

David



Oratorio di Crescentino

Campo Estivo

**UN RAGAZZO,
LA SUA FIONDA
E DIO**

Libro di _____

DOMENICA

Viaggio e introduzioni generali.

Ore 16.00: partenza da Crescentino

Ore 18.00: arrivo, posano valigie in atrio:

Ore 18.15 introduzione campo (don):

E' un momento di passaggio per i ragazzi; introduzione della figura di Davide che sarà filo conduttore del campo: una realtà biblica fornisce spunti per la nostra vita di tutti i giorni.

Per scoprire che si tratta proprio della figura di Davide, verrà proposto ai ragazzi un cruciverba, da stampare grande e appendere ad una parete. Il risultato di questo Cruciverba è Davide. A turno viene fatta una domanda ai ragazzi.

Gioco condotto da _____

Dopo questo gioco (che di presume non duri moltissimo) su può farne all'occorrenza un altro (tipo impiccato oppure la giostra di Radio 105) per scoprire altre parole, quali

Fionda

Golia

Giovane

Ore 18.35 assegnazione compito segnalibro: Attività spiegata da _____

Dovranno elaborare un segnalibro con il pretesto che sarà da regalare a qualcuno. Hanno tutta la settimana di tempo, ma alla fine del campo (giovedì) scopriranno che era per loro, da tenere come ricordo.

Con l'aiuto della storia del capomastro si spiega che chi si impegna ha qualcosa, chi si ne sbatte non ha nulla o ha qualcosa di poco valore; ma bisogna precisare che non deve essere pensato come destinato a qualcuno in particolare, decideremo poi noi a chi regalarlo in base alle relazioni che vedremo formarsi all'interno del gruppo durante il campo, ovvero a chi secondo noi, da quello che possiamo notare a seconda del loro comportamento, è il loro "migliore amico";

Ore 18.45 Sistemazione nelle camere e tempo libero;

Ore 19.30 Preghiera della sera

Ore 20.00 Cena

Assegnazione turni per apparecchia/sparecchia (già preparati da casa)

Ore 21.00 Gioco serale: Gioco dell'oca (vedi sezione giochi)

Ore 22.30 Nanna

Cose da fare: Turni pulizie: Preparati da _____

CRUCIVERBA (ricordarsi stampare senza lettere e in formato grande)

					6
					M
					O
					M
					P
1	2		3	4	5
E	E		T		
	S		O		
			R		
D	A	V	I	D	E
O	M	A	N	O	L
A	E	N	O	M	L
R		G		E	A
D		E		N	T
O		L		I	O
		I		C	
				A	

DEFINIZIONI:

- 1- E' il nome del nostro Parroco.
- 2- Si sostiene alla fine della terza media.
- 3- Sono quattro nella Bibbia
- 4- Città dove è stata esposta di recente la Sindone.
- 5- E' il giorno del Signore.
- 6- La meta del nostro campo.

Lunedì

Verità su me stesso, capacità di ragionare, come elaboro risposte

Mattina

Ore 7.30 S. Messa per animatori (da verificare con don)
Ore 8.00 Sveglia
Ore 8.30 Colazione
Ore 9.15 Preghiera del mattino
Ore 10.00 Visione scena film su Davide (Davide chiamato da Dio: per fare scelte o dare risposte ognuno si deve mettere completamente in gioco);
Alla fine di queste pagine è riportata copia della copertina del DVD usato.

Ore 10.30 Attività:

1) La sagoma:

verrà loro consegnata la sagoma di un uomo che li rappresenta: nella testa dovranno scrivere le qualità, le caratteristiche, le potenzialità che loro pensano di avere; luogo: anfiteatro interno.

2) scelgo di corsa:

Divisione in 2 squadroni. Si fanno domande a cui loro dovranno rispondere Sì, No, Boh, apponendo un post-it sui cartelloni precedentemente preparati;
E' individuale: ognuno ha un blocchetto di 20 post-it dei qualiavrò già scritto sopra il numero progressivo da 1 fino a 20.

Post It preparati da _____

luogo: campo da pallavolo.

Materiale: cartelloni con i titoli SI, NO, BOH. 6 cartelloni in tutto

3) Commento del don

Finite le domande, il don fa il commento. Prendendo a sua discrezione le domande su cui fare un breve commento. Sarebbe meglio però specificare quali in anticipo

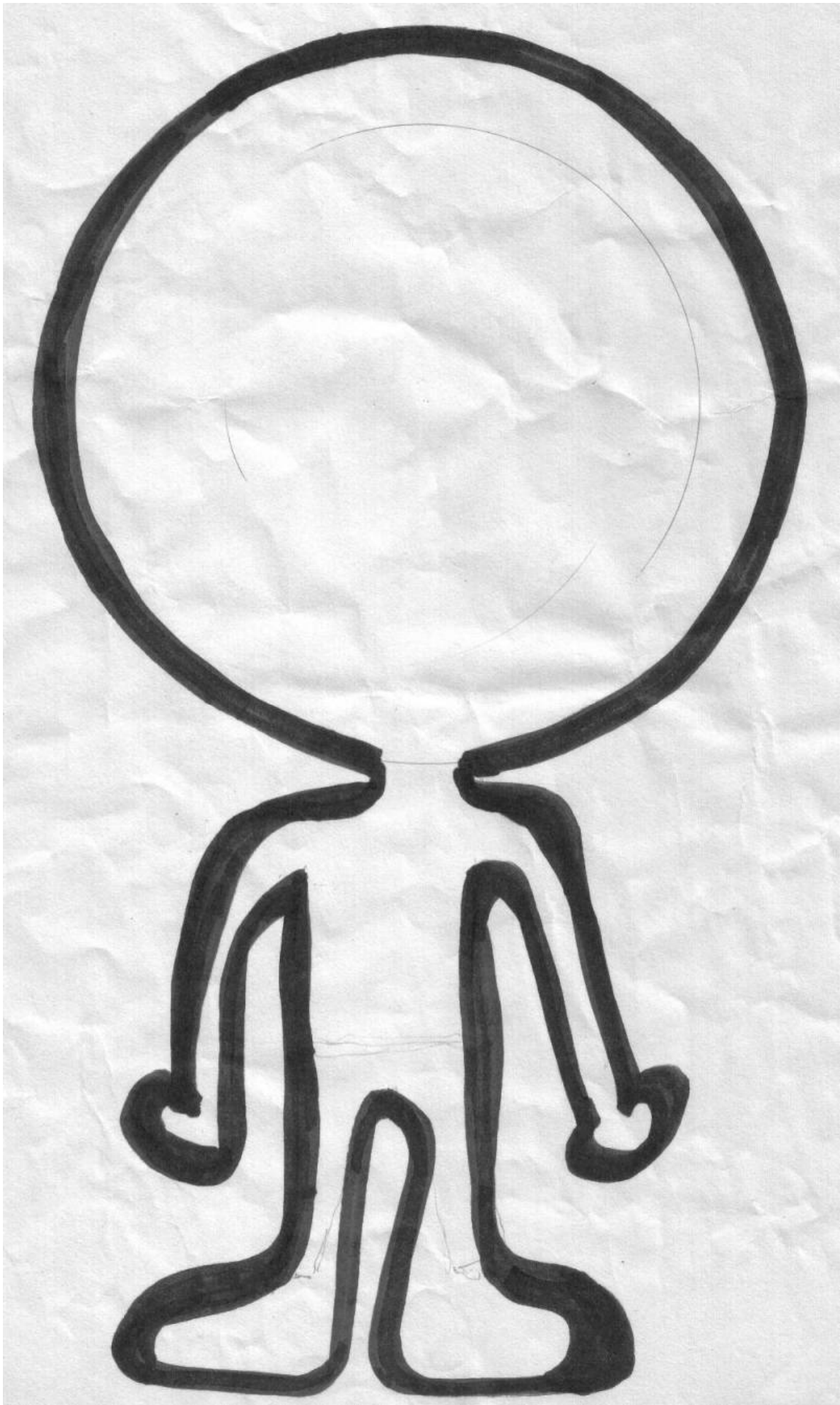
Se possibile: quando hanno terminato il gioco precedente, dare loro una fotocopia degli impegni che loro stessi hanno scritto sulla domanda di richiesta di Cresima due anni prima: così vedranno il cambiamento fatto con un processo di presa di coscienza di sé, che non è ancora definitivo; per elaborare risposte ai problemi quotidiani, nelle scelte della vita devo essere consapevole delle mie capacità e dei miei limiti.

4) Carta di identità:

Consegnare ad ognuno di loro un cartellino tipo tessera o cartolina (foglio dimensioni un quarto di A4 rigido) con una loro foto stampata, scattata in un momento dell'anno (o di ER in cui non se lo aspettavano che rechi la frase "Sei prezioso agli occhi di Dio";

Ore 11.30 tempo libero

Ore 12.30 pranzo



COME PREPARARE LE CARTE DI IDENTITA'

Partendo dal file "carta di identità base.jpg", aggiungere usando Paint o altri programmi le foto dei vari ragazzi.

Le carte di identità saranno stampate su carta di qualità bianca
Verranno poi compilate dai ragazzi direttamente al campo.

Chi prepara le carte di identità? _____

Cognome.....	
Nome.....	
nato il.....	
(atto n..... P..... S.....)	
a..... (.....)	
Cittadinanza.....	
Residenza.....	
Via.....	
Stato civile.....	
Professione.....	
CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI	
Statura.....	
Capelli.....	
Occhi.....	
Segni particolari.....	
.....	
.....	


Firma del titolare.....
..... il.....
"Sei prezioso agli occhi di Dio"

Attività Scelgo di corsa

Domande:

- 1-Ritieni giusto che i genitori mettano dei limiti di orario ai figli?
- 2-Per te è giusta la guerra per risolvere i conflitti tra Stati?
- 3-Se una donna, in seguito a violenza, rimanesse incinta, saresti favorevole all'aborto?
- 4-Secondo te gli uomini e le donne devono fare le stesse identiche cose in ogni campo?
- 5-Ritieni che sia fondata scientificamente la superiorità di una razza su altre?
- 6-Sei favorevole alla pena di morte?
- 7-Sei favorevole al predominio dei più ricchi sui più poveri?
- 8-Sei favorevole alla presenza dei crocifissi nelle aule di scuola?
- 9-Se il tuo migliore amico/a, fidanzato/a te lo chiedesse, faresti qualcosa contro la tua volontà?
- 10-Secondo te la libertà è fare tutto quello che si vuole?
- 11-Sei capace di ammettere i tuoi sbagli?
- 12-Sei capace di rinunciare un po' alle tue posizioni per costruire un dialogo con altri?
- 13-Pesa molto sulle tue scelte quello che gli altri pensano?
- 14-Sei favorevole all'eutanasia?
- 15-Sai cos'è scientology?
- 16-Sai dove si trova Sinai?
- 17-Pensi che l'oroscopo abbia influenza sulle tue scelte giornaliere?
- 18-Se un tuo amico/a ti confidasse di essere omosessuale, lo accetteresti?
- 19-Credi che le notizie date dai Tg corrispondano sempre alla verità?
- 20-Pensi che un immigrato abbia meno diritti di un cittadino?

Materiale:

- 6 cartelloni (due SI', due BOH, due FORSE);
- post it
- 17 sagome su cartoncino A4 con testa più grande rispetto al corpo
- impegni cresima arrotolati con nastro. (chi arrotola? _____)

Lunedì pomeriggio

Ore 15.00: attività dal tema: io di fronte al rischio, le scelte:

1) libro-gioco sulle scelte della vita:

- suddivisione in squadre, una sorta di caccia al tesoro con doppia possibilità ad ogni indizio, loro dovranno scegliere quella che loro ritengono più opportuna e giocare di conseguenza;
- Animatori sparsi nel campo da calcio.
- Ci sono 12 domande e quindi vengono divise equamente fra gli animatori.
- alla partenza viene dato loro un gruzzoletto di soldi (di carta) con cui ogni squadra dovrà finanziare simbolicamente una portata della cena, ma ad ogni scelta sbagliata il budget scala; verificare quanto hanno perso: in base a quanto hanno sbagliato rinunceranno a dolce o lattina Coca Cola per la merenda (qualcosa comunque di extra); Puntano un "tot" di soldi. Se rispondono correttamente hanno indietro i soldi (non guadagnano niente). Se sbagliano...danno i soldi all'animatore.
- Gli animatori si mettono in varie zone del campo. Ci si divide le domande in modo che non vengano erroneamente ripetute.
- Le squadre passano da un animatore all'altro
- Gli animatori si guarderanno a vicenda per auto-regolarsi circa il tempo da dedicare ai ragazzi per ogni visita, così che non si creino delle code

Fare listino prezzi per ogni prodotto disponibile nello scatolone delle merende.

- 2) Breve discussione: una scelta comporta dei rischi e a volte dei sacrifici!
3) Spiegazione di cosa potranno fare con queste monete, perché prima non era stato detto a cosa servivano.
Ci sarà qualcuno che potrà comprare quello che vuole. Altri solo una parte.

LISTINO PREZZI

COCA COLA	3 MONETE
WAFER	5 MONETE
KINDER BUENO	8 MONETE

Ore 16.30	merenda;
Ore 16.45	tempo libero
Ore 18.30	docce;
Ore 19.30	preghiera della sera;
Ore 20.00	cena
Ore 21.00	gioco serale "caccia al tesoro" (vedi sezione giochi)
Ore 22.30	Nanna

Attività del Libro - gioco:

- suddivisi in 4 squadre,
- 20 monete a squadra;
- prima di ogni domanda chiedere 2 monete al tesoriere del gruppo:
- se scelgono giusto, avranno indietro i soldi, se sbagliano non glieli ridiamo indietro;
- Premi: lattine Coca, dolci

I Bivi

1. Stai assistendo alla malattia di un bambino piccolo non battezzato. La sua salute purtroppo sta peggiorando... cosa si deve fare?

▲ Prendere la macchina e andare a cercare il sacerdote

▼ Lo battezzi tu OK

2. Un componente della tua famiglia al quale è nato da poco un bambino ti chiede di essere padrino/madrina del battesimo. Come ti comporti?

▲ accetti e lo ringrazi perché si è fidato di te OK

▼ dici di no perché non hai i soldi per fare il regalo

3. Un vostro compagno di scuola russo battezzato nella Chiesa ortodossa vuole passare alla fede cattolica e chiede a voi cosa deve fare:

▼ deve di nuovo battezzarsi

▲ non deve perché è stato già battezzato OK

4. I padrini del battesimo devono esser:

▼ sempre due OK

▼ quattro

5. Non mi piace la confessione e perciò la pratico poco. Tanto:

▼ non c'è nessun obbligo di confessarmi

▲ mi sforzo di farlo almeno 1 volta all'anno OK

6. Mi sono lasciato coinvolgere in un'azione non nobile di cui mi vergogno. Cosa faccio?

▼ mi confesso e ammetto il mio sbaglio OK

▲ confessandomi non dico esplicitamente il mio peccato, tanto il prete non può saperlo

7. Un caro amico m ha confidato il suo progetto di convivenza con la sua ragazza e mi ha chiesto cosa ne penso: cosa gli rispondo?

▼ che male c'è? Lo fanno tutti

▲ gli chiedo quanto ci tiene al progetto di Dio nella sua vita e gli ricordo il volere di Dio OK

8. Ho saputo che il mio vicino deve sposarsi in Chiesa con una ragazza benestante. A lui piace un'altra ma non ha il coraggio di opporsi alla famiglia

▼ non si può avere tutto dalla vita ma bisogna farsi furbi

▲ lo avviso che anche se lo fa il sacramento è nullo OK

9. Una signora subito dopo il matrimonio ha scoperto la cartella clinica del suo sposo che attesta della sua malattia mentale di cui lui non le aveva mai parlato prima. Cosa può fare?

▼ chiamare il centro di igiene mentale

▲ richiedere l'annullamento del matrimonio alla Sacra Rota OK

10. Un giorno ho sentito parlare un sacerdote che raccontava i fatti del confessionale di un fedele. Ho pensato:

▼ non andrò mai a confessarmi da questo prete

▲ avviso le autorità ecclesiali competenti perché il sacerdote non può più svolgere il ministero OK

11. Un'amica mi ha confidato un suo grande disagio: è rimasta incinta e mi chiede un consiglio. Io le dico:

▼ non rovinarti la vita, sei troppo giovane

▲ la incoraggio a portare avanti la gravidanza e mi offro come sostegno OK

12. In famiglia si discute sull'imminente futuro di un parente ammalato. Ci sono voci contrastanti e tu con chi ti schieri?

▼ è ancora lucido, inutile spaventarlo con l'estrema unzione

▲ l'unzione degli infermi gli servirà per guarire, chiamiamo il sacerdote OK

Martedì

Dal valore delle cose verso l'ideale

Mattina

Ore 7.30 S. Messa con animatori (verificare con don)
Ore 8.00 Sveglia
Ore 8.30 Colazione
Ore 9.15 Preghiera;
Ore 10.00 Visione scena film (Saul e Davide fuggiasco)
Ore 10.20 Attività dal tema: peccato = abbandono di Dio, fede = abbandono in Dio;
Ore 11.30 tempo libero
Ore 12.30: pranzo;

Descrizione della attività

1) Presentazione della parabola del Padre Misericordioso

- Divisione in gruppi
- Presentazione della parabola mediante scenette fatte da loro: sottolineatura dei due viaggi che fa il figlio, di allontanamento dal Padre e di ritorno al Padre;
- dare max. 20 minuti; luogo: campo calcio.

2) Attività dei percorsi contrassegnati da segnali stradali:

- Divisione in 3 gruppi, già scelti a tavolino dagli animatori (**ci pensano**)
In questa attività, infatti, è bene che i gruppi siano il più omogenei possibile (come serietà, attitudine a parlare e discutere). I gruppi essere per forza 3 perché questo è il numero dei percorsi.
- Viene presentata l'attività: ci saranno diversi gruppi di segnali stradali, disegnati e messi a terra. I ragazzi dovranno prima di tutto scoprire se li conoscono e poi riflettere su cosa questi segnali possono significare per la loro vita.
- Gli animatori sono divisi in 3 parti della zona. Ognuno ha in carico 5 segnali, che porrà a terra, girati a contrario.
- L'animatore deve presentare i segnali che i ragazzi non conoscono, far capire perché sono stati inseriti proprio in questo gruppo e spronare i ragazzi a scrivere per ogni cartello una situazione della loro vita da abbinare al segnale o il loro parere su come si può collegare il segnale con la loro vita;
- I ragazzi dovranno cercare di pensare ad ogni cartello cosa viene loro in mente collegandolo ai "percorsi" di vita; dovranno interpretare il significato e le emozioni che questi segnali comunicano loro; prima spiegare il significato, come se si fosse a scuola guida, poi lasciare loro spazio per interpretarli;
- I gruppi ruotano in 3 percorsi diversi, con ciascuno 5 segnali stradali plastificati disposti per terra; le considerazioni dovranno annotarle sul loro taccuino che rimarrà personale; in ogni percorso, dopo una breve introduzione dell'animatore, i ragazzi si fermano liberamente ai segnali che più li hanno colpiti;

- Ecco i percorsi e le zone ove disporsi
 - 1°: **segnali libertà**: chiari, belli
Zona: vicino alle case della Borgata
 - 2°: **segnali di incertezza**, di avviso coperti parzialmente però (ad es. con schiuma da barba) loro saranno chiamati ad interpretarli non vedendoci chiaro e hanno due possibilità o inventare e fare di testa loro o cercare il modo di pulire per leggere cosa c'è scritto: avranno diversi modi per poterli pulire suggeriti dall'animatore, o con spugna, o con erba, o con rametti che trovano sul posto
Zona: nel "boschetto" interno vicino campo pallavolo
 - 3°: **segnali che indicano fatica**
Zona: inizio della salita, tra gli alberi
- Nel dettaglio ecco i segnali stradali
 - percorso 1: fine divieto, possibilità di sorpasso, presenza di piazzola di sosta, fine limite di velocità, discesa;
 - percorso 2: senso unico, aggirare l'ostacolo, dossi, curva pericolosa, strada senza uscita;
 - percorso 3: salita, limite velocità, divieto sorpasso, obbligo di svolta, stop

All'inizio è stato distribuito loro un foglio A4 (meglio se cartoncino), suddiviso in tre colonne (titolate: libertà, dubbio, fatica) quanti sono i percorsi, per ognuno dovranno annotare le loro considerazioni sulla domanda: "secondo te nella vita questo segnale cosa vuol dire? Qual è il sentimento che questo segnale ti suscita?";

Ognuno ha in mano il proprio foglio.

- 3) Confronto finale a cura del don
- Lettura di qualche scheda compilata dai ragazzi.

Segnali di libertà:

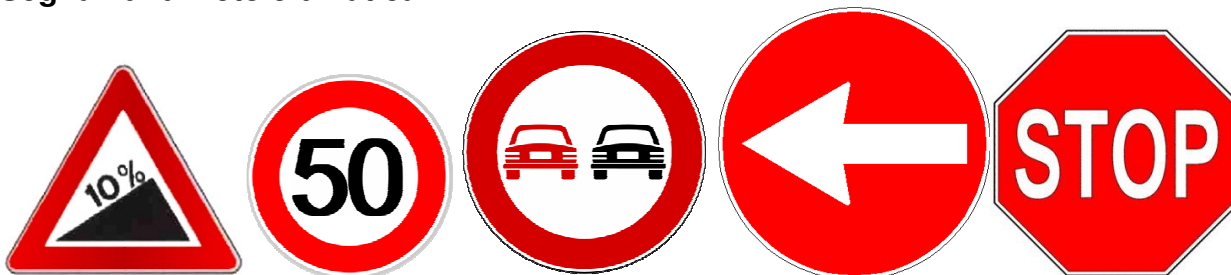


17

Segnali di incertezza:



Segnali di divieto e di fatica:



Tutti queste immagini sono da stampare (se non disponibili dell'anno precedente) a colori su carta bianca, formato A4 e poi plastificare

Vedi cartella: "cartelli stradali". Esiste un file già pronto da stampare

DIARIO DI VIAGGIO

<i>Libertà</i>	<i>Dubbio</i>	<i>Fatica</i>

Martedì pomeriggio

Ore 15.00: penitenziale (all'aperto, lontano dalla casa, all'alpeggio)

1. come introduzione verranno loro presentate delle testimonianze di conversione e perdono: lettura della testimonianza di Claudia Koll; i ragionamenti che abbiamo fatto nel gioco sia questa mattina sia ieri sono da inserire nella vita: queste persone lo hanno fatto in modo esemplare;
2. celebrazione penitenziale; tutti avranno la possibilità di confessarsi; dopo una breve traccia di esame di coscienza verrà lasciato loro del tempo per il silenzio, durante il quale dovranno riflettere su se stessi: sarà incaricato loro di trovare un oggetto nella natura che rappresenti il loro stato attuale; quando lo avranno trovato saranno pronti per la confessione;
3. parallelamente alle confessioni, i ragazzi che hanno terminato o che aspettano avranno davanti un poster del quadro "Figliol prodigo" di Rembrandt e dovranno cercare di individuare i particolari presenti nel dipinto, suddivisi nelle tematiche della gioia del ritorno e del momento della partenza del figlio, aiutati dall'animatore che li invita a soffermarsi su qualche particolare e preparare schede che descrivono i particolari del quadro seguendo le indicazioni del libro "Abbraccio benedicente" (del don);
- Terminata questa attività, sempre per evitare che i ragazzi si stufino o che banalmente giochino a calcio (e quindi non si confessino) si propone il gioco di Taboo.

Ore 19.00 preghiera della sera (vespri);

Ore 19.30 cena;

Ore 21.00 Gioco serale: "gioco notturno" (vedi sezione giochi)

Ore 22.30 Docce

Ore 23.15 Nanna

Racconto della storia di Claudia Koll e domande di riflessione

R. - Dopo la cresima, ho smesso di frequentare la Chiesa e il mondo mi ha in qualche modo attirata. Ho cominciato quindi a vivere come vivono molte persone che frequentano la Chiesa e che sono totalmente incoscienti. Volevo fare l'attrice a tutti i costi: il mondo dello spettacolo mi ha usata e il mondo "usa" in generale quando c'è la nostra debolezza e anzi ci colpisce proprio là dove siamo deboli, quando abbiamo un grande desiderio di amore. Con questa sete di amore mi sono fatta coinvolgere spesso in storie sbagliate; proprio per la sete di amore che mi spingeva, sete anche di verità, ho cominciato a studiare recitazione seriamente; mi interessava essere vera, provare forti emozioni. Desiderio di amore profondo e di verità sono i desideri del cuore di ciascuno di noi, ma mi sono ritrovata a fare scelte sbagliate perché nessuno veramente mi ha insegnato a vivere.

D. – In quel periodo qual era il suo stato d'animo?

R. – Inquieto, non mi bastava mai niente, non ero contenta di niente veramente, cercavo sempre qualcosa di più. Poi nessuno mi aveva insegnato la fedeltà e quindi non ero fedele e non sapevo neanche gestire l'amore, non sapevo amare.

D. – Cosa l'ha portata poi alla "Via, alla Verità e alla Vita"?

R. – Scoprire che il Signore mi veniva in aiuto nonostante la mia condizione di grande peccatrice. Avendo fatto veramente molti peccati, avendo ferito molto il cuore di Dio, ho sentito che comunque Lui, nel momento in cui io avevo bisogno e chiedevo aiuto, mi veniva in soccorso.

D. – Oggi chi è Claudia Koll?

R. – Un segno della misericordia di Dio, di questo grande amore che ha il Signore per ciascuno di noi, e quindi mi sento di cantare in eterno le lodi di Dio che è un Dio amore e che veramente ho sentito vicino nella sofferenza. Allora, mi sento di dire ai giovani che devono cercare il Signore, di non fingere che il problema non esista. Dio bisogna cercarlo veramente con tutto il cuore, poi è Lui a mostrarsi a chi ne ha un desiderio profondo, a chi cerca la verità. Occorre fare verità nella propria vita perché è un mondo, questo, che ci spinge ad essere ipocriti, a non avere il coraggio della verità, che ci spinge al compromesso. E invece tutto questo ci uccide dentro, ci toglie luce, ci toglie forza. Bisogna cercare l'amore vero: come si fa a trovare l'amore vero? Bisogna innanzitutto cercare Dio, mettersi sotto la sua protezione, e poi tutto il resto va a posto da sé, perché il Signore, piano piano, fa un'opera meravigliosa nella vita di ciascuno di noi.

D. – Saprebbe trovare una frase, un motto da indicare ai giovani di oggi?

R.- "Gesù, confido in Te". Avere fiducia nella tenerezza di Dio, nell'aiuto di Dio, nel suo amore che copre ogni peccato. Fidarsi del sostegno di Dio. Noi siamo deboli e la nostra forza è Cristo.

Mercoledì

La propria storia =
affidare a Dio la propria storia che è fatta di passato, presente e futuro

- Ore 8.00 Sveglia
Ore 8.30 Colazione
Ore 9.15 Preghiera
Ore 9.45 Visione scena film (Davide conquista Gerusalemme);
Ore 10.15 Partenza per camminata
- Durante la camminata porteranno uno zaino misterioso che contiene oggetti utilizzati durante la crescita, passandoselo a turno;
 - Ci sarà S. Messa in campo (all'offertorio porteranno in dono gli oggetti contenuti nello zaino, simbolici); consegna rosari;
 - Attività in vetta: cosa ci aspettiamo dal prossimo anno? Come continuerà il nostro cammino? consegnare ai ragazzi un foglio sul quale uno per volta dovranno scrivere un breve pensiero sull'idea che hanno del prossimo anno; una volta scritto piegano la striscia e passano il foglio al vicino; breve discussione; Si può fare sul foglio, oppure in cerchio discutendo.
 - Materiale necessario per questa prima parte della giornata:
zaino, biberon, veste bianca, croce, libro catechismo, fogli, penne, palloni
- Ore 18.00 docce
Ore 19.00 Preghiere della sera
Ore 19.30 Cena e distribuzione immaginette: sul retro dovranno scrivere un pensiero sul campo, da scambiare il giorno dopo;
Ore 21 Falò: balli di gruppo. Vedere le stelle.

Mercoledì...se piovesse

La figura di Maria

Attività

Per presentare la figura di Maria, ci si sposta nella zona dell'eremo, dove l'atmosfera è più raccolta. Quindi si spiega ai ragazzi che si vorrebbe preparare un video sulla figura di Maria da utilizzare anche durante il catechismo. I bambini apprezzerebbero molto un video in cui compaiono i loro animatori. Sarebbe più efficace, forse

Per fare questo ci si divide in 3 gruppi, ma con una logica ben precisa

Usare i Vangeli come riferimento per i testi delle varie scenette

AGGIORNARE QUESTA DIVISIONE OGNI ANNO; IN BASE ALLE PRESENZE.
QUESTA è VALIDA PER 2010.

Brano da rappresentare	Composizione	Ruoli
GRUPPO A Annunciazione Visione dell'angelo a Zaccaria Visita di Maria Vergine a S. Elisabetta	3 Femmine 3 Maschi	Voce narrante (femminile) Maria Elisabetta Angelo di Zaccaria Zaccaria Angelo Gabriele
GRUPPO B Presentazione di Gesù al tempio Ritrovamento di Gesù nel tempio Intervista di S. Luca a Maria	2 Femmine 7 Maschi	Maria Profetessa Anna Voce narrante Sacerdote nel tempio Simeone Luca Gesù Giuseppe Giovanni
GRUPPO C Nozze di Cana Morte di Gesù Apparizione di Gesù nel cenacolo, dopo la sua resurrezione. <u>Resp. S. Alice</u> qui non avrà una parte, ma aiuta.	6 Femmine 4 maschi	Maria 2 serve 2 donne ai piedi croce Sposa Voce narrante Sposo Giovanni Gesù

La storia

Ogni gruppo prepara, sulla base del brano evangelico, la rappresentazione.

Quindi tutti si ritroveranno in un ben preciso punto, che sarà il palcoscenico. Potrebbe essere l'anfiteatro, oppure un zona nei pressi dell'eremo stesso

Si fissa la telecamera sul cavalletto e inizia la registrazione, con il seguente ordine.

Compare Maria che sta facendo i lavori. E' già anziana. Arriva Luca, e Le chiede se vuole aiutarlo a preparare un Vangelo. Maria accetta, e inizia a ricordare tutti gli episodi della vita di Gesù.

IMPORTANTE: Mentre le scene avanzano, tutti devo ascoltare e fare da spettatori. E' proprio questo lo scopo dell'attività: presentare la vita di Maria a tutti.

Esempio di scena introduttiva

Maria che sta ramazzando

Entra Giovanni: Maria, sei anziana ormai. Non dovresti fare più questi lavori. Sono venuto a chiamarti per dirti che è arrivato Luca a trovarci.

Maria: Fallo entrare. Che gioia. Pietro e Paolo mi hanno parlato spesso di lui

Luca: Buongiorno Maria, buongiorno Giovanni. Come state? Sono appena tornato da un viaggio con S. Paolo. E durante quel viaggio, mi venne una idea: scrivere un Vangelo!

Giovanni Un Vange...che?

Maria Lascialo spiegare....

Luca: Un Vangelo.. Si tratta di un libro che racconta tutto quello che Gesù ha fatto e detto. Marco ne ha già scritto uno e anche Matteo. Ma loro non hanno scritto molte cose sull'infanzia di Gesù. Io vorrei metterle nel mio Vangelo. Ho bisogno di intervistarti, perché tu possa raccontarmi gli episodi più importanti della tua vita
Maria Lo farei con molto piacere. Vedi Gesù è stato un ragazzo normale e spesso mi veniva il dubbio che fosse davvero lui il Messia. Ma ogni volta mi tornavano alla mente episodi che hanno cambiato la mia vita.

Giovanni: Maria non ti affaticare con la memoria, sei molto stanca

Maria No, no. E' importante. Prima di tutto ti racconterò di come scoprii di essere incinta. Vedi, Luca, anche se molti non mi credono, Gesù è stato concepito nel mio grembo per mezzo dello Spirito Santo. Me lo disse un angelo

Quindi Maria inizia a ricordare e si continua ad intervallare un episodio della vita di Gesù, con nuovamente la scena in cui Luca intervista Maria e lei – ricordando – introduce un nuovo episodio. Fra una scena e l'altra quindi compaiono sempre Luca e Maria e la loro intervista

1. Annunciazione
2. Visita a S. Elisabetta
3. Racconto di Zaccaria circa l'angelo e la gravidanza inattesa
4. Presentazione di Gesù al tempio
5. Ritrovamento di Gesù (in questa scena i dottori della chiesa saranno tutti gli altri ragazzi che non fanno parte di quel gruppo)
6. Nozze di Cana
7. Ai piedi della croce, quando Gesù, prima di morire, affida Maria a Giovanni, e li chiama madre e figlio
8. L'apparizione di Gesù nel cenacolo, con tutti gli apostoli, dopo la sua resurrezione.

GRUPPO A - 3 Ragazze e 3 Ragazzi

Scopo dell'attività: preparare un video per i ragazzi del catechismo su Maria

Dovete preparare le seguenti scenette.

Tutti i personaggi saranno vestiti in modo normale, tranne Maria che porterà un velo azzurro. Se vi fossero anche Gesù e Giuseppe, questi porterebbero rispettivamente un mantello rosso e un bastone.

Occorre prevedere anche una voce fuori campo, che narri la storia, o per lo meno l'accompagni.

L'ambientazione è a vostra discrezione. Cercate di usare le frasi del testo, ma potete ampliare la scena, arricchendola di particolari, se volete.

Il cuore deve rimanere.

Annunciazione: Lc 1,26-38

Visita a S. Elisabetta Lc 1,39-56

Esperienza di Zaccaria con l'angelo (Lc 1,5-24)

Nascita di Giovanni Lc 1,57-64

In questo caso raccontate che Maria incontra Elisabetta. Poi, dopo il Magnificat, entra in scena Zaccaria, che è muto. Dopo aver salutato Maria chiede ad Elisabetta di raccontarle perché è diventato muto. Inizia quindi la scena della visione dell'Angelo. Infine, dopo 3 mesi, descrivete la nascita di Giovanni, di Zaccaria che riprende la parola e subito dopo Maria che – compiuto il suo aiuto – torna a casa.

GRUPPO B - 2 Ragazze e 7 Ragazzi

Scopo dell'attività: preparare un video per i ragazzi del catechismo su Maria

Dovete preparare le seguenti scenette.

Tutti i personaggi saranno vestiti in modo normale, tranne Maria che porterà un velo azzurro.

Se vi fossero anche Gesù e Giuseppe, questi porterebbero rispettivamente un mantello rosso e un bastone.

Occorre prevedere anche una voce fuori campo, che narri la storia, o per lo meno l'accompagni. L'ambientazione è a vostra discrezione. Cercate di usare le frasi del testo, ma potete ampliare la scena, arricchendola di particolari, se volete.

Il cuore deve rimanere.

Presentazione di Gesù al tempio: Lc 2,21-40

Ritrovamento di Gesù nel tempio: Lc 41-52

Intervista di S. Luca a Maria: inventata

Per la scena del ritrovamento di Gesù, avrete bisogno di tutti gli altri ragazzi come coreografia. Rappresenteranno i dottori del tempio

Esempio di scena introduttiva

Maria che sta ramazzando

Entra Giovanni: Maria, sei anziana ormai. Non dovresti fare più questi lavori. Sono venuto a chiamarti per dirti che è arrivato Luca a trovarci.

Maria: Fallo entrare. Che gioia. Pietro e Paolo mi hanno parlato spesso di lui

Luca: Buongiorno Maria, buongiorno Giovanni. Come state? Sono appena tornato da un viaggio con S. Paolo. E durante quel viaggio, mi venne una idea: scrivere un Vangelo!

Giovanni: Un Vange...che?

Maria: Lascialo spiegare....

Luca: Un Vangelo.. Si tratta di un libro che racconta tutto quello che Gesù ha fatto e detto. Marco ne ha già scritto uno e anche Matteo. Ma loro non hanno scritto molte cose sull'infanzia di Gesù. Io vorrei metterle nel mio Vangelo. Ho bisogno di intervistarti, perché tu possa raccontarmi gli episodi più importanti della tua vita

Maria: Lo farei con molto piacere. Vedi Gesù è stato un ragazzo normale e spesso mi veniva il dubbio che fosse davvero lui il Messia. Ma ogni volta mi tornavano alla mente episodi che hanno cambiato la mia vita.

Giovanni: Maria non ti affaticare con la memoria, sei molto stanca

Maria: No, no. E' importante. Prima di tutto ti racconterò di come scoprii di essere incinta. Vedi, Luca, anche se molti non mi credono, Gesù è stato concepito nel mio grembo per mezzo dello Spirito Santo. Me lo disse un angelo

Quindi Maria inizia a ricordare e si continua ad intervallare un episodio della vita di Gesù, con nuovamente la scena in cui Luca intervista Maria e lei – ricordando – introduce un nuovo episodio. Fra una scena e l'altra quindi compaiono sempre Luca e Maria e la loro intervista

GRUPPO C - 6 Ragazze e 4 Ragazzi

Scopo dell'attività: preparare un video per i ragazzi del catechismo su Maria

Dovete preparare le seguenti scenette.

Tutti i personaggi saranno vestiti in modo normale, tranne Maria che porterà un velo azzurro. Se vi fossero anche Gesù e Giuseppe, questi porterebbero rispettivamente un mantello rosso e un bastone.

Occorre prevedere anche una voce fuori campo, che narri la storia, o per lo meno l'accompagni.

L'ambientazione è a vostra discrezione. Cercate di usare le frasi del testo, ma potete ampliare la scena, arricchendola di particolari, se volete.

Il cuore deve rimanere.

Nozze di Cana: Gv 2,1-12

Morte di Gesù: Gv 19,25-30

Apparizione di Gesù nel cenacolo, dopo la sua resurrezione: Lc 24,36-43

Per la scena della apparizione di Gesù nel cenacolo, avrete bisogno di tutti gli altri ragazzi come coreografia. Rappresenteranno i 12 apostoli

Giovedì

Il dialogo nella vita, avere figure di riferimento al nostro fianco;

Ore 7.30	S. Messa con animatori (verificare con don)
Ore 8.00	Sveglia
Ore 8.30	Colazione;
Ore 9.15	Preghiera;
Ore 9.45	Preparazione valigie
Ore 10.30	visione parte finale del film
Ore 11.00:	attività;
Ore 12.30	Pranzo
Ore 15.00	Rientro con arrivo previsto alle 17.00-17.30

Attività di questo giorno

1. leggere un racconto introduttivo: la storia si interrompe e i ragazzi in gruppi *devono inventare il finale o scrivendolo o disegnandolo o rappresentandolo*;
2. *dopo che tutti i finali sono stati narrati, richiamare l'attenzione al bisogno che abbiamo nella vita di una guida stabile che nei momenti di smarrimento ci indichi la via, come Marco aveva bisogno della guida di Gaid*;
3. *Lettura storia capomastro già ascoltata il primo giorno*
4. *Commento del don*
5. *consegna segnalibro*
6. *Scambio delle immaginette*

Storia capomastro

Un capomastro lavorava da molti anni alle dipendenze di una grossa società edile. Un giorno ricevette l'ordine di costruire una villa esemplare secondo un progetto a suo piacere. Poteva costruirla nel posto che più gradiva e non badare alle spese.

I lavori cominciarono ben presto. Ma, approfittando di questa cieca fiducia, il capomastro pensò di usare materiali scadenti, di assumere operai poco competenti a stipendio più basso, e di intascare così la somma risparmiata.

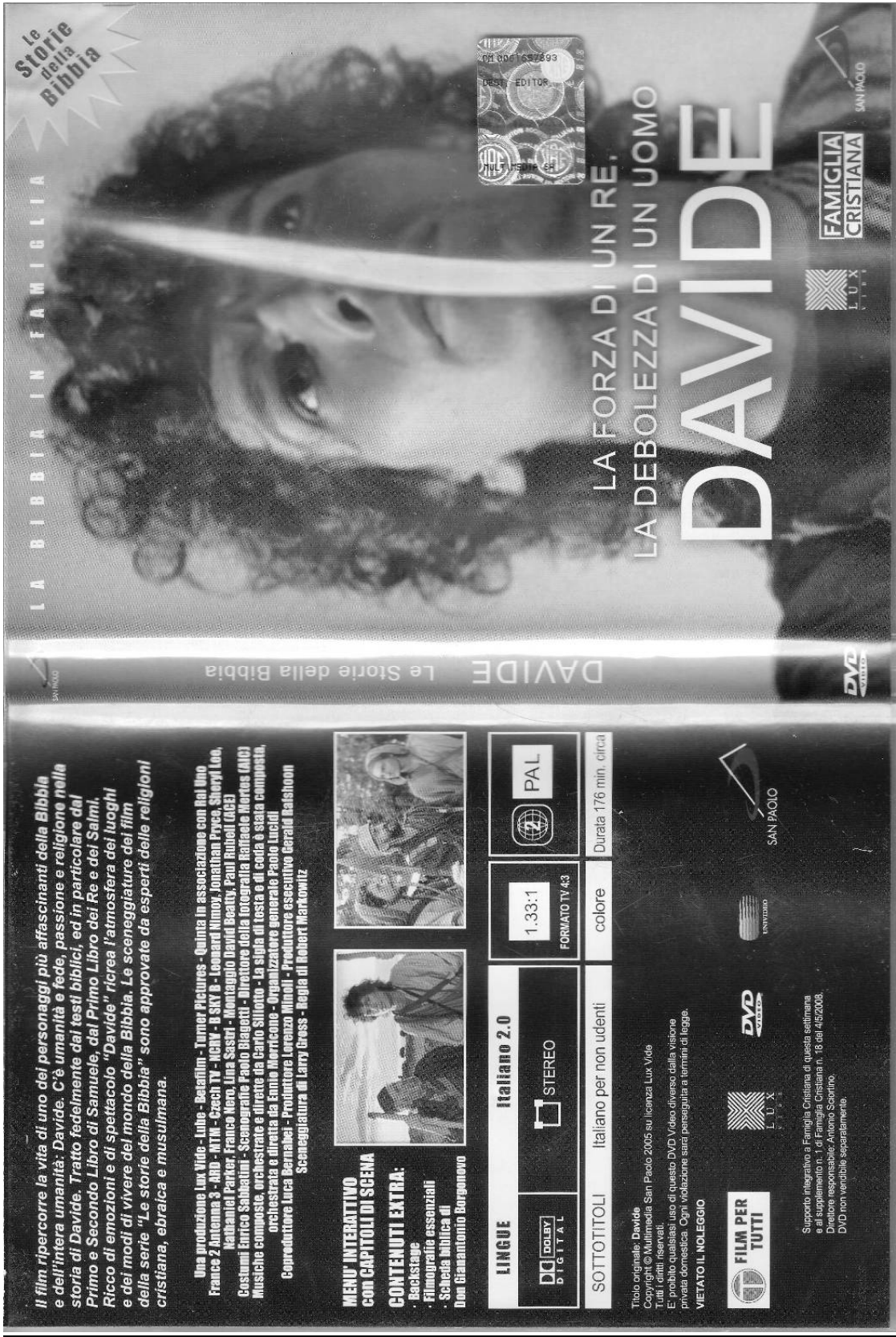
Quando la villa fu terminata, durante una festicciola, il capomastro consegnò al presidente della società la chiave d'entrata. Il presidente gliela restituì sorridendo e disse, stringendogli la mano: "questa villa è il nostro regalo per lei in segno di stima e di riconoscenza".

Questi tuoi giorni sono i mattoni della tua casa futura....

Storia senza finale

C'era una volta, in un tempo non molto lontano, un bambino di nome Marco. Marco era un ragazzino molto intelligente ed altruista, andava volentieri a scuola anche se alcune volte avrebbe preferito giocare. In casa aiutava sempre la mamma nelle faccende, ma quello che amava di più era guardare il papà Umberto mentre lavorava. Un giorno Umberto, che faceva il falegname, chiese a Marco di portare un pacco ad un suo cliente che abitava al di là della foresta. Era capitato spesso che facessero quelle consegne insieme, ma in questo momento era troppo impegnato a finire un lavoro per il giorno successivo. Marco adorava passeggiare nella foresta e non si fece certo scappare l'occasione. Partì subito accennando un saluto alla mamma quasi senza guardarla: era eccitatissimo per l'avventura che gli si presentava davanti, ma nella sua testa risuonavano ancora le raccomandazioni del padre: "Fai attenzione! Molte volte abbiamo fatto la strada assieme, ma questa è la prima volta che vai nella foresta da solo. So che può sembrare affascinante ed avventuroso ma a chi non fa attenzione capita molto spesso di perdersi, quindi non distrarti e segui sempre Gaid". Gaid era un bellissimo falco nero di montagna. La famiglia di Marco si era presa cura di lui da quando, due anni prima, lo avevano trovato in fin di vita ancora dentro al nido ai piedi di una rupe. La sua intelligenza era paragonabile a quella umana e l'affetto che provava per i padroni aveva fatto di lui un insostituibile membro della famiglia. Ma una cosa lo rendeva ancora più particolare di quello che già era, qualcosa che lo rendeva quasi magico: il suo istinto guida. Era capitato spesso che il falco guidasse i suoi padroni nella escursioni attraverso la foresta, ma questo avveniva senza che nessuno gli comunicasse dove dovevano andare. Gaid all'inizio di un viaggio si faceva trovare sulla buca delle lettere, a fianco del cancello di entrata del giardino e scortava i suoi padroni fino a destinazione riportandoli anche indietro; durante il cammino riusciva ad evitare tutti quegli imprevisti che avrebbero potuto intralciare il cammino: frane, orsi, lupi, ecc ecc. la famiglia di Marco pensava addirittura che avesse il potere di evitare le tempeste: infatti, da quando c'era lui, in tutte le escursioni che avevano fatto, che fosse estate o inverno, non ne avevano mai incontrata una. Il sole non era ancora alto quando Marco e Gaid raggiunsero l'inizio della foresta, si fermarono un attimo ad ammirare l'imponenza di quei pini e abeti tutti insieme, e, senza pensarci troppo, si infilarono su per il sentiero. Dopo un'ora di cammino Marco era completamente rapito dalla bellezza della foresta. L'aria era freschissima, l'aroma di funghi e frutti di bosco gli riempiva la pancia tanto da non fargli sentire neanche la fame. Gaid, sempre attento al suo piccolo amico, volava di ramo in ramo soffermandosi ad aspettare Marco tutte le volte che questi arrestava il passo; ogni tanto quando le pause erano troppo lunghe si permetteva di dare una piccola beccata sulla testa di Marco, quasi a volergli ricordare tutti gli avvertimenti del padre. Ma Marco non riusciva assolutamente a distogliere l'attenzione da quelle meraviglie, i fiori e il colori della foresta l'avevano completamente rapito. D'un tratto, una brutta caduta riportò Marco alla realtà, pensava di essere caduto in una normalissima buca ma un rapido sguardo lo fece ricredere subito: era una trappola per bracconieri! Per fortuna non si era fatto male e armato di buona volontà e una buona dose di fortuna riuscì ad uscire dalla buca. Una volta raggiunta l'uscita però, si rese conto di aver vagato troppo con la mente. Si trovava infatti in un posto a lui totalmente sconosciuto e il peggio era che Gaid non si vedeva da nessuna parte. In quel momento Marco capì a pieno cosa voleva dire essere solo; la fatica del viaggio, la rabbia per non aver seguito i consigli del padre e la solitudine lo fecero sciogliere in un pianto disperato. Passati alcuni attimi di sconforto, Marco di rimise in piedi deciso a ritrovare la strada di casa. Camminava ormai da ore, ma ad ogni passo aveva l'impressione di allontanarsi sempre di più, tanto che ormai non vedeva più fiori, alberi e ruscelli ma solo luoghi sconosciuti. Era ormai sera e Marco non aveva ancora ritrovato la strada, in quei momenti il suo pensiero vagava lontano e si soffermava su suo padre e sua madre: cosa stavano facendo in quel momento? Si erano già accorti della sua scomparsa? Mai come in quel momento aveva sentito la mancanza del suo amico Gaid, perché non era lì con lui? Gli era forse successo qualcosa? Forse i bracconieri l'avevano catturato! Se gli fosse capitato qualcosa non se lo sarebbe mai perdonato! Era ancora assorto nei suoi pensieri quando lo assalì una strana sensazione. Era come.....era come se qualcuno lo stava osservando. Iniziò a guardarsi attorno mentre camminava, tentò di accelerare il passo ma ormai era tutto il giorno che camminava e non sentiva più le gambe. Era ormai tanto tempo che aveva intrapreso quel sentiero ma esso non accennava né a finire, né a condurre da qualche parte: sembrava solo un sentiero infinito. Era quasi allo stremo delle forze quando da un cespuglio dietro di lui....

.....la nostra storia si interrompe qui. Quale sarà il destino di Marco? Riuscirà a ritrovare la strada di casa? Che fine avrà fatto l'amico Gaid? Ma soprattutto, cosa si nasconde nel cespuglio dietro di lui?



GIOCHI SERALI

Elenco giochi (tutti pubblicati su Qumran2-Crescentino, tranne il Quizzone)
Ovviamente l'ordine con cui scegliere i giochi dipende dalle esigenze del campo e dal tempo

- **Caccia al Tesoro notturna – ALL'APERTO**
<http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=20565&nf=caccia-al-tesoro-notturna.zip&area=bambini&sottoarea=giochi>
- **Il regno di Fantasia – ALL'APERTO**
<http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=20564&nf=il-regno-di-fantasia.zip&area=bambini&sottoarea=giochi>
- **Gioco dell'Oca – AL CHIUSO**
<http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=20563&nf=gioco-oca.zip&area=bambini&sottoarea=giochi>
- **Quizzone – AL CHIUSO**

Nota 1: Se il numero dei ragazzi è alto (superiore a 20) è bene fare in contemporanea in due sale distinte, il gioco dell'oca e il quizzone. La sera successiva eventualmente si potranno fare poi gli stessi giochi con i gruppi invertiti.

Nota2: Il quizzone è una delle attività di super – emergenza del campo di prima media (campo tempo). Verificare prima che non sia un gioco già fatto. E' una possibilità molto molto remota, ma vale la pena verificare.

Caccia al tesoro notturna

Descrizione del gioco

- Ogni squadra ha in mano una tabella di marcia, dove sono indicati i 10 luoghi ove devono recarsi.
- Lì troveranno un lumino (di quelli a batteria) con riportata sopra una cifra
- Queste 10 cifre, riportate sulla tabella di marcia, andrà a formare un numero di telefono (che nel nostro caso è quello della scheda-oratorio). R
- A questo numero risponderà un animatore da casa, dando la indicazione del posto ove ricercare il tesoro
- Il tesoro sarà costituito da una scatola (magari bella) con dentro dei biglietti numerati a uno a cinque.
- La squadra prendendo il biglietto si aggiudicherà poi l'assegnazione dei vari premi (dolciumi vari)
- Alcuni di questi luoghi sono rappresentati da prove o da animatori che proporranno delle prove da superare

Materiale da preparare

- Dare scheda telefono oratorio a qualche animatore che sta a casa e istruirlo sul da farsi.
- Il giorno che fate la caccia al tesoro telefonate a questo animatore e dategli dove avrete deciso di nascondere il tesoro, così saprà cosa rispondere al telefono.
- Fotocopie (tante quante sono le squadre) delle tabelle di marcia
- 3 torce di riserva per darla a qualche ragazzo che se la è dimenticata o ha le pile scariche
- 7 lumini: andare a disporre nei posti corretti i vari lumini.
 - Ogni lumino avrà l'indicazione della cifra (riportare molto chiaramente su ogni lumino "TAPPA N.5 = 7")
 - Come aiuto per il povero animatore che dovrà andare a "seminare" questi lumini, si può anche aggiungere sotto il lumino l'indicazione del posto dove riporlo. E' una semplificazione che aiuta la vita.
 - Si tratta di lumini elettrici, costo medio 5 euro l'uno. Non si possono sostituire le pile.
 - Ricordarsi di portare qualche lumino di riserva
 - 6 lumini servono per le tappe, il settimo per il tesoro.
- Compasso
- Fogli bianchi
- Matite
- Righello
- Gomme
- Catena (per legare le mani) = lunga almeno ½ metro
- Lucchetto con varie chiavi che possono entrare ma non fanno scattare il lucchetto
- Tangram (già tagliato; stamparlo su cartoncino rigido)
- Scatola del tesoro
- Biglietti del tesoro
- Dolci per i premi



Gioco Tangram

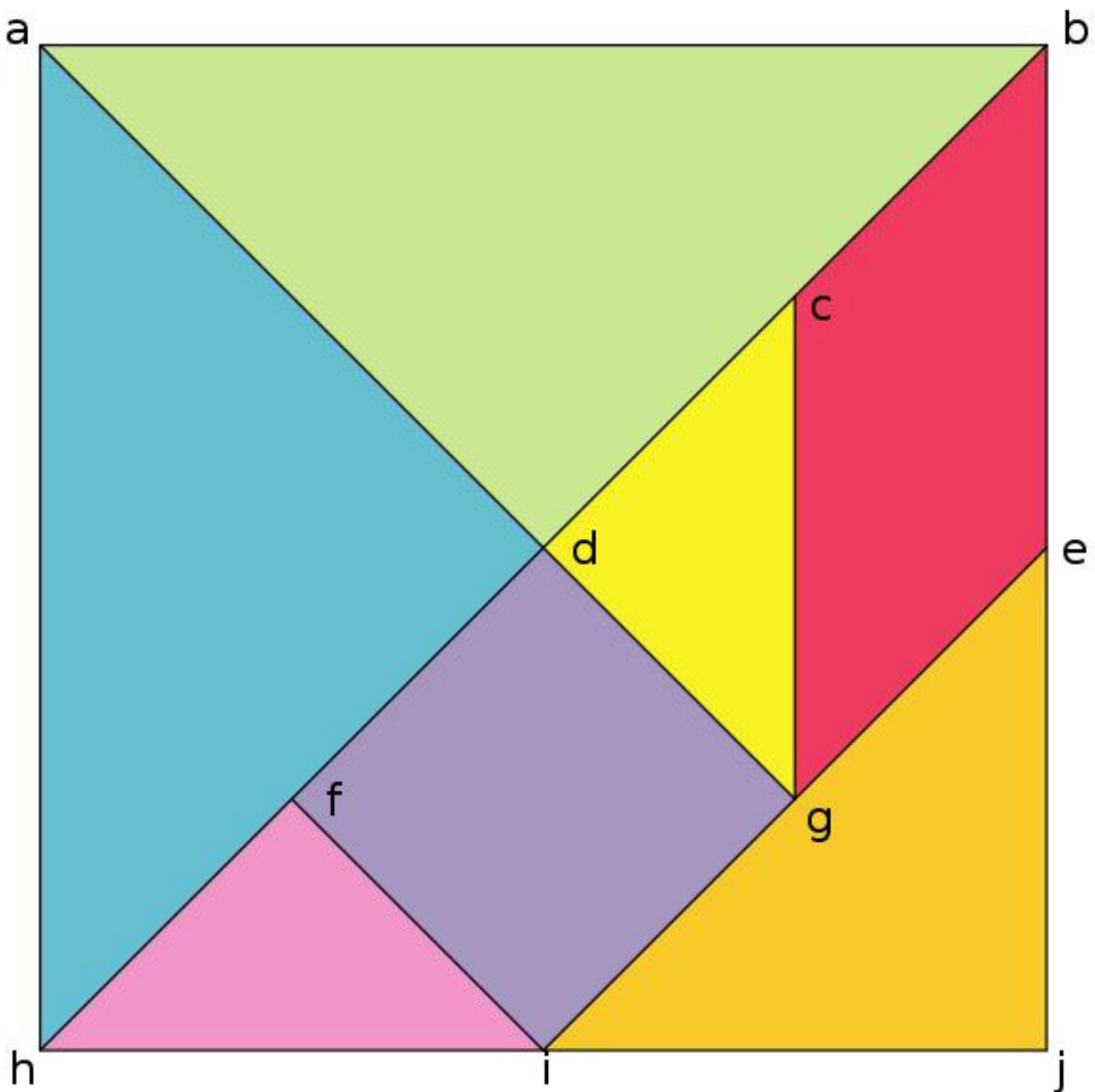
Il tangram è un gioco rompicapo cinese. Il nome significa "Le sette pietre della saggezza". Pur essendo comunemente ritenuto di origine molto remota nel tempo, le più antiche fonti conosciute non lo nominano, però, che verso il XVIII secolo.

È costituito da sette tavolette del medesimo materiale e del medesimo colore (chiamati *tan*) che sono disposti inizialmente a formare un quadrato:

- 5 triangoli (2 grandi, 1 medio, 2 piccoli)
- 1 quadrato
- 1 parallelogramma

Lo scopo del gioco è di formare figure di senso compiuto. Le regole sono alquanto semplici:

- Usare tutti e sette i pezzi nel comporre la figura finale;
- Non sovrapporne nessuno.



Gioco: esercizi di geometria.

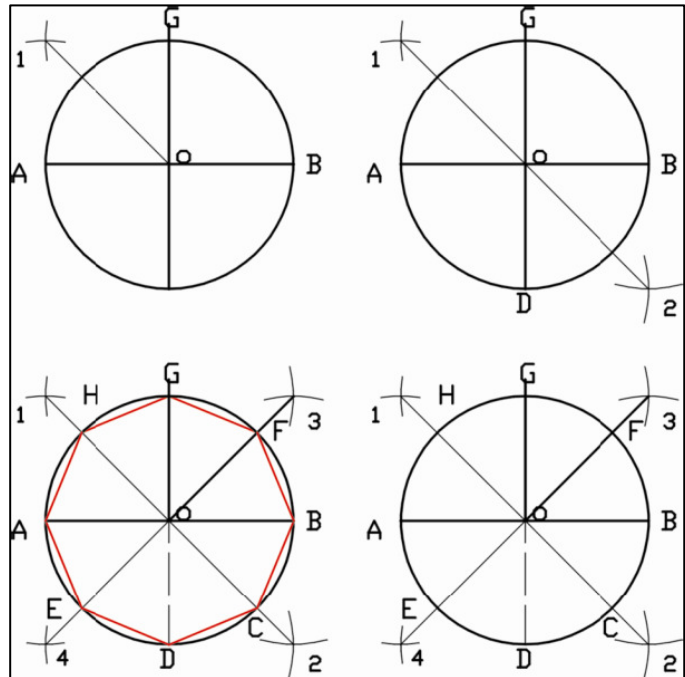
Sceglierne uno fra i due qui proposti

A. Iscrivere un ottagono regolare in una circonferenza

Costruita la circonferenza di diametro AB tracciare dal centro O il diametro perpendicolare ad AB che incontra la circonferenza nel punto G e nel punto D.

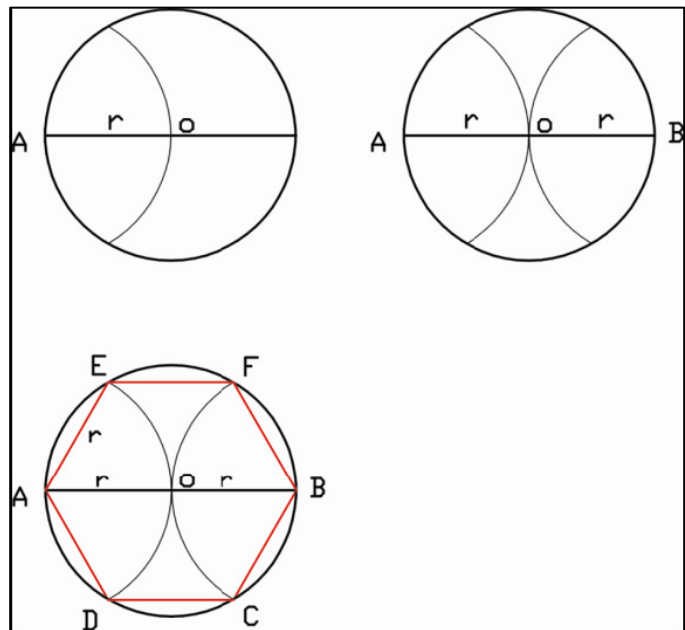
Tracciare le bisettrici degli angoli retti AOG, BOG, BOD, DOA queste incontreranno la circonferenza rispettivamente nei punti H, F, C, E.

Unendo gli otto punti trovati sulla circonferenza otterremo l'ottagono



B. Inscrivere un esagono regolare in una circonferenza

Costruita la circonferenza di raggio r tracciare, con centro nel punto A, un arco con raggio AO. Ripetere la stessa operazione con centro nel punto B. Unendo i punti A, D, C, B, F, E sulla circonferenza si otterranno i lati dell'esagono regolare inscritto.



La perla nascosta - soluzioni

In questo paese sperduto in mezzo alla valle, una perla preziosa è stata nascosta
Questi indizi vi serviranno per trovare il luogo dove è stata riposta

Regole

1. Per ogni tappa troverete una cifra di un numero telefonico. Mettendo insieme le 10 cifre otterrete l'indicazione di chi chiamare
2. In ogni luogo troverete quindi un lumino con appesa una cifra: non dovete portare via nulla, ma solo prendere nota del numero. Se portate via qualcosa....la caccia è rovinata per tutti.
3. Le prime 4 prove sono da farsi con animatori
4. IMPORTANTE: potete seguire l'ordine che preferite.
5. State attenti a riportare la cifra nella posizione corretta!!!!
6. Il responsabile del gioco, che si aggirerà nella notte come un pipistrello sarà **LARA**
7. Attenti agli attacchi a sorpresa **del don**

RICORDARSI
DI
AGGIORNARE
I NOMI DI
ANNO IN
ANNO

1	Dovete recuperare 5 oggetti in casa (cintura, dentifricio, pallina da calcetto, saponetta e batteria). Portateli <u>da Lara</u>se la trovate	3																																																																																																										
2	Risolvete il Tangram che vi proporrà <u>Elisa</u>	3																																																																																																										
3	Uno dei componenti della squadra dovrà essere legato con 2 lucchetti e il resto della squadra cercherà di trovare le due chiavi. Per questa prova andate da <u>Matteo</u>	9																																																																																																										
4	Disegno tecnico, seguendo le istruzioni a voi consegnate, dovrete disegnare una complessa figura geometrica. Andate da <u>Giorgio</u>	4																																																																																																										
5	Cercate nelle vicinanze delle autovetture sapientemente posteggiate in prossimità del lato “oscuro” della casa, a fianco della cappella.	4	dietro la casa, nel parcheggio																																																																																																									
6	La prossima tappa del vostro viaggio sarà fino alle prime case, che trovate sul sentiero di destra al fondo del campo da calcio.	3	borgata sul sentiero di destra																																																																																																									
7	Decifrate il seguente messaggio cifrato. Solo il don vi può dare un aiuto. <table><tr><td>A</td><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>C</td><td>I</td><td>E</td><td>E</td><td>A</td><td>A</td><td>O</td><td>T</td><td>R</td><td>I</td><td>T</td><td>A</td><td>O</td><td>D</td><td>O</td><td>A</td><td>ZIO</td></tr><tr><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>Q</td><td>N</td><td>U</td><td>N</td><td>F</td><td>S</td><td>T</td><td>I</td><td>E</td><td>T</td><td>J</td><td>R</td><td>D</td><td>R</td><td>W</td><td>M</td><td>S</td><td>I</td></tr><tr><td>R</td><td>A</td><td>B</td><td>W</td><td>I</td><td>O</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td><td>A</td><td>G</td><td>D</td><td>I</td><td>F</td><td>E</td><td>Y</td><td>P</td><td>Q</td><td>I</td><td>Z</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>O</td><td>E</td><td>A</td><td>E</td><td>P</td><td>S</td><td>N</td><td>L</td><td>Y</td><td>A</td><td>A</td><td>H</td><td>D</td><td>V</td><td>T</td><td>I</td><td>A</td><td>S</td><td>C</td><td>N</td></tr><tr><td>C</td><td>P</td><td>T</td><td>A</td><td>N</td><td>M</td><td>A</td><td>M</td><td>L</td><td>Z</td><td>L</td><td>Z</td><td>C</td><td>T</td><td>O</td><td>J</td><td>E</td><td>M</td><td>S</td><td>V</td><td>I</td></tr></table>	A	W	N	E	C	I	E	E	A	A	O	T	R	I	T	A	O	D	O	A	ZIO	C	D	E	Q	N	U	N	F	S	T	I	E	T	J	R	D	R	W	M	S	I	R	A	B	W	I	O	A	M	A	A	G	D	I	F	E	Y	P	Q	I	Z	D	E	O	E	A	E	P	S	N	L	Y	A	A	H	D	V	T	I	A	S	C	N	C	P	T	A	N	M	A	M	L	Z	L	Z	C	T	O	J	E	M	S	V	I	3	sala giochi
A	W	N	E	C	I	E	E	A	A	O	T	R	I	T	A	O	D	O	A	ZIO																																																																																								
C	D	E	Q	N	U	N	F	S	T	I	E	T	J	R	D	R	W	M	S	I																																																																																								
R	A	B	W	I	O	A	M	A	A	G	D	I	F	E	Y	P	Q	I	Z	D																																																																																								
E	O	E	A	E	P	S	N	L	Y	A	A	H	D	V	T	I	A	S	C	N																																																																																								
C	P	T	A	N	M	A	M	L	Z	L	Z	C	T	O	J	E	M	S	V	I																																																																																								
8	Rispondete correttamente alle domande elencate nel retro di questo foglio e andate nel posto indicato dalle lettere segnate nelle risposte	2	il campo da pallavolo																																																																																																									
9	Decifrate il seguente messaggio cifrato <i>BM GPOEP EFM DBNQP EB DBMDLP</i> La chiave è E=D. Esempio: DLZP = CIAO	6	al fondo del campo da calcio																																																																																																									
10	Avvicinatevi alla rete metallica oltre la quale vi divertite a buttare i palloni, abbassate lo sguardo e cercate la prossima indicazione!!!	1	lungo la strada che scende verso valle																																																																																																									

Domande relative alla prova N.8 - SOLUZIONI

Rispondete alle domande in modo esatto: poi, per ogni risposta sottolineate la lettera indicata dalla sequenza di numeri e troverete "l'indirizzo" del prossimo indizio.

Sequenza

3 3 1 3 6 1 5 7 3 4 1 1 4 7

1. Il nome originale di Topolino	M ickey Mouse	3
2. Chi ha vinto il mondiale di calcio del 2006?	I talia	3
3. In quale regione si trova Macerata?	M arche	1
4. A chi è dedicata la poesia "il 5 maggio"?	N apoleone	3
5. Chi pronunciò la frase "Il dado è tratto"?	G iulio Cesare	6
6. Il fiume più lungo d'Italia	P o	1
7. la moneta degli U.S.A.	D ollaro	5
8. la capitale del Belgio	B ruelles	7
9. Di quale città è originario il panettone	M ilano	3
10. lo scrittore dei "Tre moschettieri" (cognome)	D umas	4
11. La capitale della Polonia	V arsavia	1
12. A quale molecola corrisponde il simbolo O ₂ ?	O ssigeno	1
13. Chi scrisse "Pinocchio"	C ollodi	4
14. chi dipinse "Guernica"	P icasso	7

La perla nascosta

In questo paese sperduto in mezzo alla valle, una perla preziosa è stata nascosta. Questi indizi vi serviranno per trovare il luogo dove è stata riposta.

Regole

1. Per ogni tappa troverete una cifra di un numero telefonico. Mettendo insieme le 10 cifre otterrete l'indicazione di chi chiamare.
2. In ogni luogo troverete quindi un lumino con appesa una cifra: non dovete portare via nulla, ma solo prendere nota del numero. Se portate via qualcosa....la caccia è rovinata per tutti.
3. Le prime 4 prove sono da farsi con animatori.
4. **IMPORTANTE:** potete seguire l'ordine che preferite.
5. State attenti a riportare la cifra nella posizione corretta!!!!
6. Il responsabile del gioco, che si aggirerà nella notte come un pipistrello sarà **LARA**.
7. Attenti agli attacchi a sorpresa **del don**.

1	Dovete recuperare 5 oggetti in casa (cintura, dentifricio, pallina da calcetto, saponetta e batteria). Portateli da <u>Lara</u>se la trovate																																																																																																										
2	Risolvete il Tangram che vi proporrà <u>Elisa</u>																																																																																																										
3	Uno dei componenti della squadra dovrà essere legato con 2 lucchetti e il resto della squadra cercherà di trovare le due chiavi. Per questa prova andate da <u>Matteo</u>																																																																																																										
4	Disegno tecnico, seguendo le istruzioni a voi consegnate, dovrete disegnare una complessa figura geometrica. Andate da <u>Giorgio</u>																																																																																																										
5	Cercate nelle vicinanze delle autovetture sapientemente posteggiate in prossimità del lato “oscuro” della casa, a fianco della cappella.																																																																																																										
6	La prossima tappa del vostro viaggio sarà fino alle prime case, che trovate sul sentiero di destra al fondo del campo da calcio.																																																																																																										
7	Decifrate il seguente messaggio cifrato. Solo il don vi può dare un aiuto. <table border="1"><tr><td>A</td><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>C</td><td>I</td><td>E</td><td>E</td><td>A</td><td>A</td><td>O</td><td>T</td><td>R</td><td>I</td><td>T</td><td>A</td><td>O</td><td>D</td><td>O</td><td>A</td><td>ZIO</td></tr><tr><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>Q</td><td>N</td><td>U</td><td>N</td><td>F</td><td>S</td><td>T</td><td>I</td><td>E</td><td>T</td><td>J</td><td>R</td><td>D</td><td>R</td><td>W</td><td>M</td><td>S</td><td>I</td></tr><tr><td>R</td><td>A</td><td>B</td><td>W</td><td>I</td><td>O</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td><td>A</td><td>G</td><td>D</td><td>I</td><td>F</td><td>E</td><td>Y</td><td>P</td><td>Q</td><td>I</td><td>Z</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>O</td><td>E</td><td>A</td><td>E</td><td>P</td><td>S</td><td>N</td><td>L</td><td>Y</td><td>A</td><td>A</td><td>H</td><td>D</td><td>V</td><td>T</td><td>I</td><td>A</td><td>S</td><td>C</td><td>N</td></tr><tr><td>C</td><td>P</td><td>T</td><td>A</td><td>N</td><td>M</td><td>A</td><td>M</td><td>L</td><td>Z</td><td>L</td><td>Z</td><td>C</td><td>T</td><td>O</td><td>J</td><td>E</td><td>M</td><td>S</td><td>V</td><td>I</td></tr></table>	A	W	N	E	C	I	E	E	A	A	O	T	R	I	T	A	O	D	O	A	ZIO	C	D	E	Q	N	U	N	F	S	T	I	E	T	J	R	D	R	W	M	S	I	R	A	B	W	I	O	A	M	A	A	G	D	I	F	E	Y	P	Q	I	Z	D	E	O	E	A	E	P	S	N	L	Y	A	A	H	D	V	T	I	A	S	C	N	C	P	T	A	N	M	A	M	L	Z	L	Z	C	T	O	J	E	M	S	V	I	
A	W	N	E	C	I	E	E	A	A	O	T	R	I	T	A	O	D	O	A	ZIO																																																																																							
C	D	E	Q	N	U	N	F	S	T	I	E	T	J	R	D	R	W	M	S	I																																																																																							
R	A	B	W	I	O	A	M	A	A	G	D	I	F	E	Y	P	Q	I	Z	D																																																																																							
E	O	E	A	E	P	S	N	L	Y	A	A	H	D	V	T	I	A	S	C	N																																																																																							
C	P	T	A	N	M	A	M	L	Z	L	Z	C	T	O	J	E	M	S	V	I																																																																																							
8	Rispondete correttamente alle domande elencate nel retro di questo foglio e andate nel posto indicato dalle lettere segnate nelle risposte																																																																																																										
9	Decifrate il seguente messaggio cifrato <i>BM GPOEP EFM DBNQP EB DBMDLP</i> La chiave è E=D. Esempio: DLZP = CIAO																																																																																																										
10	Avvicinatevi alla rete metallica oltre la quale vi divertite a buttare i palloni, abbassate lo sguardo e cercate la prossima indicazione!!!																																																																																																										

Domande relative alla prova N.8

Rispondete alle domande in modo esatto: poi, per ogni risposta sottolineate la lettera indicata dalla sequenza di numeri e troverete "l'indirizzo" del prossimo indizio.

Sequenza

3 3 1 3 6 1 5 7 3 4 1 1 4 7

1. Il nome originale di Topolino
2. Chi ha vinto il mondiale di calcio del 2006?
3. In quale regione si trova Macerata?
4. A chi è dedicata la poesia "il 5 maggio"?
5. Chi pronunciò la frase "Il dado è tratto"?
6. Il fiume più lungo d'Italia
7. la moneta degli U.S.A.
8. la capitale del Belgio
9. Di quale città è originario il panettone
10. lo scrittore dei "Tre moschettieri"
(cognome)
11. La capitale della Polonia
12. A cosa corrisponde il simbolo O2?
13. Chi scrisse "Pinocchio"
14. Chi dipinse "Guernica"

1° PREMIO	2° PREMIO	3° PREMIO
4° PREMIO	5° PREMIO	6° PREMIO

Il regno di Fantasia

Introduzione e luogo di gioco

Questo è un grande gioco notturno.

E' pensato si svolga nel grande prato davanti alla casa.

Ambientazione fantastica

L'ambientazione è quella del regno di Fantasia. Questa la storia e i personaggi:

L'imperatore di Fantasia aveva consegnato l'Aurin al suo guerriero fidato: Falcor

Falcor però è stato derubato di questo Aurin....non si sa da chi.

Si sa che Morla, l'essere più vecchio del regno di Fantasia, è coinvolta

Si teme che questo Aurin vada nella mani del regno del Nulla, governato dal guardiano della Notte.

Se così fosse....sarebbe la fine per il regno di Fantasia.

Occorre assolutamente recuperare l'Aurin!!!

Ogni personaggio propone 3 prove e dopo ognuna di esse consegna un indizio o un oggetto. Ma queste prove non vanno fatte tutte e 3 insieme, ma fatta la prima i ragazzi dovranno andare dagli altri personaggi.

In pratica devono "passare" 3 volte da tutti e 4 i personaggi.

Ecco la soluzione dell'enigma:

Il Guardiano nella notte vuole a tutti i costi l'Aurin, per distruggere Fantasia e dare potere al regno della notte.

Il Guardiano della notte promette a Morla (l'anziana di Fantasia) che se fosse riuscita a procurargli l'Aurin, le avrebbe donato la giovinezza eterna (Morla è sempre triste a causa della sua vecchiaia).

Morla allora va dallo scienziato Eingwood per comprargli una pozione che faccia addormentare e perdere la memoria

Con questa pozione addormenta Falcor, il guerriero dell'imperatore di Fantasia e custode dell'Aurin.

Eingwood ora si pente di aver preparato questa pozione e vuole aiutare i ragazzi. Li aiuterà a costruire un antidoto capace di far recuperare la memoria a Falcor, così che insieme riescano a bloccare il Guardiano della Notte e farsi consegnare la mappa ove è nascosto il famoso Aurin.

Una volta arrivati nel luogo indicato dalla mappa, ecco che troveranno una scatola con dentro dei biglietti da 1 a 4 che corrispondono ai premi.

Troveranno anche l'aurin....che non è nient'altro che un bel dentifricio...con sopra scritto

AURIN....oppure qualcosa d'altro che la vostra fantasia vi suggerisce.

Presentazione del gioco ai ragazzi

Dopo cena viene appeso un foglio, fuori dalla sala da pranzo, con questa storia

Divisione dei ruoli

Eingwood	
Assistente di Eingwood (facoltativo)	
Falcor	
Morla	
Guardiano della notte	

Materiale necessario

- 6 Bottigliette di acqua da 0.5 litri
- 6 bottigliette di the da 0,5 litri → togliere etichetta
- Filo per legare rete in oratorio: 12 metri, divisi in 4 pezzi da 3 metri, arrotolati per evitare che si aggroviglino fra loro
- 4 boccettine con dentro l'olio (dalla Dina Mezza). piccoli
- Scalpi
- Pistola d'acqua le più bella che c'è
- Cassetta registrata → fa parte del materiale già pronto dagli anni precedenti
- Bustine zucchero di canna
- Forza 4
- Lettore portatile audio-cassette --> (chiedere a Steo)
- Lettore DVD
- Un CD con canzoni in italiano famose

IL REGNO DI FANTASIA

*In questo istante, come per magia, siamo proiettati nel regno di Fantasia.
L'imperatore di Fantasia ci ha mandato questa lettera, accorata, per chiedere il vostro aiuto:*

*“Carissimi amici e sudditi del regno di Fantasia. Vi scrivo con il cuore in mano: la pace del nostro regno è in grave pericolo
L'AURIN – il mitico amuleto di questo regno – è stato rubato al mio fedele guerriero Falcor. Dovete aiutarmi a trovarlo....altrimenti sarà la fine
Intervistate Einghwood: lo scienziato con la sua assistente
Intervistate Morla: l'anziana del regno
Intervistate Falcor: il mio fidato guerriero
Ma state attenti al Guardiano della notte che vaga nel bosco in cerca di vittime e soprattutto dell'Aurin
Se riuscisse a trovarlo.....il regno del nulla avrebbe la meglio su Fantasia.”*

Regole

- *Ci si divide in 4 squadre (4 da 5 persone 1 una da 6 persone)*
- *Se compare il Guerriero della Notte si fugge*
- *Intervistate lo Scienziato Einghwood e la sua assistente*
- *Intervistate Morla e Falcor*
- *Superate le 3 prove che ognuno di loro vi proporrà*
- *Alla fine otterrete una mappa, dove l'Aurin è nascosto....e avrete una ricompensa*
- *Attenti, attenti al Guerriero della Notte.....*

EINGHWOOD e la sua assistente

Descrizione del personaggio

- E' uno scienziato.
- E' espertissimo in materia di oracolo del Sud
- E' specializzato in pozioni magiche
- soprattutto quelle che fanno tornare la memoria
- E' un po' smemorato

Materiale che deve portare con sé per i giochi

- Il foglio (questo) con i quiz
- La bottiglia contenente l'intruglio dagli ingredienti misteriosi e dei bicchieri di plastica
- La frase da tradurre: basta staccare il foglio da questo libro. Tanto è già scritta in grande
- 4 Cassetta audio contenenti la confessione di Eingham

PROVA	INDIZIO
Per essere sicuro che abbia di fronte degli scienziati, pone loro quiz di scienza e di logica	Chiede quindi loro di recuperare i seguenti ingredienti pozione andando dalle seguenti persone: Acqua della Palude (da Morla) Borraccia di un guerriero (Falcor) Non tornate se non avete questi ingredienti
Prima di tutto verifica abbiamo i due ingredienti (Acqua della Palude e Borraccia di un Guerriero). Poi si vanta della sua ultima invenzione e sfida i ragazzi a scoprire gli ingredienti di una sua pozione magica	E' smemorato. Quindi dice che ha bisogno di altri Ingredienti per la sua pozione (....scusate, sono smemorato): Polvere della Palude (da Morla) Olio del valore (Falcor)
Oltre a saper fare le pozioni, conosce anche le lingue antiche. Da ai ragazzi un testo da tradurre . La soluzione dice proprio di cercare nella sua tasca sinistra, dove troveranno la cassetta della verità	Prepara la pozione magica, ma per usarla devono ascoltare una cassetta (da loro una cassetta audio). Per ascoltarla dovranno andare ancora da Morla

A. Quiz di scienza e logica

1. Sapete quale è la velocità del suono? R: *340 metri al secondo*
2. Sapete quale è la velocità della luce? R: *340000 chilometri al secondo*
3. Una mattona pesa 1 kg più mezzo mattone. Quanto pesa un mattone? R: 2 kg
4. Se CASA vale $3+1+17+1 = 22$, quanto vale PORTA? ($14+13+17+1 = 36$.
R: Ogni lettera ha il valore della sua posizione nell'alfabeto italiano: A=1, B=2, ..., Z=21)
5. Mettere il numero che manca:
 - 50-40-10
 - 30-25-5
 - 80-...-50

R: Il numero mancante è 30. Il numero in mezzo è la differenza fra il primo e il terzo

6. Quale è l'unità di misura della corrente? R: Ampere
7. Immaginate di avere un bicchiere con dell'acqua dentro e un cubetto di ghiaccio che vi galleggia, delle dimensioni di 3 centimetri di lato.
Il bicchiere ha un diametro di 6 centimetri. Quando il cubetto si scioglierà, di quanti millimetri crescerà il livello dell'acqua dentro il bicchiere?

R: non si sposterà, perché il ghiaccio sciogliendosi, non fa aumentare il livello dell'acqua....essendo lui stesso acqua.

B. Ingredienti pozione magica:

Devono indovinare almeno 5 ingredienti. Chi sbaglia, passa il bicchiere ad un proprio compagno

Mettere in una bottiglietta da 0,5 litri (recuperabile presso bar della casa) i seguenti ingredienti (recuperabili dalla cucina, se per caso ci si dimenticasse di portarli da casa)

1. The; 2. zucchero; 3. Sale; 4. Succo di frutta; 5. yogurt; 6. Latte; 7 acqua

C. Testo da tradurre

If you take one litre of water and you drink it completely, the weight of your body will rise of 1 kg.

Soluzione

Se prendi un litro di acqua e lo bevi completamente, il peso del tuo corpo crescerà di 1 kg.

FALCOR

Descrizione del personaggio

- E' un guerriero
- Ha perso la memoria e solo una pozione magica di Einghamwood potrebbe fargliela tornare
- E' ferito, zoppicante
- Soffre di una terribile sonnolenza.

Materiale che deve portare con sé per fare i giochi

- Tante borracce quante sono le squadre. Per borraccia va benissimo una bottiglia di acqua.
- Tante corde quante sono le squadre. Per corda va benissimo del filo (quello usato per legare la rete ombreggiante in oratorio) di lunghezza pari a 4 metri. Opportunamente già avvolta e legate bene per ridurne le dimensioni ed evitare che si aggrovigli con le altre corde.
- Boccettini con dentro dell'olio

Prove da superare

- Farsi svegliare con canzoni o bans
- Farsi fasciare una ferita alla gamba o al braccio (colorarsi di rosso)
- Devono portargli lo scalpo del guardiano della notte. Fornisce loro uno scalpo

PROVA

INDIZIO

Ogni volta che i ragazzi arrivano lo trovano sempre sempre addormentato. Per svegliarlo devono cantargli una <u>canzone / bans</u>	Regala la sua borraccia. Sperando che la riempiano con una pozione del dott. Einghamwood per fargli tornare la memoria
Dato che è ferito, chiede ai ragazzi di <u>fasciargli la ferita</u> . Se lo faranno bene e con impegno, darà loro l'indizio e l'oggetto	Regala l'olio del Valore
Se vogliono avere l'informazione preziosa, devono portargli lo <u>scalpo del guardiano della notte</u> . Per intraprendere la lotta fornisce loro lo scalpo. Se dovessero perdere..dovranno tornare per prenderne un altro	Finalmente, bevendo la pozione magica e ascoltando le parole magiche contenute dentro la cassetta, fornisce la corda per legare il guardiano della notte LA FRASE MAGICA è SVEGLIATI GUERRIERO; LA LUCE DEL SOLE TI CHIAMA.

MORLA

Descrizione del personaggio

- E' sempre triste, vecchia, abita nella palude della tristezza, perché ha perso la speranza.
- Vestita in modo trasandato.

Materiale che deve portare con sé per fare i giochi

- Tante bottigliette di the quante sono per squadre. Togliere però l'etichetta per non far capire che si tratta di the. Questa sarà l'acqua della palude
- Bustine di zucchero di canna: questa sarà la polvere della palude
- Riproduttore di audiocassette portatile
- Lettore di CD
- Un CD con canzoni in italiano

Prove da superare

- Si fa raccontare almeno 3 barzellette
- Sfida a forza 4 i ragazzi
- Propone un gioco canoro ai ragazzi con il suo lettore CD. I ragazzi devono continuare a cantare mantenendo il ritmo della canzone anche quando Morla toglie il volume. Oppure devono indovinare il titolo della canzone ascoltando solamente la parte iniziale.

<u>PROVA</u>	<u>INDIZIO</u>
Per iniziare la discussione, la squadra deve raccontare almeno 3 barzellette e cercare di farlo ridere in qualche modo. Dare eventualmente le barzellette, perché lì sul momento difficilmente se ne ricorderanno	Acqua della Palude
E' innamorato di forza 4 (o altro gioco di società) che porta sempre con sé. Solo chi lo batterà riceverà la soluzione	Polvere della Palude
Dato che Morla ama la musica giovanile perchè dona allegria, sfruttando il lettore di cd-cassette fa un gioco canoro. I ragazzi devono continuare a cantare mantenendo il ritmo della canzone anche quando Morla toglie il volume. Devono indovinare il titolo della canzone ascoltando solamente la parte iniziale. E' chiaro che questo tipo di gioco richiede qualche volontario per essere preparato anche fra gli animatori di estate ragazzi	Lettore per audiocassette

GUARDIANO DELLA NOTTE

Descrizione del personaggio

- E' vestito di scuro e prova a spaventare

Materiale che deve portare con sé per fare i giochi

- Vari fazzoletti da scalpo
- Pistola d'acqua professionale

Prove da superare

- E' armato di una pistola d'acqua
- Può rapire le squadre (1 volta a testa) per fargli delle penitenze (es. cantare un bans o fare flessioni).
- Li porta nella sua tana segreta.
- Se viene sfidato a scalpo e perde, deve dare il proprio scalpo
- Se viene legato, interrogherà i ragazzi su chi è - secondo loro - il ladro dell'Aurin e il suo complice. Se la risposta è esatta, allora fornirà loro una mappa con indicato il luogo dove è stato nascosto

Cosa registrare sul nastro che consegna Enghwood

Questo nastro è stato registrato da Enghwood, lo scienziato e contiene la mia confessione.

Ho infatti la coscienza pesante, perché anch'io ho contribuito affinché l'AURIN fosse rubato dal regno di Fantasia.

MA NON SONO STATO IO AD AVVELENARE FALCOR, e NON SONO STATO IO A RUBARGLI L'AURIN.

La storia è andata diversamente:

Dovete sapere che ho il grande desiderio di pubblicare il mio ultimo libro di studi sull'oracolo del Sud, ma non abbastanza soldi.

Un giorno, venne da me Morla e mi offrì proprio tutti i soldi di cui avevo bisogno, in cambio di una pozione che facesse addormentare le persone e gli facesse anche perdere la memoria.

E io – senza chiedere a chi l'avrebbe data e a che cosa le poteva servire – gliel'ho preparata.

Mai più avrei però immaginato che l'avrebbe usata per avvelenare il mio amico Falcor e rubargli l'Aurin. L'aurin, infatti, ha anche il potere di rendere eternamente giovane e Morla – che è molto vecchia – voleva l'AURIN proprio per ritornare giovane.

Una volta avuto l'AURIN, però, ha dovuto a sua volta consegnarlo al guardiano della notte, perché è lui che gli aveva dato la maggior parte dei soldi per pagarmi....

Ma ora voglio rimediare al danno che ho fatto.

Portate l'antidoto che avete in mano a Falcor e fateglielo bere. E poi pronunciate le seguenti parole magiche:

“Svegliati Guerriero, la luce del sole ti chiama”

Lui si sveglierà e potrà aiutarvi a riconquistare l'AURIN

Forza ragazzi, combattete e riportate la pace del regno di Fantasia.

Personaggio	GIOCHI	Indizio x risolvere il caso	Cosa da andare a cercare
Einghwood e la sua assistente= _____ & _____ - E' uno scienziato. - E' espertissimo in materia di oracolo del Sud - E' specializzato in pozioni magiche soprattutto quelle che fanno tornare la memoria - E' un po' smemorato	Per essere sicuro che abbia di fronte degli scienziati, pone loro quiz di scienza e di logica	E' venuto a sapere che Falcor è addormentato. Lui conosce l'antidoto per svegliarlo. Chiede ai ragazzi aiuto per trovare ingredienti	Chiede quindi loro di recuperare i seguenti ingredienti pozione andando dalle seguenti persone: Acqua della Palude (da Morla) Borraccia di un guerriero (Falcor) Non tornate se non avete questi ingredienti
	Prima di tutto verifica abbiamo i due ingredienti (Acqua della Palude e Borraccia di un Guerriero). Poi si vanta della sua ultima invenzione e sfida i ragazzi a scoprire gli ingredienti di una pozione magica	Lui è un fedelissimo servo dell'imperatrice e un grande amico di Antreiu (mette grande enfasi in queste parole)	E' smemorato. Quindi dice che ha bisogno di altri Ingredienti per la sua pozione (...scusate, sono smemorato): Polvere della Palude (da Morla) Olio del valore (Falcor)
	Oltre a saper fare le pozioni, conosce anche le lingue antiche. Da ai ragazzi un testo da tradurre . La soluzione dice proprio di cercare nella sua tasca sinistra, dove troveranno la cassetta della verità	Ha un grande sogno: pubblicare un libro di studi sull'oracolo del sud. Sarebbe disposto a tutto per ottenere quella pubblicazione. Lo sottolinea quasi con cattiveria.	Prepara la pozione magica, ma per usarla devono ascoltare una cassetta (da loro una cassetta audio). Per ascoltarla dovranno andare ancora da Morla
Falcor = _____ - E' un guerriero - Ha perso la memoria e solo una pozione magica di Einghwood potrebbe fargliela tornare - E' ferito, zoppicante - Soffre di una terribile sonnolenza.	Ogni volta che i ragazzi arrivano lo trovano sempre sempre addormentato. Per svegliarlo devono cantargli una canzone / bans	Non ricorda proprio nulla. Ha bisogno assolutamente di svegliarsi bene, perché ha la mente annebbiata. Qualcuno deve avergli dato da bere un intruglio soporifero.	Regala la sua borraccia. Sperando che la riempiano con una pozione del dott. Einghwood per fargli tornare la memoria
	Dato che è ferito, chiede ai ragazzi di fasciargli la ferita . Se lo faranno bene e con impegno, darà loro l'indizio e l'oggetto	Scopre una ferita, avvenuta non sa quando. Immagina per proteggere l'Aurin	Regala l'olio del Valore
	Se vogliono avere l'informazione preziosa, devono portargli lo scalpo del guardiano della notte . Per intraprendere la lotta fornisce loro lo scalpo. Se dovessero perdere..dovranno tornare per prenderne un altro	Dopo aver bevuto la pozione del dott. Einghwood. Si ricorda l'ultima persona che gli ha dato da bere prima di addormentarsi: Einghwood. Forse gli ha offerto l'antidoto per rimorsi di coscienza. Per ritrovare l'Aurin devono prima immobilizzare il Guardiano del Nulla. Poi comunicargli chi è stato - secondo loro - a rubare l'Aurin e come è avvenuto il furto. In questo modo sarà costretto a rivelare la posizione esatta dell'aurin.	Finalmente, bevendo la pozione magica e ascoltando le parole magiche contenute dentro la cassetta, fornisce la corda per legare il guardiano della notte

Personaggio	GIOCHI	Indizio x risolvere il caso	Cosa da andare a cercare
Morla = _____ - E' sempre triste, vecchia, abita nella palude della tristezza, perché ha perso la speranza. - Vestita in modo trasandato.	Per iniziare la discussione, la squadra deve raccontare almeno 3 barzellette e cercare di farlo ridere in qualche modo. Dare eventualmente le barzellette, perché lì sul momento difficilmente se ne ricorderanno	Fa finta (e deve essere evidente) di preoccuparsi del fatto che l'Aurin sia stato rubato. Finge di essere allarmato sul futuro di Fantasia, che senza l'Aurin rischia di scomparire.	Acqua della Palude
	E' innamorato di forza 4 (o altro gioco di società) che porta sempre con sè. Solo chi lo batterà riceverà la soluzione	E' molto amica del dott. Einghamwood. Vorrebbe tanto avere la compagnia frequente di ragazzi simpatici come loro.	Polvere della Palude
	Dato che Morla ama la musica giovanile perché dona allegria, sfruttando il lettore di cd-cassette fa un gioco canoro. I ragazzi devono continuare a cantare mantenendo il ritmo della canzone anche quando Morla toglie il volume. Devono indovinare il titolo della canzone ascoltando solamente la parte iniziale. E' chiaro che questo tipo di gioco richiede qualche volontario per essere preparato anche fra gli animatori di estate ragazzi	La cassetta svela il segreto: è stato proprio Morla a chiedere l'aiuto di uno scienziato per avvelenare Falcor e poter rubare l'aurin. Chi ha l'aurin, infatti, ha poteri infiniti e non invecchia più. Smascherata, scappa via.	Lettore per audiocassette
Guardiano della notte = _____ - E' vestito di scuro e prova a spaventare - E' armato di una pistola d'acqua - Può rapire le squadre (1 volta a testa) per fargli delle penitenze (es. cantare un bans o fare flessioni). Li porta nella sua tana segreta.	/		Se viene sfidato a scalpo, e perde, deve dare il proprio scalpo
			Se viene legato, interrogherà i ragazzi su chi è - secondo loro - il ladro dell'Aurin e il suo complice. Se la risposta è esatta, allora fornirà loro una mappa con indicato il luogo dove è stato nascosto

Gioco dell'oca

Materiale:

- Tabellone da 63 caselle (vedi foto)
- 2 dadi giganti (vedi foto)
- 4 segnaposto → pupazzi. In alternativa si possono usare oggetti da cancelleria (gomma, penna, temperino, scotch...)
- Monete finte. Sono pezzi di cartoncino di forma rotonda o fotocopie di banconote.
- Biscotti (1 confezione)
- Corda per saltare alla corda
- 1 confezione di palloncini (20-25)
- Ola op
- Gioco abbina varie parti del corpo

Gettoni:

All'inizio del gioco vengono distribuiti alle squadre un po' di gettoni che servono per la partita.

Ogni squadra al suo turno prima di tirare i dadi, metterà nel piatto centrale 5 gettoni.

Se fallisce la prova o la domanda mette altri 5 gettoni...

Le squadre che non hanno il turno rispondono ugualmente alla domanda o alla prova, se falliscono mettono nel piatto 3 gettoni, se fanno giusto ne vincono 3.

Caselle:

Le caselle con raffigurata l'oca fanno avanzare di tante caselle quante sono state quelle ottenute con l'ultimo lancio. Queste caselle sono: 9-18-27-36-45-54. essendo multiple di nove se una squadra in partenza fa nove avrebbe già vinto quindi, se al primo tiro ottiene nove con i numeri 4 e 5 va alla casella 23; se fa nove con i numeri 3 e 6 v'è alla 21.

Caselle speciali:

- casella 6: ponte, pagano 3 gettone e vanno alla 12;
- casella 19: albergo, pagano 5 gettoni e perdono un turno;
- casella 31: pozzo, pagano 10 gettoni e perdono 3 turni, se un'altra squadra finisce nel pozzo prima della fine dei tre turni, la squadra prigioniera paga altri 3 gettoni e si libera, la squadra appena arrivata paga 10 e sta ferma 3 turni;
- casella 42: labirinto, pagano 3 gettoni e ripartono dalla 30,
- casella 52: prigioniero, funziona come il pozzo;
- casella 58: teschio, penalità di 5 gettoni e ripartono dalla 40,
- se una squadra va su una casella già occupata paga un gettone alla squadra già occupante.

Prove e caselle:

- STORIA E GEOGRAFIA
- VARIE(RELIGIONE, CUCINA E VARIE)
- MATEMATICA E SCIENZE
- LETTERATURA E PROVERBI
- SPORT E MUSICA
- ARTE
- ABILITA' FISICA
- PENITENZE

Nomi delle caselle

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. start | 33.penitenza |
| 2. ----- | 34.STORIA E GEOGRAFIA |
| 3. VARIE | 35.SPORT E MUSICA |
| 4. SPORT E MUSICA | 36.oca |
| 5. abilità fisica | 37.MATEMATICA E SCIENZE |
| 6. ponte | 38.abilità fisica |
| 7. STORIA E GEOGRAFIA | 39.LETTERATURA E PROVERBI |
| 8. VARIE | 40.----- |
| 9. oca | 41.STORIA E GEOGRAFIA |
| 10.ARTE | 42.labirinto |
| 11.MATEMATICA E SCIENZE | 43.VARIE |
| 12.ponte | 44.LETTERATURA E PROVERBI |
| 13.VARIE | 45.oca |
| 14.STORIA E GEOGRAFIA | 46.MATEMATICA E SCIENZE |
| 15.SPORT E MUSICA | 47.ARTE |
| 16.LETTERATURA E PROVERBI | 48.STORIA E GEOGRAFIA |
| 17.penitenza | 49.LETTERATURA E PROVERBI |
| 18.oca | 50.penitenze |
| 19.albergo | 51.VARIE |
| 20.VARIE | 52.prigione |
| 21.dadi 6 e 3 | 53.SPORT E MUSICA |
| 22.SPORT E MUSICA | 54.oca |
| 23.dadi 4 e 5 | 55.abilità fisica |
| 24.MATEMATICA E SCIENZE | 56.LETTERATURA E PROVERBI |
| 25.abilità fisica | 57.VARIE |
| 26.LETTERATURA E PROVERBI | 58.teschio |
| 27.oca | 59.VARIE |
| 28.STORIA E GEOGRAFIA | 60.SPORT E MUSICA |
| 29.STORIA E GEOGRAFIA | 61.MATEMATICA E SCIENZE |
| 30.----- | 62.STORIA E GEOGRAFIA |
| 31.pozzo | 63.finish |
| 32.VARIE | |

Osservazione importante

E' naturale che capiti alcune domande si ripetano. Ad esempio, cioè, vengano fuori per diversi turni consecutivi domande relative ad un stesso argomento. Oppure che non salti mai fuori una penitenza.

Diciamo che l'assegnazione Casella - tipo di domanda è una traccia che l'animatore è bene abbia....ma rimane una traccia ampiamente modificabile, sulla base di come evolve il gioco.

E' come avere una serie di carte a disposizione, che l'animatore deve sapere usare, con sapienza, al momento opportuno, partendo da una traccia iniziale.

Penitenze / prove

Alcune domande risponderanno tutti assieme, in altre - a scelta dell'animatore, avranno metodi alternativi per attribuirsi il diritto a rispondere prima. Ecco alcuni esempi:

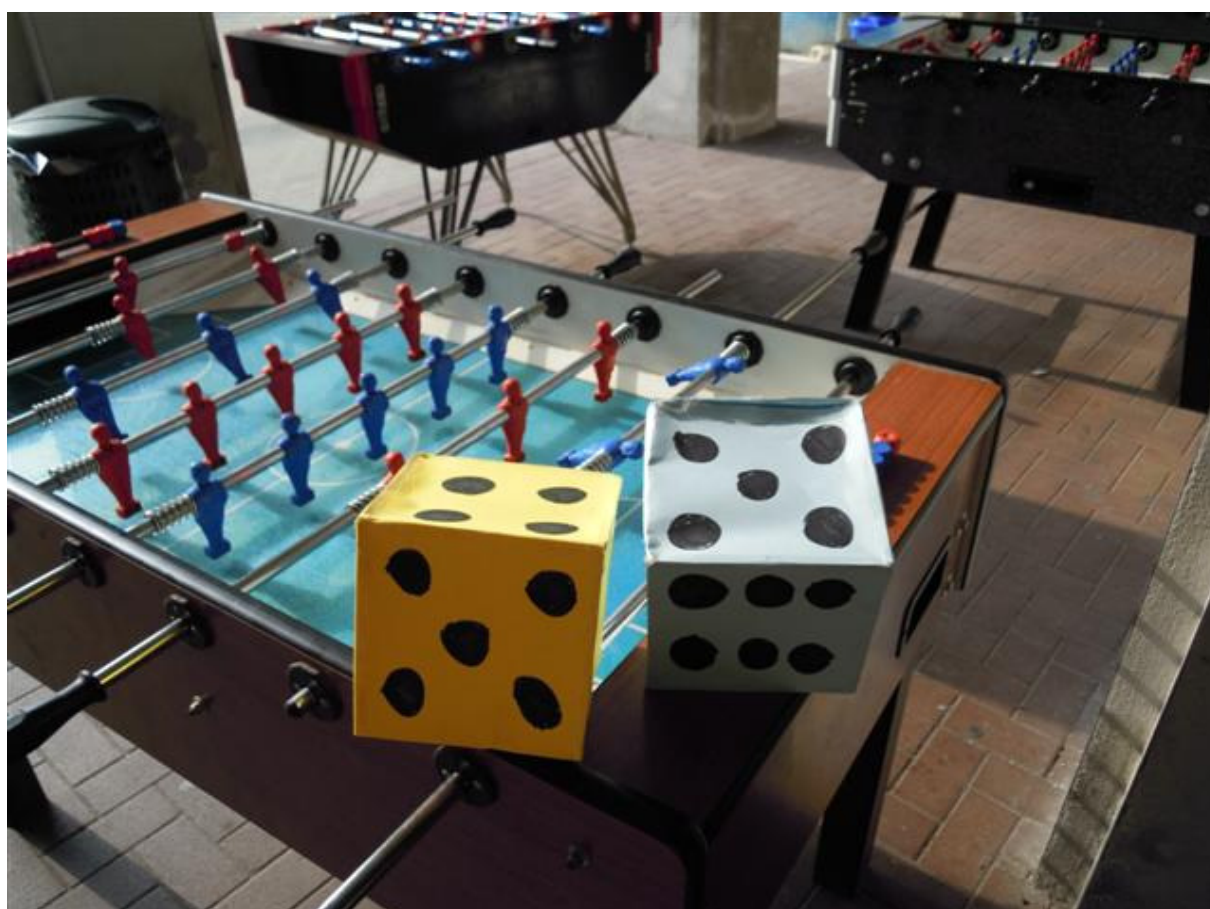
- mangiare biscotto e fischiare. Vince chi fischia prima
- fare un conto matematico
- gonfiare un palloncino fino a farlo scoppiare. Vince chi lo scoppia prima
- bere un bottiglia d'acqua. Vince che la svuota per prima. Non è il caso di riempire tutta la bottiglia. Una buona misura corrisponde a 2 bicchieri.
- scrivere un sms nel minor tempo possibile...

Sono tutte prove NON da fare singolarmente, ma come sfida fra 1 rappresentante per ogni squadra:

Abilità fisiche e non solo

- Addominali
- Flessioni
- Salto della corda
- Hula Op
- Dire una determinata frase in dialetto. La frase può essere scelta dal conduttore del gioco o dal giocatore stesso
- Sfida divertente: Si prendono 2 coppie per ogni squadra. Quindi per estrazione, vengono indicate varie parti del corpo (esempio: mani, piedi, ginocchia). I 2 componenti devono toccarsi nel punto indicato dal biglietto. Vince chi riesce a stare in equilibrio.
 - Gomito Sinistro
 - Ginocchio (a scelta)
 - Piede Sinistro
 - Mano destra
 - Testa
 - Altri a scelta dell'animatore....se il gioco dovesse proseguire

Fra l'altro questo gioco è già disponibile in oratorio...basta portarselo dietro



Domande gioco dell'oca

ARTE

- Chi dipinse la gioconda? (Leonardo)
- Chi dipinse la primavera? (Botticelli)
- In quale città si trova la basilica di San Marco? (Venezia)
- Chi dipinse l'ultima cena, esposta alla pinacoteca di Brera(Leonardo)
- In quale città si trova la fontana di Trevi? (Croma)
- Come si chiama il principale museo di Madrid (grado)
- Chi dipinse Guernica? (Picasso)
- Chi dipinse i famosi Girasoli? (Van Gogh)
- Chi ebbe il periodo blu e il periodo rosa? (Picasso)
- A quale movimento fa parte il pittore Filippo Tommaso Marinetti? (futurismo)

SCIENZE

- Quali sono i tre stadi della materia? (solido, liquido , gassoso)
- Chi formulò la teoria dell'evoluzione degli animali? (Darwin)
- Da quali colori primari è formato il verde? (giallo, blu)
- Chi ha scoperto il radio? (Marie Curie)
- Come si chiama il verso della pecora? (belato)
- Quale animale raglia? (asino)
- Qual è l'unità di misura della superficie? (metro quadrato)
- Quali organi compongono l'apparato respiratore?
(naso,bocca,faringe,laringe, bronchi,bronchioli, polmoni)
- A quanti gradi bolle l'acqua? (100 g)
- Qual è l'unico elemento in natura che si presenta nei tre stadi della materia? (acqua)
- Quanti sono i denti in un uomo?(32)
- Cosa rappresenta in chimica la formula CO₂ (anidride carbonica)
- Come si chiama l'energia prodotta dal vento? (eolica)

STORIA E GEOGRAFIA

- Chi attraversò le alpi con gli elefanti? (Annibale)
- Quale popolo dell'età antica inventò le olimpiadi? (Greci)
- Quali furono le potenze vincitrici della seconda Guerra Mondiale (USA, Francia, Inghilterra, Russia)
- Chi sostenne la resistenza inglese contro Hitler? (Churchill)
- Quale periodo storico si sono sviluppate le ideologie di egualità, libertà e fraternità? (rivoluzione Francese)
- Quale re fu chiamato Re sole(Luigi XIV)
- Cita le date della prima guerra mondiale (1915-1919)
- Quando fu assassinato Giulio Cesare? (Idi di marzo)
- Quale fiume bagna la città di Roma? (Tevere)
- Qual è il fiume più lungo del mondo? (Nilo)
- Qual è la capitale del Belgio (Bruxelles)
- Qual' è la capitale della Russia? (Mosca)
- Qual fenomeno è possibile osservare meglio durante le notte di san Lorenzo (stelle cadenti)
- Qual è il fiume più lungo d'Europa (Volga)
- Qual è la lingua più parlata al mondo? (Spagnolo)
- Dove si trova il Galles? (Gran Bretagna)
- Quale fiume bagna Parigi (Senna)

MUSICA E SPORT

- Chi Cantava yesterday? (beatles)
- Quale gruppo si formò a Liverpool negli anni 60 (Beatles)
- Chi Cantava fatti mandare dalla mamma, c'era un ragazzo (Morandi)
- Chi cantava la canzone del sole, il mio canto libero(battisti)
- Quale gruppo inglese ha il nome di pietre rotolanti? (rolling stones)
- A quale genere musicale appartengono i Pink Floyd (Rock psichedelico)
- Quali sono gli sport più popolari in america? (baseball, football, basket)
- In che sport esiste un ruolo chiamato quarterback? (football americano)
- Qual è lo sport della meta e della palla ovale? (rugby)
- In quale sport il terreno può essere di terra rossa? (tennis)
- Quale sport si gioca in un diamante? (baseball)
- In quale sport occorre darsi il cambio passandosi il testimone?(staffetta)
- Chi detiene il record mondiale dei 100 m(usain Bolt)
- Chi nelle ultime olimpiadi ha vinto otto ori di nuoto? (micheal Phelps)
- Completa le canzoni
 1. Quel mazzolin di fiori....
 2. Alla fiera dell'est, per due soldi....

VARIE

- Di che regione è tipica la pizza? (Campania)
- Cita almeno tre specialità piemontesi (tirà, bunet, bagna caoda, panissa)
- Di quale regione è tipica la piadina? (Romagna)
- Come si chiama la Santa protettrice di Italia (Santa Caterina Da Siena)
- Di che colore è il rubino? (rosso)
- Qual è la moneta inglese?(Sterlina)
- Quante sono le stazioni della via crucis?
(15 – perché come disse Giovanni Paolo II - occorre contare anche la Resurrezione)
- Di quante righe e formato il pentagramma?(cinque)
- In quale città si corre il palio più famoso? (Siena)
- Che numero indica il prefisso kilo? (mille)
- In quale lingua si risponde sì con la parola Ja (tedesco)
- A Quale nazione appartiene la Baviera? (Germania)
- Chi interpreta al cinema la parte di Rambo? (stallone)
- Chi ha scritto la divina commedia? (Dante)

LETTERATURA E PROVERBI

- Chi scrisse l'Amleto? (Shakespeare)
- Chi scrisse il Decamerone? (Boccaccio)
- Chi scrisse uno, nessuno centomila (Pirandello)
- Di quale isola era Ulisse? (Itaca)
- Quale poeta amava Silvia? (Leopardi)
- Chi ha scritto Candide? (Voltaire)
- Chi era la moglie di Ulisse? (Penelope)
- Chi ha scritto l'Iliade e l'Odissea? (Omero)
- Chi ha scritto l'Eneide? (Virgilio)
- Quanti erano i colli di Roma? (sette)
- Completa il proverbio, patti chiari..
- Chi erano gli evangelisti? (Marco, Luca, Matteo, Giovanni)
- Quanti erano gli apostoli? (12)
- Chi erano i re magi? (Gasparre , Melchiorre, Baldassarre)
- Quante furono le fatiche di Ercole?(7)

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.

Noi abbiamo sempre usato come riferimento per le domande il seguente libro:

Marsilio Parolini
Il grande libro dei quiz
Edizioni PIEMME

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 "allocco" 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. **Spegni la candela:** 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

CAMPO DAVIDE

Contenitore Materiale per attività

Materiale nella cassa ATTIVITA'. FISSO

- **Cruciverba stampato in grande** → (verificare se presente)
- **N°30 Sagome di persona su cartoncino A4** → (verificare se sufficienti)
- **N°30 Fotocopie del diario di viaggio** → (verificare se sufficienti)
- **N°30 Libri di preghiera** → (verificare se sufficienti)
- **N°6 Cartelloni taglia A1 di vari colori**
- **con scritte SI NO BOH** → (verificare se presenti)
- **Biberon**
- **Monete finte**
- **Segnali stradali per attività**
- **Quadro di Rembrandt**
- **Libro di catechismo**
- **Zaino**
- **Carte di Taboo**

CAMPO DAVIDE

Contenitore Materiale per giochi

Gioco dell'oca

- Tabellone da 63 caselle
- 2 dadi giganti
- 4 segnaposto appiccicosi → pupazzi
- Materiale per domande
- Corda per saltare alla corda
- Ola op
- 1 confezione di palloncini (20-25) → (verificare se sufficienti)
- Gioco che abbina varie parti del corpo

Caccia al tesoro

- Fotocopie delle tabelle di marcia → (verificare se sufficienti)
- 3 torce di riserva per darla a qualche ragazzo che se la è dimenticata
- 7 Lumini: andare a disporre nei posti corretti i vari lumini.
- Compasso
- Righello
- Catena (per legare le mani) = lunga almeno ½ metro
- Lucchetto con varie chiavi che possono entrare ma non fanno scattare il lucchetto
- Tangram (già tagliato; stamparlo su cartoncino rigido)
- Scatola del tesoro
- Biglietti del tesoro
- Walkman (lettore audiocassette)
- Foglio da disegno

Fantasia

- Filo per legare rete in oratorio: 12 metri, divisi in 4 pezzi da 3 metri, arrotolati per evitare che si aggroviglino fra loro
- 4 boccettine con dentro l'olio (dalla Dina Mezza). piccoli
- Scalpi
- Pistola d'acqua
- Cassetta registrata
- Bustine zucchero di canna
- Forza 4
- Un CD con canzoni per bambini famose
- Mantello nero per Guardiano della notte
- Tute bianche per scienziati
- Spada per Falcor
- Vestiti vecchi per Morla

PER TUTTI I CAMPI

Contenitore **Cancelleria**

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

Varie

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

PER TUTTI I CAMPI

Contenitore **Materiale Elettrico/Audio**

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

PER TUTTI I CAMPI

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 DAVIDE

Materiale da preparare di anno in anno

	CHI LO FA?	Fatto?
Impegni cresima arrotolati con nastro		
Turni Pulizie con relativo cartellone		
Dolci per premi dei giochi (specificare bene) Biscotti (1 confezione) Pringles, Tronky 6, Duplo, Bueno, Delice, Mini Mars,		
Scatolone con merende x attività lun. pom. → Brioche, coca-cola, Kinder bueno		
Carte di identità e frase "Sei prezioso agli occhi di Dio"		
Post-it → tanti foglietti quanti sono i partecipanti		
Film per una serata → "Statale 60" o "I passi dell'amore" o altro		
N°4 Palloni da calcio e N°4 palloni Pallavolo		
Immaginette da scambiarsi a fine campo	Don	
Film su "Davide"	Don	

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	

ELENCO FOTOCOPIE	PAGINA	Fatto?
Caccia al tesoro	Vedi gioco	
Cruciverba	3	
Disegno omino	5	
Diario di viaggio	14	
Indicazioni per raggiungere casa (per genitori)	Vedi allegato	
Testimonianze	16	