi che verranno e farci conoscere
2. Fare le squadre = camerate
3. Prendere dati (numero di telefono e iscrizione)
4. Consegnare la lista del materiale che devono portare
5. Invitare i ragazzi a portare generi di prima necessità per ridurre spese viveri del campo.
Prendere accordi con cuoche circa i generi di cui chiedere maggiormente offerta

Tutti e 4 gli obiettivi sono importanti.

Ore 17.45 in oratorio per preparare tutto (tavoli, giochi, ecc)

Ore 20.15 Arrivano animatori

Ore 20.30 Accoglienza

- Mani e lista presenze: Appena entrano i ragazzi si fermano e si fa ricalcare la propria mano su un foglio colorato e si scrive sopra il proprio nome, si ritaglia e si incolla su un cartellone. Nel frattempo si segnano i nomi dei ragazzi venuti all'incontro.
- Contemporaneamente vengono presi anche i dati relativi ai ragazzi (N. telefono, indirizzo, data di nascita, ecc)
- Gioco libero Quando il ragazzo finisce l'attività i ragazzi sono liberi di andare a giocare nel campo da calcio o nel piastrellato (è sottointeso che deve esserci almeno un animatore a controllare i ragazzi).
→ Se invece dovesse piovere, vanno in sala giochi

20.50 Preghiera (all'aperto o – se piove – in sala giochi)

21.00 Divisione in squadre e spiegazione regole

La divisione avviene nel seguente modo: si chiede ai presenti di fare 2 squadre di maschi e 2 squadre di ragazze. Ogni squadra, ovviamente, si dovrà formare "attorno" ad animatore, che sarà poi anche il responsabile al campo di quella stessa squadra.

Le squadre devono avere un uguale numero di componenti.

Sia che si faccia all'aperto nel piastrellato, sia che si faccia al chiuso, è importante che queste squadre si compongano ai 4 lati dello spazio disponibile, in modo che siano ben separate.

Una volta che i 4 gruppi si sono formati, ogni animatore avrà in mano il foglio con l'elenco di tutti i presenti. Farà un pallino a fianco dei nomi che compongono la sua squadra e vi apporrà sopra anche il proprio nome, come riferimento.

Questi 4 fogli, verranno poi consegnati agli animatori che si sono presi la responsabilità di fare i turni e le squadre.

Questi 4 fogli sono importantissimi, perché sono quelli che ci permetteranno di "ricostruire" le squadre così formate il primo giorno del campo.

N.B. Se i ragazzi o le ragazze, fossero superiori a 30, occorrerà creare 3 squadre.

Ore 21.10 Questa fase di preparazione delle squadre è per forza di cose confusionaria e tende ad agitare i ragazzi.

Per questo motivo – se non piove – è bene "allentare" la tensione facendo nel campo da calcio 2 giochi semplici (che funzionano sempre e sono molto facili)

- Sparviero
- Terremoto

→ Se invece dovesse piovere, passare SUBITO alla fase delle regole e fare i giochi successivamente.

Spiegazione delle regole e consegna del materiale

- Si richiamano tutti i ragazzi, che con il loro animatore dovranno mettersi in fila indiana e sedersi per terra.
- Si spiegano le regole del campo, in particolare
 1. che occorrerà fare delle pulizie e aiutare nella gestione della casa
 2. che ci sarà una passeggiata da fare, obbligatoria.
 3. che ci saranno degli orari da rispettare sia per svegliarsi che per andare a dormire
 4. che saremo soli, in mezzo alla natura, con la casa tutta per noi, con tanto tempo per giocare divertirci.
 5. Spiegare gli orari della partenza
- Distribuire il foglio con tutto il materiale.
- Invitare calorosamente a portare generi di prima necessità per ridurre spese viveri del campo. Gli animatori prendano accordi in precedenza con cuoche circa i generi di cui chiedere maggiormente offerta

In caso di pioggia, rimane sicuramente ancora del tempo a disposizione.

Anche perché i ragazzi sono al chiuso, e non resistono molto nell'ascoltare le regole, da seduti.

Ecco i giochi che si possono fare

ANIMATORE 1: canestro con secchielli di diverse dimensioni

ANIMATORE 2: cercare frasi nella bibbia, a partire dalla coordinate

ANIMATORE 3: memory con carte (una ventina di coppie di carte giganti = a4, da utilizzare esattamente come nel gioco di memory. Ovvero a turno si possono girare solo 2 carte per volta e si può procedere solo se si scoprono le coppie)

ANIMATORE 4: giochi di logica, tratti da libri.

- Una mattone pesa 1 kg più mezzo mattone. Quanto pesa un mattone? (2 kg)
- Se CASA vale $3+1+17+1 = 22$, quanto vale PORTA? ($14+13+17+1 = 36$. Ogni lettera ha il valore della sua posizione nell'alfabeto italiano: A=1, B=2,....., Z=21)
- Mettere il numero che manca:
50-40-10
30-25-5
80-...-50
- Il numero mancante è 30. Il numero in mezzo è la differenza fra il primo e il terzo

Divisione compiti

	Gioco dei secchielli (animatore 1) Mano a mano che arrivano i ragazzi e hanno fatto attività della mano, sta con loro a giocare in attesa della preghiera e che tutti siano arrivati Procura fogli colorati x attività mani (dovrebbero già esserci in oratorio)
	Prepara fotocopie per materiale da distribuire ai ragazzi Gioco frasi Bibbia (animatore 2) All'ingresso prende nota di tutti i nomi, telefoni, ecc
	Memory con carte (animatore 3) Attività mani di ingresso.
	Gioco di logica (animatore 4) Attività mani di ingresso
Don	Pubbliche relazioni con genitori e corso animatori nuovi

Primo Giorno

- **La sistemazione**
- **Foto di gruppo**
- **Raccolta dei dati**
- **La presentazione del campo**

In caso di maltempo non ci sono problemi per questa attività

Programma della giornata

8.00	Partenza di 2 animatori maschi, che – arrivati prima alla casa – sistemeranno le camere e scaricheranno il materiale per attività
09,30	partenza del pullman con i ragazzi
11,00	arrivo alla casa (regole – turni pulizie – inizio sistemazione camere- foto di ogni squadra)
13,00	pranzo e poi iscrizione ai tornei
14,00	gioco libero
15,00	attività 1
17,00	merenda
17,15	Tornei
18,00	doccia (solo per chi lo desidera). Dopo la doccia possono andare in sala giochi
18,45	Raduno
19,00	preghiera della sera e poi ancora un po' di gioco libero
20,00	cena
21.00	Fine previsto della cena. Dopo si esce per giocare un pò
21,35	gioco serale “La Grande Sfida”
22,30	stop al gioco
23.00	Si spengono alle luci

Materiale necessario x prima attività

(escluse fotocopie)

Attività 1 – materiale (escluse fotocopie)

Proiettore

Telo proiettore

Prolunga

Spine di adattamento

Ciabatta

PC

Cassone x musica

Cavi di collegamento pc- cassone – proiettore

CD con musica Tempo

Penne (100)

Orologio di Mastro Hora

Bandana x Mastro Hora

IMPORTANTE

Occorre decidere fin da subito chi saranno i due animatori maschi che si sacrificheranno il primo giorno di campo a partire all'alba per arrivare alla casa verso le 8.00.

C'è molto lavoro (se si va nel solito posto vicino a Lecco) da fare per sistemare le camerate. Inoltre questi due porteranno con sé tutto il materiale per le attività e giochi e inizieranno a sistemarlo

Sistemazione

Il primo giorno di campo è fondamentale per dare il giusto ritmo all'intera permanenza. Nelle primissime ore i ragazzi ci metteranno alla prova per capire dai nostri comportamenti quali sono le regole, l'atmosfera, i ritmi della giornata.

Appena arrivati:

1. Assolutamente non farli salire in camera, ma sistemare le valige tutte in un unico punto prestabilito (all'esterno se il tempo lo permette).
2. Dividere i ragazzi in file indiane parallele, chiamando ad uno ad uno i ragazzi secondo la divisione in squadre fatta durante la riunione di conoscenza in oratorio (o in alternativa durante il viaggio in pullman).
In ogni caso è indispensabile che si sappia come dividere i ragazzi, in modo che le squadre e i relativi animatori siano definiti.
Si può procedere per esempio in questo modo:
 - Si dice il nome di un animatore e si invita tutti i ragazzi via via chiamati a disporsi in fila indiana davanti a lui. Così per tutte le altre squadre.
3. Dopo aver sistemato i ragazzi si dirà loro che
 - **BENVENUTI!** Il campo e la nostra avventura inizia. Ma ci sono alcune regole da rispettare e schemi da seguire per sistemarci.
 - La posizione in cui si trovano sarà quella che dovranno riprodurre il più velocemente possibile ogni qual volta sentiranno un doppio fischio. Verrà premiata la squadra che ogni giorno si sarà comportata meglio da questo punto di vista
 - Saliranno una squadra per volta e dovranno sistemarsi nella camerata.
 - I letti non si possono mettere uno accanto e nemmeno essere spostati
 - In camera non si potrà mai stare ad eccezione delle ore si sonno o per lavarsi i denti, perché il campo è bello se vissuto all'aperto. Se avete oggetti di valore che non vi fidate di lasciare in camera (premessi che nella casa ci siamo solo ed esclusivamente noi!) lasciateli ai vostri animatori.
 - Ogni mattina – a partire da oggi – il nostro don passerà a controllare lo stato delle camere e darà un premio alla squadra che avrà mantenuto meglio l'ordine. E' molto conveniente quindi sistemare già ora la vostra camera, perché già oggi potreste vincere qualche cosa. Ricordatevi che le scarpe vanno tenute fuori dalla camera, perché tendono a "infestare" l'ambiente".
 - Se non siete molto capaci a preparare il letto fatevi aiutare e consigliare degli animatori (però vi daranno solo consigli, non sono le vostre mamme!)
 - I cellulari andranno spenti durante le attività.
 - *Mentre preparate le stanze un nostro animatore passerà a fare una foto al vostro gruppo. Servirà per preparare uno speciale cartellone che ci accompagnerà per tutta la durata del campo.*
 - Dopo aver preparato le stanza si può scendere per un breve momento di gioco e poi pranzo
 - Durante il pranzo saranno poi comunicati i turni delle pulizie

4. Una squadra per volta sale. Attenzione a non ingolfare le persone durante la salita. Le stanze e i piani sono preventivamente decisi dagli animatori. Tempo massimo 30 minuti, dopo di che si scende. **IMPORTANTE:** durante i preparativi delle stanze, fare una foto di gruppo ad ogni squadra. Queste foto verranno poi stampate e sotto ogni volto indicato il nome del ragazzo/a. Questo serve agli animatori per imparare in fretta i nomi dei ragazzi e allo stesso tempo – credeteci – questa attività di mettere i loro nomi e volti su un cartellone, li “gasa” molto, soprattutto le ragazzine. Non si può ancora fare la doccia. Solo nel caso in cui – causa la pioggia – i ragazzi siano bagnati, occorrerà variare il programma e imporre che si cambino, si asciughino, controllando noi stessi che non prendano freddi. Meglio far saltare i programmi che far ammalare qualcuno.

Breve gioco libero e poi pranzo.

PRANZO

1. Prima di iniziare a pranzare, si comunicheranno i nomi delle persone incaricate di iniziare con i turni, in particolare per servire. Attenzione!!!! Solo dopo il pranzo appendere poi il calendario turni per questa prima giornata, altrimenti durante il pranzo assisterete ad una processione di persone che vanno a controllare se e dove sono stati inseriti
2. Prima di iniziare a mangiare si recita sempre una preghiera cantata. All'inizio saranno un po' “spenti”, ma verso la fine del campo sarà molto bello pregare. E' bene utilizzare 2 o 3 al massimo tipi di preghiere, altrimenti non hanno tempo di impararle. Meglio ancora ripetere più volte una (la migliore) per i primi 3 pasti consecutivi per poi introdurre delle nuove.
3. Durante il pranzo i cellulari non vanno usati. Si possono tenere accesi in modo che i genitori possano chiamare, ma non si possono usare per giocare o massaggiarsi o mostrarsi i video o le musiche registrati. Questa regola fa fatta rispettare soprattutto all'inizio del campo
4. Quando ricevono 1 telefonata, è bene che escano dalla sala da pranzo.
5. Gli animatori aiutano durante il pranzo.
6. Terminato il pranzo, si attendono le comunicazioni:
 - I turni delle pulizie saranno appesi e si comunicheranno per persone che dovranno già iniziare a fermarsi per fare le pulizie dopo il pranzo
 - Si può salire per lavarsi i denti, ma poi si deve uscire subito. Dividersi fra gli animatori in modo che appena lavati i denti si scenda
 - Non è possibile fare il sonnellino pomeridiano. Già tentato in passato con effetti devastanti per l'ordine generale del campo e il rispetto delle regole. E' vero che qualcuno potrebbe averne bisogno...ma stiamo via 3 giorni, mica un mese!!!
 - Si gioca fino a quando non sentirete il fischio del don.
 - **IMPORTANTE:** durante questi momenti di gioco libero, saranno organizzati dei tornei. Dopo che vi sarete lavati i denti, andate subito a comunicare agli animatori incaricati in quale torneo volete iscrivervi. Se possibile i tornei inizieranno già oggi. Chi deve fare pulizie comunichi già ora cosa vuole fare.

FOTO DI GRUPPO

RICORDARSI, mentre le varie squadra stanno preparando le stanze il primo giorno, di fare la foto ad ogni gruppo.

Un animatore, poi, stamperà le foto, grazie alla stampante in dotazione insieme a tutto il materiale. Dimensione di ogni foto: A4

Si potrà incollare ciascuna foto su un cartellone dimensione A1

Come titolo del cartellone si può scrivere: I Cresimandi 20XX, o altro che vi venga in mente. Per la decorazione del cartellone potete farvi aiutare anche da qualche ragazzo/a cresimanda che abbia voglia di disegnare.

Sulle foto, all'incirca sulla testa di ogni ragazzo, potete poi anche scrivere il loro nome, così è un modo anche semplice per imparare velocemente i nomi di tutti.

Questo cartellone andrebbe preparato al più presto, entro il giorno dopo, in modo da poterlo appendere nella sala da pranzo. Credetemi che piace sempre molto a tutti.

Se ogni gruppo è stato capace di darsi un nome, è possibile scrivere il nome di ogni squadra come titolo alle varie foto.

RACCOLTA DATI

Durante il campo è molto importante raccogliere i seguenti dati per ogni ragazzo

Nome

Cognome

Data di nascita

Indirizzo di casa

Numero personale di cellulare o – se non lo avesse – quello di un genitore.

Questi dati andrebbero però già riportati direttamente su una tabella in excel o in word
Sono fondamentali questi dati per svariati motivi

1. Per richiamare i ragazzi ad ottobre quando inizia poi il post
2. Come base dati per poi – fra 3 anni – saranno invitati ad essere animatori di estate ragazzi. Questa sarà l'unica fonte dati per scrivere la lettera di invito

Responsabili foto di gruppo e raccolta dati

Chi andrà in giro a fare le foto di gruppo?	
Chi stamperà le foto e seguirà il cartellone?	
Chi raccoglie i dati dei ragazzi e li mette direttamente (già durante il campo) su pc?	

Responsabili tornei

Calcio (2)	
Balli di gruppo e bans (2)	
Pallavolo (2)	

Chi prepara i cartelloni dei tornei(basta la scritta "torneo di calcio...)

Dimensioni del cartellone: A1

Posizionare il cartellone in verticale e quindi in alto scrivere il titolo

Cartellone Calcio (1)	
Cartellone Pallavolo (1)	

Chi prepara i cartelloni per le attività

3 Cartelloni Orologio (vedi attività 2 giorno mattina) . Partire da un foglio A0 e costruire un cerchio il più grande possibile. Dividerlo in 24 parti. Costruire 2 lancette (o recuperarle dai cartelloni degli anni precedenti) e inserirli nel cartellone con appositi accessori da cartoleria.	
1 cartellone per gioco serale "furore" Partire da cartellone A1, in verticale. Titolo superiore: Furore Segnare dei numeri da 1 a 5 sul cartellone e basta. Fare accanto ad ogni numero un disegno simpatico, ma semplice. NON scrivere nessun nome di gioco!!!!!!	

Chi prepara i turni pulizie e divisione dei ragazzi nelle varie squadre

Responsabili turni pulizie (2)	
Chi prepara il cartellone x turni pulizie	
Responsabile divisione camerate (1)	

Indicazioni per preparare i turni

	Colazione	Pranzo	Cena
Servizio	-	3+1 animatore	3+1 animatore
Apparecchia & Sparecchia	3	3+1 animatore	3+1 animatore

Turni pulizie (solo mattino): 3M + 3 F + 1 animatore per ogni piano

Fare un foglio per ogni giorno

SABATO

	COLAZIONE	PRANZO	CENA
SERVIRE AI TAVOLI			
APPARECCHIA E SPARECCHIA			

	Ragazzi	Animatore
FEMMINE		
MASCHI		

Attività1: 1° giorno - pomeriggio

Obiettivo:

presentare il tema del campo, ovvero il tempo. La presentazione è principalmente affidata al don e Mastro Hora

Fase1: Gioco di conoscenza: Lo scopo è formare coppie di ragazzi, possibilmente di sesso diverso

Ai vari giocatori viene richiesto di cercare una persona con cui comporre una coppia. Le caratteristiche del nuovo compagno/a devono essere:

- l'appartenenza (se possibile) all'altro sesso,
- trovare qualcuno nato nello stesso mese di quello della propria nascita
- il non provenire dalla stessa classe
- l'averne (più o meno) l'altezza uguale
- e/o le scarpe simili (della stessa marca oppure con uno stesso disegno...).
- Lunghezza del naso uguale

*Appena tutte le coppie si sono formate si distribuiscono i questionari (**TAZEBAO**) che si compileranno in coppia (uno fa la domanda e annota sul foglio, l'altro risponde) cercando di far diventare il colloquio semplice e informale. Il foglio però non va firmato.*

IMPORTANTE: Questi fogli verranno poi usati in vari momenti del campo (a scelta) magari prima della varie attività, nel seguente modo: si prende a caso qualche questionario e lo si legge. Tutti devono cercare di indovinare a chi corrisponde la scheda. E' chiaro che non bisogna eccedere troppo nel numero di questionari letti per volta

Cosa fare se il gruppo è molto numeroso

Se i partecipanti al campo fossero molto numerosi (di molto superiori a 30), è bene dividersi x questa attività in due gruppi. In particolare:

- Un gruppo si riunisce nella stanza dove verrà poi svolta la fase 2 dell'attività
- Un gruppo va all'aperto o comunque in un'altra stanza.

Ci si riunirà poi tutti insieme per la fase 2. E' chiaro che occorre darsi dei tempi ben precisi, in modo che i due gruppi siano sincronizzati.

Se invece il gruppo è piccolo, si può svolgere questa fase direttamente nella stanza dove si farà la fase2, cioè al chiuso.

Suddivisione dei compiti

Spiegare il gioco (1)	
Aiutare nel formare le coppie (2)	
Distribuire i Tazebao (2)	
Distribuire le penne (2)	
Raccogliere i Tazebao e penne (2)	

T

A

Z

E

B

A

O

Nome:	Colore Occhi Colore Capelli Altezza
Piatto preferito	La persona maggiormente stimata
Sport preferiti	La materia più odiata
Cosa farai da grande	Spazio alla fantasia: inventa tu una domanda

Fase2: Presentazione del campo

Prima di svolgere questa attività, disporre i ragazzi in modo ordinato, seduti per terra, di fronte al proiettore, lasciando fra loro e il proiettore lo spazio sufficiente per lo svolgimento della scenetta di mastro Hora.

- Si fa ascoltare la canzone di Jovanotti “Tempo”, utilizzando una proiezione delle parole, accompagnata da immagini, tramite powerpoint (**vedi Allegato Tempo.ppt**)
- Appena terminata la canzone entra un animatore vestito da Mastro Hora, ovvero con un enorme orologio al petto, e con tantissimi orologi addosso. Mastro Hora è colui che meglio conosce il tempo e spetterà a lui spiegare ai ragazzi che il tema del campo è il tempo. Lo farà servendosi di un racconto e di immagini (sempre contenute nel file Tempo.ppt):
- Mastro Hora dovrà essere vestito con una bandana in testa, pieno di orologi ovunque, e due enormi cartelloni a forma di orologio uno davanti e uno dietro.

Animatore che interpreta Mastro Hora	Stefano
Controllare o rifare cartellone orologio per Mastro Hora	Controllare cartellone Suor Alice

86400 al Giorno

Immagina che esista una Banca che ogni mattina accredita la somma di 86.400 sul tuo conto.

Non conserva il tuo saldo giornaliero.

Ogni notte cancella qualsiasi quantità del tuo saldo che non sia stata utilizzata durante il giorno.

Che faresti?

Ritireresti fino all'ultimo centesimo ogni giorno,ovviamente!!!!

Ebbene, ognuno di noi possiede un conto in questa Banca.

Il suo nome? TEMPO.

Ogni mattina questa Banca ti accredita 86.400 secondi.

Ogni notte questa Banca cancella e da' come perdita qualsiasi quantità di questo credito che tu non abbia investito in un buon proposito.

Questa Banca non conserva saldi ne' permette trasferimenti. Ogni giorno ti apre un nuovo conto.

Ogni notte elimina il saldo del giorno.

Se non utilizzi il deposito giornaliero, la perdita e' tua.

Non si può fare marcia indietro.

Non esistono accrediti sul deposito di domani.

Devi vivere nel presente con il deposito di oggi.

Investi in questo modo per ottenere il meglio nella salute, felicità e successo.

L'orologio continua il suo cammino.

Ottieni il massimo da ogni giorno.

Per capire il valore di un anno, chiedi ad uno studente che ha perduto un anno di studio.

Per capire il valore di un mese, chiedi ad una madre che ha partorito prematuramente.

Per capire il valore di una settimana, chiedi all'editore di un settimanale.

Per capire il valore di un ora, chiedi a due innamorati che attendono di incontrarsi.

Per capire il valore di un minuto, chiedi a qualcuno che ha appena perso il treno.

Per capire il valore di secondo, chiedi a qualcuno che ha appena evitato un incidente.

Per capire il valore di un milionesimo di secondo, chiedi ad un atleta che ha vinto la medaglia d'argento alle Olimpiadi.

Dai valore ad ogni momento che vivi, e dagli ancor più valore se lo potrai condividere con una persona speciale, quel tanto speciale da dedicarle il tuo tempo e ricorda che il tempo non aspetta nessuno.

Ieri? Storia.

Domani? Mistero.

E' per questo che esiste il presente!!!

Ricorda ancora, il tempo non ti aspetterà.

Dai valore ad ogni momento a tua disposizione.

Lo apprezzerai ancor di più se potrai dividerlo con qualcuno che sia speciale.

(Conclusione a cura del don)

Fase3: gioco sulla canzone di Jovanotti.

Ai ragazzi divisi a coppie (le stesse di prima!) viene distribuito il testo della canzone diviso in varie parti. Ascoltando la canzone, le coppie dovranno tentare di riordinare il testo.

Il testo è da:

- stampare su carta adesiva in numero pari al numero di coppie
- Ritagliare e poi fare tanti gruppetti quante sono le coppie.
- Ricordarsi di consegnare ai ragazzi fogli A3!! (non A4!)

Al termine della attività, ogni ragazzo/a riceverà un segnalibro.

Cosa fare se il gruppo fosse numeroso

Per gruppi numerosi, è conveniente far ascoltare la canzone tutti insieme e poi dividersi in gruppi, per riordinarla.

Il gruppo che non si è ancora mosso, questa volta uscirà e andrà a sistemarsi – per il riordino della canzone – direttamente nel posto dove poi tutti insieme ci si radunerà per ascoltare il commento del don.

Se invece il gruppo è piccolo, si può ascoltare la canzone e rimanere tutti nello stesso posto.

Suddivisione dei compiti

Spiegare attività (1)	
Aiutare a riformare le coppie (2)	
Distribuire i pezzi adesivi (2)	
Distribuire i fogli A3 su cui incollarli (2)	
Ritirare il materiale (2)	
Preparare foglietti della canzone Tempo	

Fase4: Commento del don con tutti in cerchio

Fase 5:

Si inizia a leggere alcuni (ma pochi, al massimo 5) dei Tazebao. L'animatore legge ad alta voce e i ragazzi devono capire a chi appartiene.

Questa parte si può omettere. Valutare di caso in caso la opportunità

Al termine della attività, ogni ragazzo/a riceverà un segnalibro.

A cena

Dopo la cena ricordarsi di comunicare chi ha vinto il premio per la migliore stanza

Gioco sulla canzone "Tempo" di Jovanotti

Riordinare il testo.

Tempo, comunque vadano le cose lui passa
e se ne frega se qualcuno è in ritardo;
puoi chiamarlo bastardo, ma intanto è già andato.
E fino adesso niente lo ha mai fermato,
e tutt'al più forse lo hai misurato
con i tuoi orologi di ogni marca e modello.

Ma tanto il tempo resta sempre lui quello!
L'unica cosa che ci è data di fare:
è avere il tempo da poter organizzare
sì...da organizzare da dividere in pasti,
carta rullante, la mia voce di bassi bassi, medi e alti,
per fare salti, per far ballare il pubblico sugli spalti.
E no mi annoio,
e no che non mi annoio non mi annoio,
io no che non mi annoio non mi annoio,
no che non mi annoio, no che non mi annoio.

Tempo: cento-nove battute al minuto;
quando finisce forse ti sarà piaciuto.
La chiave per capire questo genere di suono,
che a molte orecchie può sembrare frastuono,
è liberare la tua parte migliore,
chiudere gli occhi e aprire bene...il cuore,
chè non c'è musica che vale di più
di quella musica che vuoi sentire tu!
E non mi stanco,
e no che non mi stanco non mi stanco,
io non che non mi stanco non mi stanco,
non che non mi stanco, no che non mi stanco.

Sono passate mille generazioni
dai Rock a bilia, ai pank, ai capelloni,
i metallari, i paninari, i sorcini,
e ogni volta gli stessi casini;
perché i ragazzi non si fanno vedere,
sono sfuggenti come le pantere.
Quando li cattura una definizione
il mondo è pronto a una nuova generazione.

E non mi annoio,
e no che non mi annoio non mi annoio,
io no che non mi annoio non mi annoio,
no che non mi annoio, no che non mi annoio.
Io no che non mi annoio.
Tempo ... prezioso.
Conosco un modo per rimanere a galla:
non abboccare a questa grande balla
del tempo che ti fa cambiare
che ti modella, e più vai avanti e più la vita è meno
bella.
Fuggi dal gruppo e pensa con la tua testa!
e stare insieme sarà sempre una festa;
se riuscirai a sopravvivere lontano dal branco
non c'è noia e non sarai mai stanco!

Fuggi dal gruppo!
E non lasciarti fregare,
e non mi annoio, io continuo a ballare.
E non mi rompo
e no che non mi rompo non mi rompo
io no che non mi rompo non mi rompo
no che non mi rompo
no che non mi rompo.
Tempo. Quando stai bene lui va via come un lampo,
quando ti annoi un attimo sembra eterno
e il paradiso può diventare inferno.
Tempo, ti frego! e con il ritmo ti catturo
e ti chiudo in una ritmica di aspetto molto duro,
e ti organizzo in battute in quattro quarti
e allora non avrai il tempo di liberarti.

E con le gambe muovo anche il cervello:
e allora il tempo sarà mio fratello
e come lui mi darà sempre una mano,
mi darà tempo per andare lontano;
e come Ulisse cercherò di ritrovare
quella mia isola, ma intanto viaggiare
sarà piacevole, sarà indispensabile,
anche se l'isola sarà irraggiungibile.
Annoio – Stanco - Rompo



Il Mio Nome è IO SONO

Stavo rimpiangendo il passato
e temevo il futuro.
Improvvisamente il mio Signore
parlò:

“Il Mio Nome è IO SONO”

Dio fece una pausa.
Attesi. Dio continuò:

“Quando vivi nel passato con i tuoi
errori e rimpianti, è duro. Io non
sono lì.

Il Mio Nome non è IO ERO.

Quando vivi nel futuro con i suoi
problemi e timori, è duro. Io non
sono lì.

Il Mio Nome non è IO SARÒ.

Quando vivi in questo momento
non è duro.

IO SONO QUI.

Il Mio Nome è IO SONO”.



Il Mio Nome è IO SONO

Stavo rimpiangendo il passato
e temevo il futuro.
Improvvisamente il mio Signore
parlò:

“Il Mio Nome è IO SONO”

Dio fece una pausa.
Attesi. Dio continuò:

“Quando vivi nel passato con i tuoi
errori e rimpianti, è duro. Io non
sono lì.

Il Mio Nome non è IO ERO.

Quando vivi nel futuro con i suoi
problemi e timori, è duro. Io non
sono lì.

Il Mio Nome non è IO SARÒ.

Quando vivi in questo momento
non è duro.

IO SONO QUI.

Il Mio Nome è IO SONO”.



Il Mio Nome è IO SONO

Stavo rimpiangendo il passato
e temevo il futuro.
Improvvisamente il mio Signore
parlò:

“Il Mio Nome è IO SONO”

Dio fece una pausa.
Attesi. Dio continuò:

“Quando vivi nel passato con i tuoi
errori e rimpianti, è duro. Io non
sono lì.

Il Mio Nome non è IO ERO.

Quando vivi nel futuro con i suoi
problemi e timori, è duro. Io non
sono lì.

Il Mio Nome non è IO SARÒ.

Quando vivi in questo momento
non è duro.

IO SONO QUI.

Il Mio Nome è IO SONO”.

20 copie = 60 segnalibro

FURORE

SPIEGAZIONE GIOCO

E' stato preparato un cartellone, che – oltre al titolo “furore” riporta il nome dei giochi, con accanto il numero di sequenza. Quindi la sequenza è FISSA e preordinata. Cambiare la sequenza comporta un riduzione nella efficacia generale della serata. L'ordine qui presentato, infatti, è frutto della esperienza.

Ci sono 4 giochi. Il quinto normalmente non viene mai fatto perché manca il tempo. Viene inserito qui solo per emergenza. Nel senso che se per caso gli altri giochi risultassero velocissimi...almeno c'è la carta di sicurezza. Però non è mai capitato. Potrebbe verificarsi solo per numero basso dei partecipanti al campo(<20)

IMPORTANTE

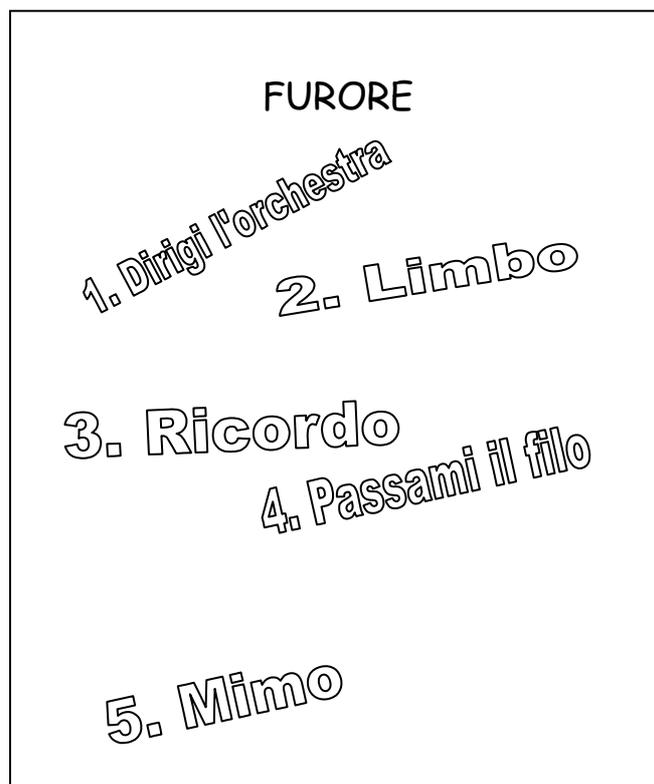
Dopo aver preparato il cartellone, i titolo dei giochi vengono coperti con dei fogli. Tanto per creare una certa suspense.

Quindi, l'animatore scopre, concluso un gioco, quello successivo.

Ordine di presentazione dei giochi

1. Canzoni
2. Limbo
3. Ricordo
4. Filo
5. Solo emergenza (mai capitato in 4 anni): mimo

Schema del cartellone



Coprire poi i testi con fogli bianchi aventi numero da 1 a 5 e scoprirli mano a mano. L'animatore decide l'ordine. E' meglio.

1) DIRIGI L'ORCHESTRA

Il capo gioco (direttore d'orchestra) fa partire una squadra che dovrà cantare una canzone a scelta. Dopo una ventina di secondi, il direttore ferma quella squadra e ne fa partire un'altra, la quale dovrà avere pronta una nuova canzone da cantare. Così il gioco prosegue, fino a quando una squadra non è pronta – entro 3 secondi – ad iniziare una nuova canzone. A questo punto verrà eliminata.

Se le squadre fossero particolarmente abili e il gioco continuasse troppo per le lunghe, lo si può complicare, obbligando le squadre a scegliere canzoni a tema.

Es. solo canzoni di cartoni animate. Solo canzoni cantate da donne. Solo canzoni che contengano determinate parole (sole, amore)

2) BALLA LIMBO

Tutte le squadre passano sotto la corda tesa del limbo, a turno, in fila indiana.

FATE MOLTA ATTENZIONE a non dimenticare che questo gioco serve per divertirsi, quindi bisogna seguire questa regola pratica, che se non seguita rende noioso il gioco:

Quando qualcuno non passa il limbo... pazienza, gli si dà di nuovo l'opportunità di riprovare (tanto se non ci è riuscito la prima volta, state pur certi che non ci riuscirà anche le successive, ma lui si diverte).

Questo processo di tentativi "concessi", deve andare avanti però solo fino ad un certo punto. Quando cioè il gioco si fa effettivamente difficile, e allora chi si è accorto che non è portato per questo gioco inizia a fare lo sciocco, procedere con le eliminazioni, in modo da lasciare solo un piccolo gruppo di persone.

In questo modo questo ridotto numero di persone ci impiegherà poco tempo per completare il gioco e in breve si potrà dichiarare il vincitore, mentre gli spettatori staranno fermi poco tempo (quindi non si annoiano) e anzi – dato che il gioco si è fatto "duro" - potranno essere coinvolti nel tifo.

Se si procedesse fin da subito con la eliminazione, invece, gli esclusi si annoierebbero.

Dovrebbero, infatti, aspettare troppo prima della fine del gioco e non sarebbero portati a tifare nessuno, perché il tifo si fa in tanti (e loro all'inizio sono pochi) e lo si rivolge a poche persone (mentre all'inizio chi resta è ancora in numero corposo)

Vince la squadra il cui componente arriverà alla fine del gioco. Spesso si dichiarano vincitrici un paio di persone a pari-merito

OCCORRENTE: SBARRETTA DEL LIMBO, MUSICA,

3) IL RICORDO

Ogni squadra ha in mano un elenco di descrizioni di persone, mentre alla lavagna, davanti a tutti, è appeso un elenco (dimensioni giganti!!!!) di personaggi del Vangelo.

Scopo del gioco è abbinare il personaggio alla corretta descrizione.

- Innanzi tutto ogni squadra nomina uno e un solo rappresentante, il quale – certamente aiutato dalla squadra – dovrà di fatto svolgere il gioco
- Parte la prima squadra, che legge il primo nome dalla lista appesa e poi vi abbina la descrizione che pensa essere corretta. Se tutto è corretto, l'animatore lascia proseguire il gioco. Quindi il rappresentante legge il secondo nome e vi abbina la descrizione. Così via fino a quando non si compie un errore.
- A questo punto il turno passa ad un'altra squadra, che però – attenzione – deve ricominciare daccapo. Vince quindi la squadra che seguendo l'ordine indicato sul foglio appeso alla lavagna, senza mai sbagliare, associa a tutti i personaggi la descrizione corretta
- Specificare ai ragazzi, che possono aiutarsi prendendo appunti durante il gioco, con la penna. Questo gioco altrimenti diventa troppo difficile data l'età dei partecipanti.
- In questo gioco l'incertezza è determinante. Se il rappresentante rimane in silenzio pensieroso per più di 3 secondi, in ogni caso il turno passa alla squadra successiva. Guardate che questo punto è in effetti il più critico, perché l'animatore deve essere chiaro nello spiegarlo e il più uniforme possibile nell'applicare questa regola, che – soprattutto verso la fine del gioco – può determinare la vittoria di una squadra piuttosto di un'altra. Contare quindi a voce alta e con cadenza costante, partendo fin dal primo momento in cui inizia il silenzio del rappresentante.
- Ogni squadra ovviamente deve avere in mano il foglio con l'elenco delle descrizioni: ricordarsi di fare le fotocopie. Oltre a questo foglio, una penna.

Elenco degli abbinamenti corretti per l'animatore

Andrea	Apostolo Fratello di Pietro
Elisabetta	Madre di Giovanni il Battista
Nicodemo	Fariseo, membro del sinedrio, uno dei pochi che difese Gesù
Pilato	Procuratore della Giudea sotto cui patì Gesù
Giuda	Tradì per 30 denari
Barabba	Fu liberato al posto di Gesù
Erode il Grande	Re dei Giudei al tempo della nascita di Gesù
Gairo	Gesù gli guarì la figlia
Cleofa	Uno dei due discepoli di Emmaus
Saul di Tarso	San Paolo
Stefano	Il primo martire Cristiano
Cefa	Appellativo di Pietro
Tommaso	Uno degli apostoli che per credere volle toccare le piaghe di Cristo
Matteo	Apostolo di Gesù, Prima esattore delle tasse
Teofilo	Persona alla quale è dedicata prefazione Vangelo di Luca e Atti degli Apostoli

Elenco in mano alle squadre

1. Uno dei due discepoli di Emmaus
2. Fu liberato al posto di Gesù
3. Apostolo di Gesù, Prima esattore delle tasse
4. Procuratore della Giudea sotto cui patì Gesù
5. Appellativo di Pietro
6. Re dei Giudei al tempo della nascita di Gesù
7. Fariseo, membro del sinedrio, uno dei pochi che difese Gesù
8. Gesù gli guarì la figlia
9. Il primo martire Cristiano
10. Tradì per 30 denari
11. Madre di Giovanni il Battista
12. Apostolo Fratello di Pietro
13. Uno degli apostoli che per credere volle toccare le piaghe di Cristo
14. Persona alla quale è dedicata la prefazione del Vangelo di Luca e degli atti degli Apostoli
15. San Paolo

ELENCO DA APPENDERE

ANDREA

ELISABETTA

NICODEMO

PILATO

GIUDA

BARABBA

ERODE IL GRANDE

GIAIRO

CLEOFA

SAUL DI TARSO

STEFANO

CEFA

TOMMASO

MATTEO

TEOFILO

4) PASSAMI IL FILO

Le squadre si dispongono in linea, spalla contro spalla. A ognuna è affidato uno spezzone di filo (qualche metro). Il primo componente di ogni squadra dovrà infilarlo nella propria manica, farlo passare dietro al collo e farlo uscire dall'altra manica per poi passarlo al compagno che ha a fianco. Il filo avanza da ragazzo in ragazzo e vincerà quella squadra che lo avrà fatto passare tutto per prima.

Note tecniche. Non tagliare il filo da casa, ma portare solo la bobina. Questo perché come si fa a sapere la lunghezza esatta del filo a priori? Dipende dal numero dei giocatori, delle squadre, di quanto sono di corporatura i ragazzi.

Quindi, prima di iniziare il gioco, viene preparato sul posto il filo, tagliandolo 2 volte la lunghezza della squadra.

Si fa fare una prova, in modo che si abbia ben chiaro come procede il gioco.

Dire che tutti possono aiutare tutti, si può fare come si vuole, l'importante è che il punto iniziale della corda tocchi quello finale, dopo aver passato tutti i ragazzi

Per il filo, prenderne uno sufficientemente resistente da non spezzarsi subito, ma nemmeno troppo "tagliante", perché potrebbe far male al collo.

5) Solo per Emergenza: MIMO

A turno una squadra decide un titolo di film e lo comunica all'orecchio del rappresentante scelto dalla squadra avversaria. Questi dovrà mimare quel titolo di film alla propria squadra per cercare di farglielo indovinare entro 60 secondi.

A questo punto si invertono i ruoli e dovrà essere un'altra squadra a scegliere il titolo...

Si prosegue a rotazione per un certo numero di volte e si assegna 1 punto per ogni titolo di film indovinato. In caso di parità si conteranno i secondi impiegati (in totale) per indovinare i vari titoli (quindi gli animatori devono conteggiare anche il tempo impiegato dalla squadre)

Secondo Giorno

- **Riflessioni sul tempo**
- **Le scenette**

Programma della giornata

7,15	S. Messa per animatori
8,00	sveglia
8,30	colazione
9,00	Preghiera mattino
9,15	Pulizie per chi ha i turni. Tempo libero x tutti gli altri
10,15	Attività 2
11,15	Tornei
13,00	pranzo
14,00	gioco libero
15,00	attività 3
17,00	merenda
17,15	Tornei
18,00	doccia (solo per chi lo desidera)
18,45	Raduno e visione delle scenette
20,00	cena
20,45	preghiera della sera
21,00	gioco serale "il delitto misterioso"
22,15	stop al gioco e tutti a nanna

Preghiere mattino e sera: vedi libro delle preghiere
--

Materiale necessario x Attività N.2

(escluse fotocopie)

Cartelloni a forma di orologio

Penne / pennarelli

Materiale necessario x Attività N.3

(escluse fotocopie)

Ciak

Telecamera (una o più)

Attività2: 2° Giorno - mattina

Obiettivo:

Far riflettere i ragazzi su 2 questioni:

1. Il tempo non è tutto uguale. C'è il tempo per fare il proprio dovere e c'è il tempo libero
2. Il tempo libero è nostro e abbiamo diversi modi per usarlo

Fase1: Verifica del riordino della canzone di Jovanotti. Ai vincitori andrà un premio (es. gelato) da ritirare però dopo pranzo o alla merenda

-----**A questo punto ci si divide in gruppi da max. 12 persone.**-----

Fase2: Breve discussione, della canzone

eseguita attraverso il testo completo della canzone, sulla quale sono state evidenziate alcune frasi significative. Cosa ne pensano i ragazzi? La discussione può partire dalla domanda: "siete d'accordo su questa frase?" , oppure, "Nella situazione descritta dalla canzone, voi come vi comportereste?"

Fase3: Analisi di come i ragazzi vivono la loro giornata

Deve essere preparato un grande orologio (un cerchio diviso in 24 spicchi) in modo che per ogni ora vi si possa scrivere cosa fanno i ragazzi. Ovviamente dovrà essere dato maggiore spazio alla zona relativa la tempo libero, o alla sera.

Prima si scrive quello che si fa durante i giorni "lavorativi" e poi, il sabato e domenica.

Fase4: Leggere l'orologio

Riflettere sui diversi modi di vivere il tempo libero

-----**A questo punto ci si riunisce tutti insieme**-----

Fase5: Riunione in gruppo

Il don tira le fila del discorso facendo alcune proposte su come vivere il tempo libero durante questo campo

- Attraverso un corretto svolgimento delle varie attività di pulizia
- Passando in Chiesa qualche volta
- Prestando attenzione agli amici che non giocano o fatico ad ambientarsi
- Ammirando la natura
- Altro.....

Opzionale: al termine, se c'è stato tempo di prepararli, è possibile distribuire ad ogni ragazzo un biglietto quella quale è riportata una frase della canzone di Jovanotti e accanto il pensiero di Dio tratto dalla Bibbia. (Vedi allegato Frasi a confronto.xls)

TEMPO (JOVANOTTI)

Tempo...

**Tempo, comunque vadano le cose lui passa
e se ne frega se qualcuno è in ritardo;**
puoi chiamarlo bastardo, ma intanto è già andato.

E fino adesso niente lo ha mai fermato,
e tutt'al più forse lo hai misurato
con i tuoi orologi di ogni marca e modello.

Ma tanto il tempo resta sempre lui quello!

**L'unica cosa che ci è data di fare:
è avere il tempo da poter organizzare
sì...da organizzare** da dividere in pasti,
carta rullante, la mia voce di bassi bassi, medi e alti,
per fare salti, per far ballare il pubblico sugli spalti.

E non mi annoio,
e no che non mi annoio non mi annoio,
io no che non mi annoio non mi annoio,
no che non mi annoio, no che non mi annoio.

Tempo;
cento-nove battute al minuto;
quando finisce forse ti sarà piaciuto.
La chiave per capire questo genere di suono,
che a molte orecchie può sembrare frastuono,
è liberare la tua parte migliore,
chiudere gli occhi e aprire bene...il cuore,
chè non c'è musica che vale di più
di quella musica che vuoi sentire tu!

E non mi stanco,
e no che non mi stanco non mi stanco,
io non che non mi stanco non mi stanco,
non che non mi stanco, no che non mi stanco.

Sono passate mille generazioni
dai Rock a bilia, ai pank, ai capelloni,
i metallari, i paninari, i sorcini,
e ogni volta gli stessi casini;
perché i ragazzi non si fanno vedere,
sono sfuggenti come le pantere.
Quando li cattura una definizione
il mondo è pronto a una nuova generazione.

E non mi annoio,
e no che non mi annoio non mi annoio,
io no che non mi annoio non mi annoio,
no che non mi annoio, no che non mi annoio.
Io no che non mi annoio.



Tempo ... prezioso.

Conosco un modo per rimanere a galla
non abboccare a questa grande bolla
del tempo che ti fa cambiare
che ti modella, e più vai avanti e più la vita è meno bella.
Fuggi dal gruppo e pensa con la tua testa!
e stare insieme sarà sempre una festa;
se riuscirai a sopravvivere lontano dal branco
non c'è noia e non sarai mai stanco!
Fuggi dal gruppo!
E non lasciarti fregare,
e non mi annoio, io continuo a ballare.

E non mi rompo
e no che non mi rompo non mi rompo
io no che non mi rompo non mi rompo
no che non mi rompo
no che non mi rompo.

Tempo.

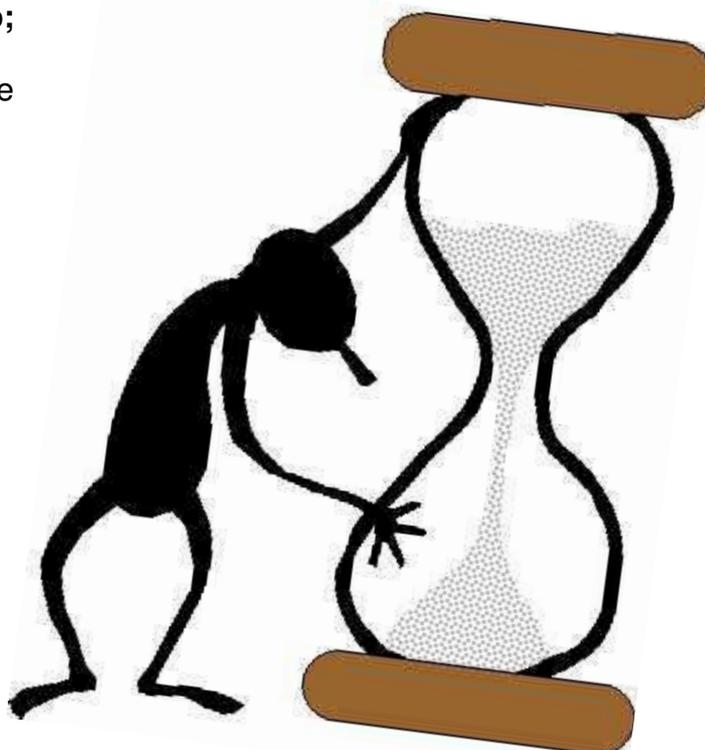
Quando stai bene lui va via come un lampo,
quando ti annoi un attimo sembra eterno
e il paradiso può diventare inferno.

Tempo, ti frego! e con il ritmo ti catturo
e ti chiudo in una ritmica di aspetto molto duro,
e ti organizzo in battute in quattro quarti
e allora non avrai il tempo di liberarti.

E con le gambe muovo anche il cervello:
e allora il tempo sarà mio fratello
e come lui mi darà sempre una mano,
mi darà tempo per andare lontano;

e come Ulisse cercherò di ritrovare
quella mia isola, ma intanto viaggiare
sarà piacevole, sarà indispensabile,
anche se l'isola sarà irraggiungibile.

Annoio – Stanco - Rompo



Attività3: 2° Giorno - pomeriggio

Obiettivo: Sceneggiare diversi modi di vivere il tempo.

Metodologia:

- divisione in gruppi;
- sorteggio di un bigliettino per gruppo con la spiegazione della scenetta da rappresentare;
- rappresentazione (tempo 1 ora circa);
- ripresa, passando di gruppo in gruppo.

Alla sera, dopo cena, saranno poi proiettate le scenette.

Importante per le riprese

Per le riprese è bene cercare di svolgere le scene al chiuso. Se ciò non fosse possibile, isolare il gruppo dagli altri, in modo che non vi siano rumori. SOPRATTUTTO, se la ripresa è fatta all'aperto, non utilizzare lo zoom della telecamera, ma riprendere il più vicino possibile in modo che si possa registrare bene la voce dei ragazzi. Le scene vengono sempre molto bene, perché la fantasia dei ragazzi è sorprendente, ma il compito dell'animatore è far rendere al massimo la loro rappresentazione con una ripresa adeguata. Usare un ciak prima della ripresa. Fare una prova prima della ripresa originale. Eventualmente utilizzare 2 telecamere se i gruppi sono più di sei.

Aiuti da dare

I ragazzi possono avere delle difficoltà a comprendere cosa esattamente devono fare. E' importante quindi che gli animatori girino fra i vari gruppi aiutando e consigliando sul da farsi. Tuttavia occorre anche lasciare spazio alla loro creatività

Numero di persone per ogni scenetta

Le persone per ogni scenetta dovrebbero essere comprese fra 4 e 6: di conseguenza scegliere il numero di scenette da rappresentare.

Divisione dei compiti

Ogni animatore avrà in carico una o al massimo 2 scenette.

E' importante che l'animatore da un lato non dica ai ragazzi esattamente tutto ciò che devono fare e dall'altra li aiuti per non farli annoiare.

Valutare numero e tipo di scenette sulla base degli animatori disponibili e del N. di ragazzi.

Registrazione	
Piergiorgio Frassati	
Annalena Tonelli	
Volontari AVULLS	
Gita oratorio che sta x saltare	
Massimiliano Kolbe	
La domenica. Angelo e diavolo	
5 ragazzi che non aiutano il don	
5 ragazze che non aiutano l'anziano	

Scenette

Esempi di tempo speso bene

Rappresentare la vita di Piergiorgio Frassati
Chiedi all'animatore il foglio che riassume la sua vita

Rappresentare la vita di Annalena Tonelli
Chiedi all'animatore il foglio che riassume la sua vita

Siamo in un Ricovero per anziani: i volontari dell'AVULSS sostituiscono gli infermieri perché sono in sciopero (imboccano... puliscono...)

Un'uscita da tempo programmata rischia di fallire... la suora sta male e il gruppo è scoperto... un generoso viene a saperlo e – pur avendo in programma di andare in vacanza – si offre...

Rappresentare la vita di Massimiliano Kolbe
Chiedi all'animatore il foglio che riassume la sua vita

E' domenica e dovete andare a S. Messa. Qualcuno di voi va, altri, invece stanno a casa. Ecco i vostri ruoli:

- Angelo custode, che invita ad andare a Messa
- Diavoletto, che invece inventa tutte le scuse per convincere a stare a casa
- Qualcuno andrà, anche se deve alzarsi presto, o ha fatto tardi, o deve cambiare i programmi.
- Altri invece non vanno, perché sentono la sveglia, ma la spengono, sono stanchi e altre scuse.

Esempi di tempo speso male

(gruppo di 5 ragazzi) – Il parroco vi chiede di aiutarlo per pulire e mettere in ordine l'oratorio, ma voi non avete tempo per aiutarlo. I vostri veri interessi sono solo calcio, playstation, girare in bici....siete insomma troppo impegnati

(gruppo di 5 ragazze) – Siete un gruppetto di amiche che ama chiacchierare, sfoggiare vestiti all'ultima moda...fare insomma le "veline" e le "pettegole". Andare spesso al bar.....e anche se un vecchietto deve essere aiutato nell'attraversare la strada, fate finta di niente. A voi interessa solo divertirvi

Pier Giorgio Frassati

Nasce a Torino il 6 aprile 1901. A 13 anni prende l'impegno della comunione quotidiana: d'ora in poi questo sarà il centro della sua vita spirituale. Entra a far parte di alcune associazioni ecclesiali assumendo impegno costante di carità

Legge tanto e mette al primo posto Vangelo e vite di Santi. Le Lettere di San Paolo sono per lui la parola quotidiana da portare ai suoi ammalati, ai suoi poveri e ai barboni di Torino.

Il resto della giornata era tutto un continuo correre su e giù per Torino sempre a piedi, perché i soldi del tram li dava in elemosina, correre in farmacia per prendere le medicine ai malati, un continuo donare le sue cose per aiutare gli altri.

C'è un filo che unisce tutta l'esistenza di Pier Giorgio: è la dedizione ai poveri. A chi gli chiede come fa a sopportare gli odori, la sporcizia, risponde: "Non dimenticare mai che se anche la casa è sordida tu ti avvicini a Cristo!" Così Pier Giorgio non ama i poveri, ma ogni povero.

Annalena Tonelli, uccisa un anno fa in Africa



Oltre un anno fa veniva uccisa da sconosciuti a Borama quando aveva raggiunto i 60 anni, nel nord ovest del Somaliland, **Annalena Tonelli**, una straordinaria missionaria laica che aveva dedicato la propria vita agli ammalati, ai poveri e ai dimenticati dell'Africa.

Lasciò l'Italia a 26 anni, dopo una laurea in legge, con destinazione Kenya.

Trasferitasi a Borama, nel Somaliland (la regione autoproclamata autonoma dalla Somalia) la Tonelli aveva riaperto l'ospedale locale, organizzando scuole per ciechi e sordomuti, salvando migliaia di bambini e affrontando il problema dell'Aids.

La ricordiamo attraverso un brano di una delle sue rare uscite pubbliche, nel 2002 in Vaticano, in occasione della 'Giornata internazionale per il volontariato':

"La vita ha un senso solo se si ama. Nulla ha senso al di fuori dell'amore. La mia vita ha conosciuto tanti e poi tanti pericoli, ho rischiato la morte tante e poi tante volte. Sono stata per anni nel mezzo della guerra. Ho sperimentato nella carne dei miei, di quelli che amavo, e dunque nella mia carne, la cattiveria dell'uomo, la sua perversità, la sua crudeltà, la sua iniquità. E ne sono uscita con la convinzione incrollabile che ciò che conta è solo amare. Ed è allora che la nostra vita diventa degna di essere vissuta".

Di se stessa Annalena diceva "io sono nobody", sono 'nessuno', per far capire quanto valore dava alla presenza degli altri. È diventato il titolo del libro scritto in sua memoria, ma, leggendolo, emerge invece che Annalena era 'qualcuno' di molto importante, che ci ha regalato un esempio da seguire.

S. Massimiliano Kolbe



Massimiliano Kolbe fu un sacerdote polacco, che durante la Seconda Guerra Mondiale compì un grande gesto.

Nel mese di maggio [1941](#), infatti, fu arrestato dalle [SS](#) e portato nel campo di prigionia di Auschwitz.

Alla fine del mese di luglio dello stesso anno un uomo del block di Kolbe era riuscito a fuggire dal campo: per rappresaglia i tedeschi selezionarono dieci persone della stessa baracca per farle morire nel bunker della fame.

Quando uno dei dieci condannati, [Francesco Gajowniczek](#), scoppiò in lacrime dicendo di avere una famiglia a casa che lo aspettava, Kolbe uscì dalle fila dei prigionieri e si offrì di morire al suo posto. In modo del tutto inaspettato, lo scambio venne concesso. I campi di concentramento erano

infatti concepiti per spezzare ogni legame affettivo e le azioni "generose" non erano accolte volentieri.

Dopo 2 settimane senza acqua né cibo nel bunker, visto che quattro dei dieci condannati, tra cui Kolbe, erano ancora vivi, furono uccisi con una iniezione di [acido fenico](#).

Dopo la sua morte la madre riportò un episodio che Massimiliano le raccontò quando aveva circa 10 anni: disse che gli era apparsa la Vergine Maria con due mazzi di fiori, uno rosso ed uno bianco, chiedendogli quale volesse; il bambino disse che li voleva tutti e due. Alla mattina, svegliandosi, li trovò entrambi sul suo cuscino. Il mazzo bianco rappresentava una vita pura al servizio di Dio, quello rosso il [sangue](#) che avrebbe sparso con il [martirio](#). Vedendo la sua vita a posteriori si può dire che ha avuto gli aspetti caratterizzati dai due mazzi di fiori.

Francesco Gajowniczek riuscì a sopravvivere ad Auschwitz e morì nel [1995](#).

Il 10 ottobre 1982, in Piazza San Pietro, Giovanni Paolo II dichiara "Santo" Padre Kolbe, proclamando che "**San Massimiliano non morì, ma diede la vita....**"

Presentazione delle scenette (tempo stimato attività 1 ora)

Si propongono le scenette. E' importante chiedere il silenzio. Al termine di ogni scenetta si può fare con i ragazzi un commento.

Dovrebbe uscire

- che il tempo libero si può pensare di donarlo agli altri
- che bisogna ricordarsi che tempo va dato a Dio (spiritualità)
- che va dedicato tempo per la propria crescita umana
- che purtroppo il tempo si può anche sprecare

Gioco del secondo giorno

Il delitto misterioso

Caratteristiche principali del gioco e perché è stato inventato

Questo gioco è una variante del delitto misterioso, già inventato dal nostro oratorio e regolarmente scaricabile dal sito di Qumran2.

Rispetto a quel gioco:

- ◇ Non abbiamo utilizzato il manichino.....è un aspetto che vogliamo tenere per campi successivi
- ◇ Abbiamo cambiato la storia, evitando di parlare di omicidio, ma di malessere di una persona
- ◇ Abbiamo accorciato il gioco, facendo fare una prova per ognuno degli animatori....e abbiamo coinvolto anche la nostra cuoca
- ◇ Nessuna telefonata all'amica Argentina....anche questo aspetto lo teniamo per campi successivi

La ricostruzione del delitto

Nella tabella che segue, intitolata "*Riassunto prove e indizi del gioco*". sono riassunti tutte le 6 prove che ogni squadra doveva superare e l'indizio che otteneva.

Materiale fornito alle squadre

Ad ogni squadra venivano fornite n°3 fogli (contenuti nel file "*Per i RAGAZZI.doc*").

Il primo foglio spiega le regole del gioco.

Il secondo non è nient'altro che una tabella da compilare mano a mano che si ottengono indizi.

Il terzo è un praticamente in foglio bianco in cui devono riassumere per esteso come è andato il delitto.

Se il numero delle squadre è uguale o inferiore a 4, si può far fare anche una scenetta alla fine del gioco in cui rappresentano il delitto. Se il numero è superiore, dato che richiede troppo tempo e i ragazzi si annoierebbero, è sufficiente far compilare ad ogni squadra il report.

Assegnazione punti

L'assegnazione dei punti avviene a due livelli:

10 punti alla squadra per prima riesce a completare gli interrogatori, superando le 6 prove

8 punti alla seconda, 6 alla terza, 2 alla quarta.

10 punti alla squadra che riesce a descrivere nel miglior modo il delitto attraverso una apposita scenetta (se numero squadre basso) o del report finale

Suddivisione in squadre

Questo gioco è pensato per un numero di giocatori pari ad un massimo di 36. Le squadre dovrebbero essere composte da un massimo di 6 persone.

Per numeri superiori, si incarica un ulteriore animatore (se c'è) di far fare una ulteriore prova (ad esempio fare un castello di carte) dando come indizio semplicemente che ha sentito l'ambulanza arrivare ed erano circa le 19.30.

Se invece manca l'animatore.....per forza di cose le squadre dovranno essere più numerose.

La storia

Il panettiere, di nome Paolo, porta ogni giorno il pane nella casa dove siamo ospitati. E' anche molto amico del pasticciere del paese, di nome Pietro. Proprio Pietro vorrebbe andare a vedere una gara di Formula1 a Monza. Il suo amico panettiere gli promette dei biglietti, ma all'ultimo momento, anziché darglieli, li regala a suo figlio, tradendo la promessa fatta.

Il pasticciere si arrabbia molto e come vendetta mette del pepe nei pasticcini che la nostra cuoca aveva ordinato per l'ultima serata.

Purtroppo il panettiere Paolo, soffre di una forte allergia al pepe e quindi, assaggiando i pasticcini, accusa un forte malore e sviene.

La nostra animatrice Marta, lo vede cadere e subito telefona al 118. Il don, parlando con i medici, viene rincuorato sulla situazione del ragazzo, che sicuramente si riprenderà.

Riassunto prove e indizi del gioco – Responsabile:

Responsabile da interrogare	Prova da superare per ottenere l'indizio	Indizio
Don (stanza maschi)	il don da indizi solo a chi conosce bene le Sacre Scritture. Per cui la squadra deve dimostrare di trovare un preciso passo nella Bibbia	Ha parlato con i medici circa mezz'ora fa. Hanno detto che il ragazzo sta bene, ma che il malore è stato causato da una brutta allergia al pepe, di cui era affetto il loro paziente, di nome Paolo e di professione Panettiere
..... Cucina	La cuoca (<i>o se non c'è la cuoca una animatrice appassionata di cucina</i>) prima di dare informazioni, vuole essere sicura di avere davanti persone amanti della cucina come lo è lei. Per questo propone alcuni indovinelli culinari Vedi libro dei quiz, sezione cucina	Quella sera, essendo l'ultima del campo, aveva pensato di ordinare dei dolci. Purtroppo quelli che aveva ricevuto dal panettiere erano da gusto cattivo: sapevano tremendamente di pepe
..... Stanza femmine, vuole verificare se i ragazzi sono capaci di cambiare un pannolino. Lo faranno servendosi di una bambola	Ha visto il panettiere che si mangiava una bella bignola prima di portarle alla Cinzia. Ha fatto una faccia davvero brutta.....quelle paste dovevano avere un sapore molto cattivo
..... Sala Refettorio	Valeria ama la matematica e quindi ha deciso di dare una mano solo alle squadre che rivelano una sufficiente conoscenza in materia. Pone ai ragazzi una equazione da risolvere	Ha sentito il panettiere parlare al telefono con il suo amico pasticciere. Era furioso, perchè gli aveva dato le paste al pepe
..... Sala giochi grande (farsela tenere aperta), amante della geografia, si diverte a porre domande su paesi e loro capitali	Ha visto il ragazzo cadere poco prima di uscire dalla casa. E' svenuto dopo aver accusato una forte male alla pancia. Elisa ha immediatamente chiamato i soccorsi al 118. Erano circa le 19.00
..... (Sala giochi piccola vicino al refettorio) studia lingue e sogna di girare il mondo. Propone ai ragazzi un foglio (vedi gioco nazioni) in cui devono abbinare monumenti e piatti a ciascun paese. Pallavolo: sfida a chi fa più palleggi, oppure....	Lui conosce molto bene il pasticciere, perché giocavano insieme a calcio, prima che si trasferisse a Carenno. Il suo nome è Pietro. Infatti dovevano andare insieme a vedere il Gran Premio di Monza. Qualche giorno fa lo chiama dicendo che non verrà perché il panettiere a cui aveva chiesto i biglietti, li ha regalati al figlio...così non ci andrà. Non lo ha mai sentito così furioso....ha detto che si sarebbe vendicato con un bello scherzetto.
..... (Cortile principale. Se piove nell'androne ingresso) è un piccolo campione di football. Si diverte a far perdere tempo ai ragazzi Sfidandoli in varie prove di abilità calcistica (palleggi, colpi di testa, ecc.)	Ha sentito l'ambulanza arrivare alla casa. Grande spavento. Erano circa le 19.30
..... (Cortile dietro. L'animatore girovaga e fa il gioco dove capita)Ama giocare alle carte. Li sfida a fare un bel castello di carte	Gli hanno riferito che il malcapitato aveva la bocca sporca di panna

G.I.S. - Gruppo Intervento Speciale Carabinieri
 Operazione DIXIT!
 Missione operativa H/4343 - Vicotr 6.1

SQUADRA OPERATIVA N°

Mis- sione	Elemento	Osservazioni
1	Colpevole	Il pasticcere, Pietro
2	Dove é stata ritrovata la vittima?	Poco prima dell'uscita della casa
3	Vittima	NOME: Paolo PROFESSIONE: Panettiere
4	MOVENTE	Non aveva dato i biglietti del GP di Monza al suo amico Pietro, pasticcere
5	ORA in cui la vittima ha è svenuta	Erano circa le 19.00
6	ARMA	Paste dolci
7	TESTIMONI	Marta
8	VERA CAUSA DEL MALORE	Era allegerico al pepe

GIOCO DELLE NAZIONI

1. Tourre Eiffelle, champs elisè, Baguette

2. Big ben, madame tousseau, bus a 2 piani

3. Museo Del Prado

4. Sagrada famiglia, paella

5. Empire state building, statua della libertà, rapper

6. Porta di brandeburgo, wurstel e crauti

7. Colosseo, San Pietro, pizza

8. Piazza rossa, Vodka

9. Piazza tien en men, involtini primavera

Beijing, Cina

Mosca; Russia

Roma, Italia

Berlin, Germania

New York, USA

Barcelona, Spagna

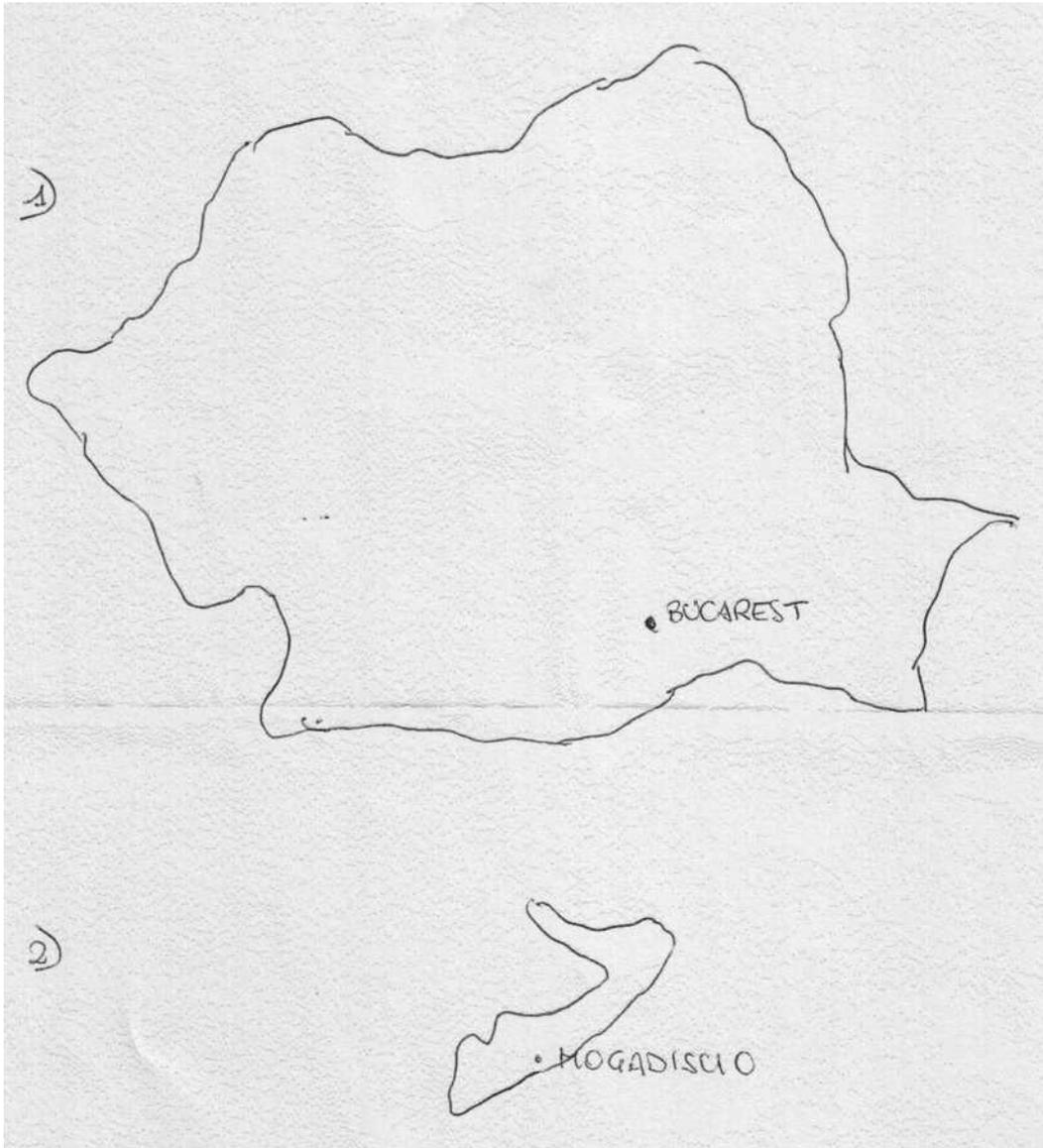
Madrid, Spagna

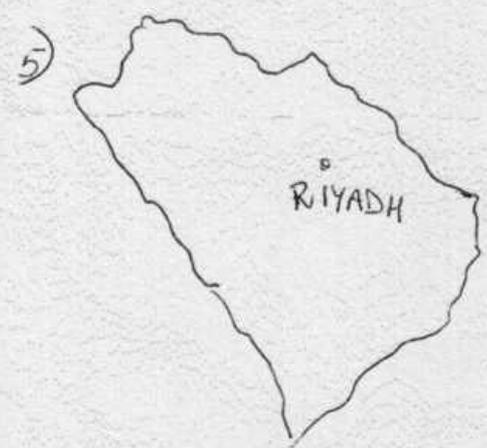
London; Gran Bretagna

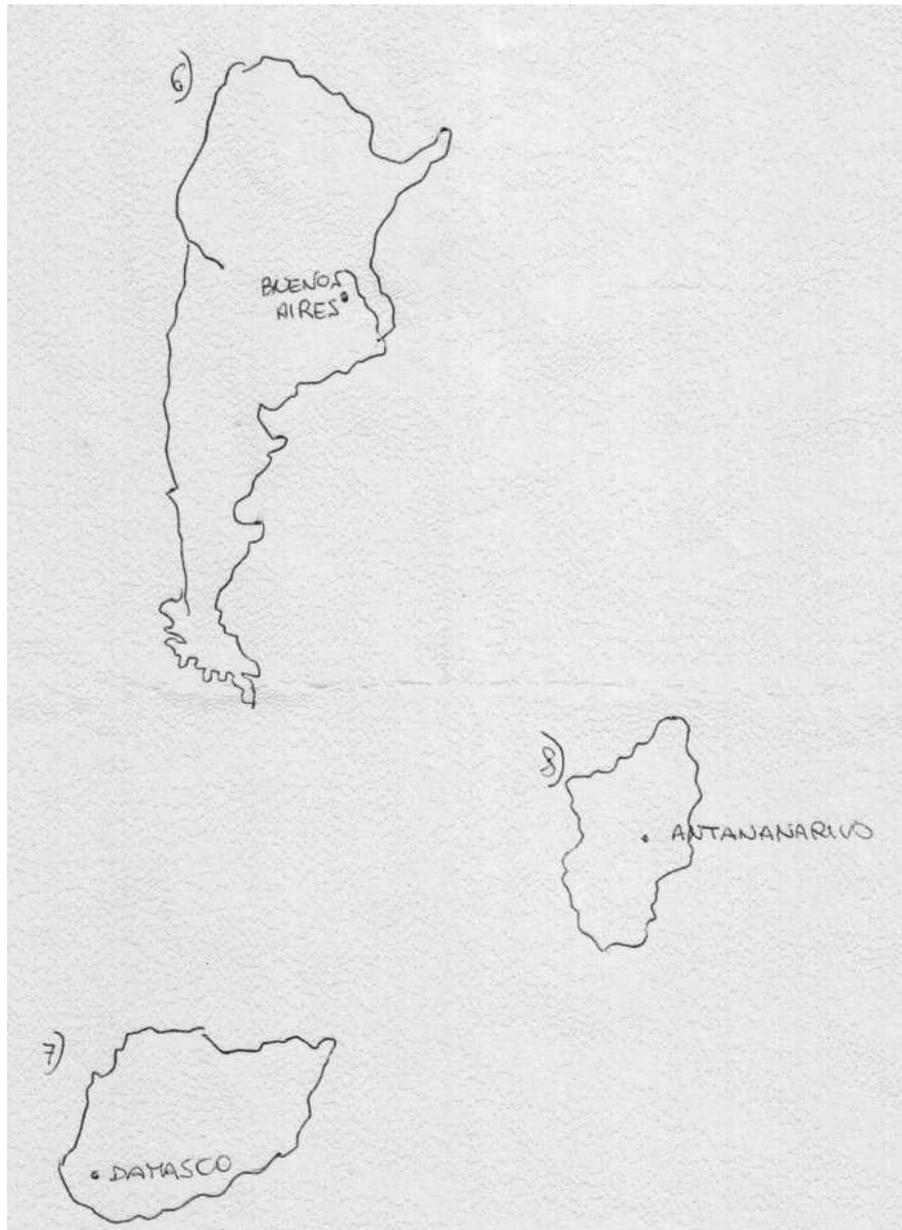
Paris, Francia

GIOCO DI CAPITALI E STATI

	Capitale	=	Stato
1	Bucarest	=	Romania
2	Mogadiscio	=	Somali
3	Luanda	=	Angola
4	Bogotà	=	Colombia
5	Riyadh	=	Arabia Saudita
6	Buenos Aiers	=	Argentina
7	Damasco	=	Siria
8	Antananarivo	=	Madagascar
9	Reykjavik	=	Islanda
10	Riga	=	Lettonia







9)



10)



LE SEGUENTI PAGINE
SONO DA STAMPARE
1 COPIA
X OGNI SQUADRA

G.I.S. - Gruppo Intervento Speciale Carabinieri

Operazione DIXIT!

Missione operativa H/4343 - Vicotr 6.1

Roma, 15 giugno 2008

Gent.mi ragazzi e ragazze dell'oratorio di Crescentino,

Sappiamo che presso la casa dove alloggiate si è verificato un tentato omicidio ai danni di un uomo la cui identità ci è ancora sconosciuta.

L'uomo è stato ritrovato privo di conoscenza e in grave stato di coma nei locali della vostra struttura. Ora è ricoverato in sala di rianimazione, dove i medici sono riusciti a portarlo fuori pericolo.

Tutte le nostre migliori forze operative sono impegnate. Non potendo intervenire prima di domani mattina, vi chiediamo - in nome della Nazione - di assolvere a questo delicato compito: ricostruire il delitto!

Interrogate i vostri accompagnatori...abbiamo seri sospetti su di loro. E' probabile che non parlino molto facilmente, e quindi dovrete in qualche modo accontentarli pur di ottenere le informazioni di cui sono sicuramente in possesso.

Aspetti tecnici da avere ben presenti

Per avere maggiori opportunità di raggiungere lo scopo, vi dovrete dividere in 8 squadre di investigazione. Siete in gara con i vostri colleghi. Abbiamo una preziosa taglia da dare alla squadra vincente.

Dovete interrogare ognuno dei vostri accompagnatori e anche la cuoca (le cuoche c'entrano sempre nei delitti!). *La prima squadra che riesce a terminare gli 8 interrogatori riceve 10 punti.*

Dovete rivolgervi a Stefano per la riscossione di questi punti. Lui spedirà le vostre soluzioni via fax

Quando pensate di aver ricostruito il delitto, dovrete compilare correttamente la scheda che vi viene consegnata e fare anche un breve riassunto per descrivere che cosa è successo secondo voi

Altri 20 a chi scopre correttamente la soluzione.

Buona fortuna

Ten. Col. Saverio D. Francesco



G.I.S. - Gruppo Intervento Speciale Carabinieri
Operazione DIXIT!
Missione operativa H/4343 - Vicotr 6.1

SQUADRA OPERATIVA N°

Mis- sione	Elemento	Osservazioni
1	Colpevole	
2	Dove é stata ritrovata la vittima?	
3	Vittima	NOME : PROFESSIONE :
4	MOVENTE	
5	ORA in cui la vittima ha è svenuta	
6	ARMA	
7	TESTIMONI	
8	VERA CAUSA DEL MALORE	



GIS - Gruppo Intervento Speciale Carabinieri
Operazione **Dixit!**
Missione operativa cod. H/4343 - Victor 6.1

Squadra Operativa N° _____

MODULO PER STESURA DEL RAPPORTO

A large empty rectangular box intended for the report content.

FIRME

Terzo Giorno

- Secondo invito al posteresima
- S. Messa e Pranzo con i genitori
- Ritorno a casa

Attività5: Terzo Giorno - Mattina

Obiettivo:

Tirare le fila del campo e verifica
Annunciare il postcresima

Programma della giornata

Ore 8.00 Sveglia
Ore 8.90 Colazione
Ore 9.00 Preghiera del mattino e attività finale
Ore 9.30 Inizio riordino camere e trasporto a terra delle valige
Ore 11.30 S.Messa
Ore 13.00 Pranzo
Ore 15.00 Rientro a casa accompagnati dai genitori

Preghiere mattino: vedi libro delle preghiere

Attività finale

In cerchio, seduti sulle sedie (per terra è più difficile stare attenti), al chiuso se ci stiamo. (all'aperto è troppo dispersivo)

Canto iniziale

- Prende la parola il don con 5 minuti di riassunto del campo
- Mostrare nel momento più opportuno anche il cartellone delle mani fatto durante il giorno di pre-campo in oratorio. Questo è finalmente il momento di spiegarne il significato e di mostrarlo. Fa sempre effetto ai ragazzi
- Invito a partecipare al postcresima a settembre
- Uno degli animatori spiega che riceveranno una lettera o un foglio a scuola, per mangiare insieme una pizza in oratorio. Avverrà a fine settembre o inizio ottobre. Tenersi pronti!!!

Canto di stacco – opzionale

- A turno ognuno dice qualcosa, gli animatori compresi. Normalmente questo momento – se non è tirato troppo per le lunghe – rende bene. In ogni caso farlo alla fine di questa attività, perché altrimenti dopo non sono più ricettivi

Canto finale

ALTRO MATERIALE A DISPOSIZIONE NEL CASO DI PIOGGIA

- Gioco Quiz
- Questionari
- SOS Ozono

QUIZZONE

Descrizione

Consiste nello scegliere 4 materie e scriverle su un cartellone. Ad ogni materia corrispondono 5 domande.....ma forse anche penitenze.

Quindi ogni squadra a turno sceglie la materia. L'animatore fa la domanda e chiede ad ogni squadra di scrivere su un foglio la risposta. Poi passa a controllarle. Chi ha risposto correttamente prende un punto, altrimenti rimane com'era.

A scelta dell'animatore e per movimentare la serata, a sorpresa le squadre subiranno una penitenza.

Idee per penitenze

1. La mucca Carolina

Un contadino reca al mercato la propria mucca (due persone sotto una coperta) per venderla al miglior offerente.

Ecco il copione: «La mucca Carolina è speciale, sa superare gli ostacoli.

Guardate che salta il bastone. Dai! Carolina! fai vedere che cosa sai fare!». Così la mucca salta il bastone che il contadino le pone davanti. «Ma non basta, è capace di saltare anche una persona! Dai! Carolina! Passa sopra di me!».

La mucca, obbediente, supera il contadino che gli si è sdraiato proprio davanti.

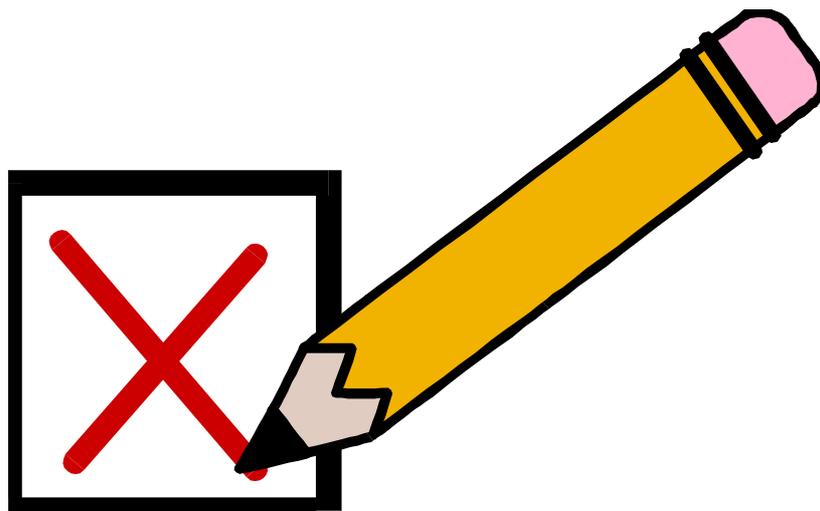
«Voi direte che salta me, perché sono il suo padrone! Ma è capace di saltare anche gli estranei! Chi si offre per essere saltato otterrà un forte sconto!».

Naturalmente il solito "alocco" si offre e si sdraia davanti alla mucca. Passandogli sopra, la mucca fa pipì sul malcapitato (bicchiere d'acqua buttato dalla persona che interpreta il posteriore della mucca) sul malcapitato, mentre il contadino si dispera: «Ma Carolina! Cosa mi combini? Proprio adesso dovevi farla?».

Anziché un bicchiere si può usare (per la versione soft del gioco) una bottiglia con il tappo bucato. Premendo la bottiglia (magari con acqua calda) esce il getto di....pipì.

2. **L'ubriaco:** il penitente deve fare 10 giri su sé stesso posando l'indice a terra in un per preciso punto al centro del cerchio e quindi andare a sedersi in braccio a uno dei presenti entro 15 secondo. Il percorso di ritorno non gli sarà agevole. Si può fare anche con 2 persone in contemporanea. O ripete più volte facendo prima uscire le persone penitenti.
3. **Sparare per spegnere con una pistola ad acqua una candela tenuta in bocca con un cucchiaino da un avversario**
4. **Cantare un canzone davanti a tutti.** Per esempio la vecchia fattoria e ognuno fa un animale Cane, gatto, mucca, maiale, cavallo, pecora, capra, asino, gallo, gallina, pulcino, oca, topo.
5. **Allo zoo.** A turno ogni componente della squadra dovrà fare una sfilata imitando un animale dello zoo.
L'elefante,La scimmia,La gallina,La rana,L'aquila,Il gorilla,Il pinguino,Il canguro, Gambero,Serpente,Formica,Il cane.
6. Le previsioni Meteo. Ad un volontario si chiede di mettersi sotto una coperta seduto e di fare previsioni meteo (vedi libro "come organizzare una festa). Per il tubo usare un cartellone arrotolato

Test



Test n° 1 – Sei contento di te?

Ognuno di noi è protagonista della propria vita, anche quando condivide con altri le esperienze quotidiane. Bisogna però sapere sempre valutare con equilibrio le proprie azioni e verificare se il nostro modo di fare è proprio il migliore. Leggi le affermazioni seguenti e segna la risposta che ti pare sinceramente corrisponda al tuo modo di agire.

1. **Preferisco stare con quelli che la pensano come me**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

2. **se ho un abito nuovo e gli altri non lo notano, tengo il broncio**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

3. **quando si tratta di decidere insieme un divertimento, mi piace dire l'ultima parola**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

4. **ho difficoltà a fare un complimento**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

5. **nello studio do la precedenza a ciò che so fare meglio**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

6. **sto a disagio con persone sicure e decise**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

7. **faccio regali se so che verranno ricambiati**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

8. **mi piace ripetere frasi che fanno colpo**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

9. **sono costante negli impegni, anche se non ottengo i risultati sognati**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

10. **preferisco i vecchi amici senza cercarne di nuovi**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

11. **mi infastidisce sbagliare davanti agli altri**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

12. **Mi intrometto facilmente nei discorsi altrui**

- sempre spesso a volte raramente
 mai

PUNTEGGIO: calcola il totale dei tuoi punti:

sempre: 4 punti; spesso: 3 punti; a volte: 2 punti; raramente: 1 punto; mai: 0 punti

CHIAVE DI LETTURA:

Più di 36 punti: sei eccessivamente contento del tuo modo di agire. Potrebbe succedere che ti stimi troppo e che esageri nell'ammirazione di ciò che sei e di ciò che fai. La tua compagnia può risultare pesante e quindi è bene che ti guardi senza usare la lente di ingrandimento.

Da 35 a 20 punti: sai essere realista nei tuoi confronti. Anche quando vorresti ottenere di più, hai il coraggio di verificare le tue azioni, senza per questo credere di essere una nullità. Il desiderio di riuscire non soffoca in te la ricerca di un giusto equilibrio.

Meno di 20 punti: Hai troppa poca fiducia nelle tue possibilità. Senz'altro possiedi capacità maggiori di quelle che pensi e il timore dell'errore non deve frenare il tuo slancio nell'agire. Se è errato ammirarsi troppo, è altrettanto sbagliato non riconoscere le proprie doti, evitando così di sfruttarle.

Test n° 2 – Vivi tra le nuvole?

Per ogni domanda hai tre possibili risposte. Segna con una crocetta la risposta che, secondo te, è esatta. Controlla le soluzioni e assegna 1 punto per ogni risposta esatta.

1. Nel semaforo il rosso è:

- ◇ in basso
- ◇ in mezzo
- ◇ in alto

2. Nel gettone telefonico, l'immagine del telefono si trova:

- ◇ nella faccia con una scanalatura
- ◇ nella faccia con due scanalature
- ◇ su tutte e due le facce

3. Nella bandiera italiana la banda centrale è:

- ◇ verde
- ◇ bianca
- ◇ rossa

4. Nelle banconote italiane da 1000 lire è stampato il volto di:

- ◇ Cristoforo Colombo
- ◇ Marco Polo
- ◇ Galileo Galilei

5. Il segnale stradale che indica "senso vietato" è:

- ◇ rotondo
- ◇ rettangolare
- ◇ triangolare

6. Mentre stai per attraversare la strada guardi

- ◇ prima a destra poi a sinistra
- ◇ davanti a te
- ◇ prima a sinistra poi a destra

7. Cammini lungo una strada di città. Alla tua destra il numero civico delle abitazioni:

- ◇ è solo pari (o solo dispari)
- ◇ è progressivo
- ◇ non segue una regola fissa

8. Davanti a te c'è il sud. Alla tua sinistra c'è:

- ◇ l'est
- ◇ l'ovest
- ◇ il nord

9. La tua ombra a mezzogiorno è:

- ◇ più lunga che al mattino
- ◇ più corta che verso sera
- ◇ uguale a quella della sera

10. Nell'alfabeto la lettera k si trova:

- ◇ dopo la lettera h
- ◇ dopo la lettera j
- ◇ dopo la lettera z

11. I fiori del ciliegio sono:

- ◇ rossi
- ◇ rosa
- ◇ bianchi

12. La corsia di emergenza in autostrada è contrassegnata da:

- ◇ una linea unita
- ◇ una linea tratteggiata
- ◇ una linea ondulata

13. In un orologio al quarzo il numero indicante il giorno del mese si trova:

- ◇ a sinistra
- ◇ a destra
- ◇ dipende

14. La distanza tra il pollice e l'indice è:

- ◇ superiore a quella tra il pollice e il medio
- ◇ uguale a quella tra il pollice e l'anulare
- ◇ superiore a quella tra il pollice e il mignolo

SOLUZIONI ESATTE

1- in alto 2- nella faccia con due scanalature 3- bianca 4- Marco Polo 5- rotondo 6- prima a sinistra poi a destra 7- è solo pari (o solo dispari) 8- l'est 9- più corta che verso sera 10- dopo la lettera j 11- bianchi 12- una linea unita 13- a destra 14- superiore a quella tra il pollice e il mignolo

CHIAVE DI LETTURA

DA 0 A 5: Vivi completamente con la testa tra le nuvole. Scommetto che se ti venisse chiesto che tempo fa in questo momento non sapresti rispondere. Cadi sempre dalle nuvole rischiando di innervosire chi ti sta intorno.

DA 6 A 10: Hai la testa tra le nuvole ma i piedi sono ben aderenti al suolo. In te la realtà e il sogno trovano un giusto equilibrio.

DA 11 A 14: Sei il classico tipo con i piedi per terra. Possiedi senso pratico, ma non guasterebbe un po' più di fantasia.

Test n° 3 – La prova del 9

Che cosa ne fai del tuo tempo libero? Tempo di riposo, tempo di studio, tempo perso? Segna con una crocetta, con sincerità, le risposte.

1. USCITE:

- A. mi vergogno
- B. sempre pronto per uscire
- C. esco solo se mi si prospetta qualcosa di interessante
- D. solo se sono obbligato
- E. esco sempre volentieri per incontrare gli amici

2. LETTURE:

- A. leggo tutto ciò che mi capita in mano
- B. è troppo faticoso leggere
- C. odio leggere, è tempo perso
- D. leggo solo ciò che mi interessa
- E. leggere è utile e piacevole

3. CORRISPONDENZA:

- A. Se perdo un amico, perché non gli ho scritto, significa che non era veramente amico
- B. tra due lettere scelgo una cartolina postale
- C. qualche parola di tanto in tanto per tenerti in contatto
- D. telefono, è molto più comodo
- E. scrivo solo ad amici esteri per perfezionare la lingua straniera

4. VIAGGI:

- A. mi piace viaggiare solo quando sono comodo
- B. ho troppo da fare per permettermelo
- C. mi piace di più stare a casa
- D. se potessi, partirei subito
- E. adoro viaggiare per conoscere gente nuova

5. RIPOSO:

- A. sì, se non ho altro da fare
- B. ne ho bisogno dopo tante fatiche
- C. solo se sono molto stanco
- D. dormire: è il riposo migliore
- E. 5 minuti solo: per avere l'aria riposata

6. CUCINA:

- A. scelgo il digiuno
- B. non ho tempo di dedicarmi
- C. sì, purché non mi faccia ingrassare
- D. è la mia grande passione
- E. mi piace da matti inventare delle ricette

7. NATURA:

- A. mi fa sognare
- B. ci sono tante cose belle da fare e da vedere
- C. mi sento libero a contatto con la natura
- D. la natura mi riposa
- E. puah! Preferisco la città

8. SPORT:

- A. sì, davanti alla tv
- B. mi stanca
- C. solo a scuola
- D. mi piace dedicarci le mie energie
- E. fa bene alla salute

9. ANIMALI:

- A. invidia coloro che ne hanno
- B. mi piacerebbe occuparmi di un canile
- C. richiedono molte cure e affetto
- D. mi piacciono gli animali col pelo
- E. preferisco i cani di razza

SOLUZIONE:

risposte dispari	A=7	B=9	C=10	D=8	E=6
risposte pari	A=6	B=8	C=7	D=9	E=10

CHIAVE DI LETTURA

- Meno di 63 punti: agisci sempre e solo in funzione della moda e di ciò che dicono gli altri, estraniandoti dalla concretezza della realtà. Devi abituarti a riflettere e a fare scelte di testa tua.
- Da 64 a 71 punti: fai ciò che credi di dover fare secondo abitudini e tradizioni stabilite dagli altri. Cerca di uscire da questo conformismo che ti condiziona per fare veramente ciò che ti piace.
- Da 72 a 80 punti: vuoi tutto e subito. A forza di agire troppo in fretta, rischi di rimanere ingannato a tue spese. Allora... rifletti un po' prima di scegliere.
- Da 81 a 90 punti: Conosci bene la differenza tra attività e riposo. La moda e gli altri non ti condizionano. Sei saggio, perfino troppo. Un po' di fantasia non ti farà male.

Test n° 4 – Sei padrone del tuo tempo?

Ci sono ragazzi/e che svolgono molte attività e che “sentono” di avere molto tempo. Ci sono anche ragazzi/e che non fanno niente e che “sentono” di non avere tempo. Il tempo, dunque, è anche una dimensione individuale: le ore gradevoli sembrano brevissime, quelle sgradevoli sembrano interminabili. Sono padrone del mio tempo quando lo so utilizzare per me, quando lo considero come mio, quando è un periodo da vivere e non da riempire.

1. Quando il pomeriggio devo studiare, preferisco utilizzare il tempo per:

- A. fare progetti per il “dopo”
- B. finire il più presto possibile
- C. stancarmi il meno possibile
- D. scoprire cose nuove

2. Se penso al pomeriggio delle vacanze, lo definisco:

- A. chiassoso
- B. affollato
- C. sereno
- D. piacevole

3. Le mie giornate sono:

- A. lunghe
- B. semplici
- C. confuse
- D. brevi

4. La domenica mi piace:

- A. dormire e riposarmi
- B. fare quello che mi piace
- C. andare in cerca di amici
- D. completare le cose lasciate a metà

5. Se penso a quando avrò passato i 20 anni, mi viene voglia di:

- A. divertirmi
- B. guardare avanti con coraggio
- C. dormire e riposarmi
- D. darmi da fare e studiare

6. Per me un mese significa soprattutto:

- A. la terza parte di un trimestre
- B. un mese in meno di scuola
- C. un’interrogazione da preparare
- D. un lungo periodo da vivere

7. Quando sono felice ho voglia di:

- A. dirlo a tutti
- B. essere con le persone care
- C. non dire niente a nessuno
- D. continuare ad esserlo

PUNTEGGIO:

domanda	1	2	3	4	5	6	7
A	7	3	10	7	8	7	1
B	4	1	6	10	1	4	10
C	1	6	3	4	5	1	6
D	10	10	1	1	10	10	3

CHIAVE DI LETTURA:

DA 7 A 34 PUNTI: Tendi a dipendere dagli altri. Non sei abituato ad usare bene il tuo tempo. Forse non sai ancora cosa veramente ti piace, per cui fai fatica a fare delle scelte e ad utilizzare il tuo tempo. Ricorda che il tempo ti è dato perché tu lo viva e non perché ti lasci vivere.

DA 35 A 41 PUNTI: Forse senti spesso di non essere libero di fare quello che vuoi. Preferisci aspettare che passi il tempo degli altri per usare il tuo. Gli altri non ti possono “portare via” il tempo se tu non lo vuoi, se sai fare le tue scelte. Prova a controllare questa realtà.

DA 42 A 70 PUNTI: Sei padrone del tuo tempo. Senti cioè di avere del tempo a tua disposizione e sei capace di controllarlo iniziando ed interrompendo le attività che sai scegliere.

S.O.S. OZONO – solo opzionale

Un gioco ecologico; le molecole di ozono possono difendersi dalle bombolette.

ANALISI DELLA SITUAZIONE

- **Numero persone**

Si parte da una ventina di persone e non c'è limitazione, basta essere un multiplo di quattro (20, 24, 28...).

- **Zona gioco**

Va bene qualsiasi spazio aperto (noi abbiamo giocato in un cortile), ma sarebbe meglio giocare in un luogo con ostacoli naturali (pietre, alberi, pendii).

- **Tempo-durata**

Il gioco termina se finiscono le bombolette e l'ozono, comunque non più di 30/40 minuti.

- **Materiale**

- mollette da bucato
- fischiello per arbitraggio.

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Questo gioco simula in maniera divertente come nell'atmosfera si formi il buco nell'ozono ad opera delle bombolette spray.

Si dividono i ragazzi in due gruppi, $\frac{1}{4}$ dei ragazzi saranno le bombolette, i restanti $\frac{3}{4}$ costituiranno l'ozono. La squadra delle bombolette munirà ogni suo componente di 3 mollette da bucato. La squadra dell'ozono si dividerà ancora in gruppetti di 3 persone che si terranno per mano formando un cerchio (chi si intende di chimica avrà notato che le molecole di ozono sono formate da 3 atomi disposti a triangolo, esattamente come i ragazzi). Lo scopo del gioco è:

- per le bombolette, distruggere quanto più ozono possibile
- per l'ozono, difendersi strenuamente dai nemici.

All'inizio del gioco, l'ozono si sparpaglia nell'area di gioco, e dopo qualche secondo entreranno in azione le bombolette.

Ogni bomboletta cercherà di raggiungere una molecola, toccandone un componente per sfidarlo: a questo punto, bomboletta e atomo si sfidano con le mollette (il primo che viene pinzato dall'altro perde la sfida): se vince la bomboletta, l'ozono viene catturato e portato al famoso buco nell'ozono che è un cerchio gestito da animatori, dove gli atomi aspettano la loro liberazione con bans, canti o altro; se vince l'atomo, la bomboletta deve cedere una molletta all'ozono e andarsene.

Quando una bomboletta perde tutte le mollette in suo possesso, deve recarsi al buco nell'ozono, dove sceglierà due compagni per formare una molecola, e un terzo che diventerà bomboletta, in questo modo c'è rotazione nei ruoli.

OBIETTIVI

E' un gioco ecologico, divertendosi ci si sensibilizza sui problemi dell'ambiente, in più, grazie alla rotazione nei ruoli, il ragazzo si abitua ad interpretare diverse parti del gioco, dunque lo osserva e lo gioca da diversi punti di vista.

LISTA MATERALE

CAMPO TEMPO

Contenitore Materiale per attività e giochi

Materiale nelle due casse, valido per ogni anno

- Pannolini neonato: 1 pacco. (taglia 3 kg cioè i più piccoli)
- Bambola
- carte (N.2 mazzi)
- CD limbo
- CD con canzone di Jovanotti "Tempo"
- Fune
- Gioco delle freccette
- Forza 4
- Monete di carta rotonde gialle
- 2 lumini
- cucchiaini di plastica: 1 pacco
- filo sottile per vestiti (del tipo che non tagli)
- N.2 pistole d'acqua\
- ciack
- Bandana per Mastro Hora
- Mollette
- ~~• Lattine e palline x abatterle~~
- ~~• Gioco dei birilli~~
- LIBRI DI PREGHIERA

CAMPO TEMPO

CARTELLONI

- Turni pulizie: Medio in verticale
- Torneo di calcio: Grande in verticale
- Torneo di pallavolo: Grande in verticale
- La grande sfida (gioco serale). Piccolo in verticale
- Orologio di Mastro Hora
- N°3 Orologi grandi per attività 2° giorno- mattina
- Cartellone x Quiz. Medio in Verticale
- Cartellone con le mani fatto nel giorno dei “precampo”
- N.4 Cartelloni colorati A1 di riserva

Contenitore **Cancelleria e Varie**

Cancelleria

- 80-100 biro,
- 20 matite
- 5 gomme
- 2 temperini
- 2 taglierini
- 15 forbici,
- 10 rotoli di scotch piccolo
- 15 tubetti colla stick
- Puntine
- Pinzatrice + punti ricambio
- 2-3 fischietti
- Qualche pennarello per cartelloni di emergenza
- N.1 Risma di fogli A4

Materiale elettrico/audio

- Ciabatta
- Adattatori per prese (riduzioni e simili)
- Prolunga avvolgibile
- Lettore CD portatile, per animazione pomeriggi
- CD di balli e canti di animazione
- Pile di emergenza per tastiera elettrica
- Pila da 9 Volt per emergenza microfono cassa portatile

Varie

- Palline da ping pong
- Racchette da ping pong
- Palline da calcio balilla
- Libro quiz
- Vangeli

Contenitore **Pronto Soccorso**

N.B. Prima di dare medicine chiedere ai genitori se allergici!!!!

Controllare date di scadenza prima dell'inizio di ogni Estate Ragazi

In caso di febbre

- Termometro
- Tachipirina da 500 mg

Botte, ustioni da sole, punture insetti

- Reparil gel (per botte)
- Fenistil o Foille x scottature e punture insetti
- Vaschetta o sacchetti del ghiaccio da mettere in freezer x fare i cubetti
- Borsa del ghiaccio

Mal di gola leggeri

- Benactive gola
- Caramelle al miele

Contusioni e sbucciature

- Disinfettante
- Garze idrofile e cerotto in tessuto per fermare le garze
- Cerotti
- Bende
- Cotone idrofilo
- Laccio emostatico
- Ghiaccio istantaneo
- Guanti monouso
- Forbicine per tagliare garze

Bruciore agli occhi

- Collirio per occhi: Dobradex o simili

Per mal di pancia?

- Fermenti lattici: Enterogermina
- Borsa dell'acqua calda

CAMPO TEMPO

Materiale da preparare di anno in anno

ELENCO FOTOCOPIE	PAGINA	Fatto?
TAZEBAO	18	
Canzone tempo a pezzi	22 e 23	
Segnalibro	24	
Testo della canzone tempo	35/36	
Gioco investigazione	44 e seguenti	
Test	62 e seguenti	

	CHI LO FA?	Fatto?
Turni Pulizie con relativo cartellone		
Orologio (3) per attività		
Dolci per premi dei giochi		
Biscotti (1 confezione)		
Pringles, Tronky 6, Duplo, Bueno, Delice, Mini Mars,		
1 film in DVD di emergenza per maltempo		
N°5 Palloni da calcio e N°5 palloni Pallavolo		
Necessario per S. Messa in campo	Don	

Materiale per pulizia

	CHI LO FA?	Fatto?
Carta igienica:0,5 rotori/giorno/testa		
Guanti:3 paia / giorno		
Spugne: 6		
Tutto quanto per pulizie bagni:		
<ul style="list-style-type: none"> • CIF (3 confezioni) • Detersivo x pulire gabinetti (es. Anitra WC). 3 confez. • Detersivo per pavimenti (3 confezioni) 		

Audio/Video/Musica: Da preparare all'ultimo

Macchina fotografica	
Cavi per collegare macchina foto a PC	
PC portatile	
Alimentatore PC Portatile	
Stampante con cartucce (normalmente si chiede al don)	
Video camera – se disponibile- chiedere a Fabio.	
Canzonieri (non prenderli tutti, ma lasciarne qualcuno in parrocchia)	
N.1 Libro per musicista	
Tastiera elettrica e chitarra (valutare se c'è qualcuno che sa suonare)	
Proiettore	
Telo per proiettore	
Cavi vari per collegare	
PC al Proiettore	
PC al Televisore,	
PC ad un amplificatore audio	
(Cassa o qualcosa per amplificare parecchio) → solo per campo Tempo	