

L'attività è la stessa per i 9/11 e i 12/14.

I ragazzi vengono divisi in quattro squadre, ciascuna delle quali dovrà superare le seguenti prove:

1. FIDUCIA

Viene proposto il gioco della campana: esso consiste nel mettersi in cerchio, mentre il ragazzo al centro viene spinto dagli altri. Lo scopo è capire se ci si fida degli altri o si ha paura che ci possano far "cadere".

2. PRENDERSI CURA

Viene fatta ascoltare "La cura" di Battiato, quindi si interpreteranno varie scenette incentrate sulle strofe della canzone.

3. SCOPERTA DELLA BELLEZZA

I ragazzi devono scrivere, trovare o disegnare dieci cose che per loro rappresentano la bellezza di Dio e del Creato.

4. NOVITÀ

Su otto cartelloni si preparano altrettanti pupazzi "belli", come ragazzi nuovi, ad immagine e somiglianza di Dio.

5. PASSAGGIO DELLA TESTIMONIANZA

L'ultima prova viene sostenuta contemporaneamente da tutte e quattro le squadre. Ogni ragazzo scrive su una pergamena una frase del Vangelo che porta nel cuore. Tale pergamena rappresenta la staffetta che verrà usata nella gara nella quale si affronteranno le squadre.

Parrocchia Santi Lorenzo e Giovanni Battista
Formia

SCIUGLIAMO IL GHIACCIO !?!



Sussidio Educatori

Camposcuola Parrocchiale

30 luglio - 3 agosto 2007 Centro La Pace - Benevento

RESPONSABILITA'

RESPONSABILITÀ GENERALI

RESPONSABILE DI CAMPO:	Rosaria De Lucia
RESPONSABILI LITURGIA:	Gabriella Valerio, Francesca Nocella, Luca Spinosa
RESPONSABILI CUCINA:	Maria Maiello, Patrizia Prisco
RESPONSABILI SEGRETERIA:	Francesco Masiello, Sofia Nocella
RESPONSABILI PULIZIE:	Manuele Centola, Patrizia Prisco
RESPONSABILI GIOCHI E SERATE:	Sergio Conte, Salvatore Fega

RESPONSABILITÀ GIORNALIERE

I GIORNO:	Manuele e Francesco
II GIORNO:	Patrizia e Sergio
III GIORNO:	Gabriella e Francesca
IV GIORNO:	Maria, Sofia e Salvatore
V GIORNO:	Manuele e Rosaria

RESPONSABILITÀ SPECIFICHE

SPIEGAZIONE DEL FILM:	Gabriella e Francesco
ISPEZIONI:	Maria e Patrizia

Quinto giorno **SLANCIO**

Film

Gli animali sconfiggono le tigri grazie al sacrificio di Diego che salva il mammut. Arrivano al passo e riescono a riportare il bimbo dal padre. Il film termina con il ritorno della tigre che in realtà è riuscita a salvarsi. (57:00 – fine)

Obiettivo

I ragazzi si impegnano a scoprire la Bellezza di Dio nelle esperienze nuove che faranno, vivendole con povertà di Spirito, nella verità dei rapporti e sul rispetto profondo di sé e dell'altro.

Orari della Giornata

9.00	pulizie e sistemazione delle valigie
10.00	visione del film
10.30	attività
11.30	messa con consegna dei ricordini
12.30	pranzo
14.00	ritorno a casa

Attività del mattino: **ATTIVITÀ A STAND SULLO SLANCIO**

Ore 10.00
Visione del film

Ore 10.30

- sorati)
- *Assessorato alle Politiche dei Ragazzi* (che avrà il compito di progettare un centro polifunzionale)
- *Assessorato all'Ambiente* (che avrà il compito di progettare un bioparco)
- *Assessorato allo Sport* (che avrà il compito di rifunzionalizzare il campo della Pollione)

Per facilitare i ragazzi nel loro compito verrà loro conferita una pergamena dove sono specificati i punti che dovranno rispettare (tra cui una particolare attenzione alle categorie dei diversamente abili).

Ore 11.15

Pausa: entro questo orario i ragazzi devono aver almeno messo giù il progetto con una piantina. Durante questa prima ora verranno convocati anche gli 'Assessori alle pubbliche relazioni' (uno per ogni assessorato) che dovranno confrontarsi tra loro per vedere se i loro progetti non intralciano il lavoro degli altri.

Ore 11.45-12.45

I ragazzi realizzeranno materialmente il progetto che hanno preparato, con cartoni, cartelloni e materiali vari per renderlo più vivo.

Attività del pomeriggio: **CONDIVISIONE**

Il sindaco riconvoca il consiglio nel quale verranno presentati i diversi progetti con una breve discussione. Alla fine della discussione verranno conferiti cinque premi-targhetta a ciascun assessorato per il proprio lavoro.

Se rimane del tempo si può approfittare della presenza nella stessa casa di un gruppo di diversamente abili e invitare qualcuno di loro con gli accompagnatori per parlare delle loro difficoltà a vivere in città o anche se nella loro vita hanno incontrato persone che si sono date da fare per loro per aiutarli.

Al momento di condivisione seguiranno i **GIOCHI**

Serata: **SERATA PUB**

GIORNATA TIPO

Ore 7.30:	SVEGLIA
Ore 7.45:	GINNASTICA
Ore 8.00:	LODI
Ore 8.30:	COLAZIONE
Ore 9.00:	ISPEZIONI
Ore 9.30:	ATTIVITÀ
Ore 11.00:	PAUSA
Ore 11.30:	RIPRESA ATTIVITÀ
Ore 12.30:	PAUSA
Ore 13.00:	PRANZO
Ore 14.00:	SIESTA
Ore 15.00:	GRUPPI DI SERVIZIO
Ore 16.00:	ATTIVITÀ
Ore 17.30:	GIOCHI
Ore 18.30:	DOCCE
Ore 19.15:	LITURGIA
Ore 20.00:	CENA
Ore 21.30:	SERATA
Ore 23.00:	PREGHIERA DELLA SERA

Primo giorno **DISPONIBILITA'**

Film

Il Mammut salva il Bradipo, anche se lo aveva appena conosciuto e non nutriva neppure una forte simpatia per lui. (0:00 – 9:00)

Obiettivo

Il TEE è il tempo in cui i ragazzi sono chiamati a mettersi alla "prova", nella capacità di essere belli davanti a Dio, perché liberi di cercarlo e incontrarlo.

Orari della Giornata

10.30	arrivo	16.00	presentazione del campo
11.30	messa (liturgia di accoglienza) (visita casa di padre pio)	16.30	visione del film
13.00	pranzo	16.45	attività
14.30	partenza per il centro	18.15	docce
15.00	sistemazione nelle camere	19.15	liturgia penitenziale
		20.00	cena e serata

Attività del pomeriggio: **ATTIVITÀ A STAND SUI TALENTI**

Ore 17.00 - 18.15

L'attività è la stessa per i 9/11 e i 12/14. Gli stand sono i seguenti:

1. **FALSITÀ vs SINCERITÀ (Salvatore)**

L'educatore propone una storia al primo componente della squadra, il quale la racconterà a un suo compagno, che a sua volta la trasmetterà a un terzo, e così via. All'ultimo componente della squadra la storia non verrà raccontata in modo identico alla versione proposta dall'educatore: vi saranno particolari aggiunti dai ragazzi e particolari omessi. L'obiettivo non è distinguere il vero dal falso, ma far comprendere

Quarto giorno **GIOIA DELLA RESPONSABILITA'**

Film

I protagonisti continuano il loro viaggio divertendosi, diventando un vero branco. Il mammut rivede in un graffito la sua famiglia e pensando al bimbo si commuove. In una situazione molto pericolosa il mammut salva la tigre. Tutto il branco è felice quando il bimbo impara a camminare. (38:00 – 57:00)

Obiettivo

I ragazzi riflettono sulla bellezza che si può trovare nell'impegno a dare continuità ad alcune scelte importanti (relazioni con gli altri, vita comunitaria, vita di fede, preghiera) vivendole con responsabilità e condividendole con gli altri.

Attività del mattino: **LA CITTÀ DEI RAGAZZI**

Ore 9.30

Visione del film

Ore 10.00

Il sindaco (un educatore) convoca il consiglio cittadino perché ci sono dei lavori di responsabilità da compiere. I ragazzi vengono suddivisi in cinque gruppi che corrispondono a cinque assessorati:

- *Assessorato all'Istruzione* (che avrà il compito di progettare un asilo nido);
- *Assessorato ai Lavori Pubblici* (che avrà il compito di progettare una rete stradale che collega tutte le strutture costruite dagli altri asses-

Terzo giorno

VIGILANZA

Film

Il mammut vigila durante la notte sul bimbo proteggendolo dalle grinfie della tigre. (30:00 – 38:00)

Obiettivo

I ragazzi capiscono che Dio si manifesta durante questo TEE in modi e luoghi nuovi, a volte impensabili, e che attraverso la Sua Parola, l'accostarsi ai sacramenti e la vicinanza con altri ragazzi Dio garantisce un costante aiuto alla continua vigilanza che è richiesta proprio ai ragazzi (tempo in cui è più facile intensificare il dialogo con lui e rispondere ai tanti messaggi nuovi che sta per inviare).

Attività del mattino: **RITIRO SPIRITUALE**

Per il terzo giorno consultare il libretto della liturgia.

Attività del pomeriggio: **CACCIA AL TESORO E GIOCHI VARI**

Serata: **GIOCO DI PAURA**

ai ragazzi che talvolta il proprio punto di vista, l'opinione personale, i pregiudizi determinano diverse versioni dei fatti, senza che sia chiaramente distinguibile ciò che è falso da ciò che è sincero.

2. CODARDIA vs CORAGGIO (Sergio)

I ragazzi sono invitati ad entrare, uno alla volta, in una stanza al buio, resa ancora più paurosa da rumori e suoni inquietanti. L'obiettivo è far comprendere ai ragazzi che causa frequente di paura è l'ignoto, ciò che non si conosce e che quindi viene guardato con diffidenza.

3. EGOISMO vs GENEROSITÀ (Luca)

Viene proposto il gioco del leone: i ragazzi si dispongono da un lato del campo, mentre gli educatori faranno la parte dei leoni. Al via i ragazzi dovranno correre da una parte all'altra del campo: coloro che vengono toccati dai leoni, si dovranno inginocchiare nel punto in cui sono stati catturati. Nel secondo round i ragazzi, nel correre nella direzione opposta, dovranno liberare i propri compagni prendendoli sulle spalle.

4. ANTIPATIA vs SIMPATIA (Manuele)

I ragazzi si disporranno in cerchio, con uno di loro al centro. Il ragazzo in piedi cercherà di far ridere un suo compagno: se questi non riesce a rimanere serio, si alza e, insieme all'altro, cercherà di far ridere anche gli altri. Il gioco termina quando anche l'ultimo ragazzo rimasto imperturbabile comincia a ridere.

5. DISINTERESSE vs CURIOSITÀ (Rosaria)

I ragazzi vengono divisi in coppie e a ciascuno viene consegnata un'intervista da proporre al compagno. Vince la coppia che, in un certo lasso di tempo, riesce a rispondere al maggior numero di domande.

L'attività si conclude nella cappella dove vengono affisse al muro le interviste che i ragazzi si sono proposti a vicenda. Ciascuna intervista verrà disposta sotto il nome di ciascuno: rappresenta il modo di presentarsi davanti al Signore, all'inizio del campo, con i nostri difetti e pregi e con l'impegno a far fruttare il più possibile i talenti che il Signore ci ha donato.

La spiegazione dell'attività è affidata all'assistente, il quale richiamerà la parabola dei talenti.

Secondo giorno

ATTENZIONE

Film

Gli animali rompono i loro ritmi quotidiani e si prendono cura del bimbo: stanno attenti che non si faccia male, procurano da mangiare...

(9:00 – 30:00)

Obiettivo

I ragazzi abbandonano i ritmi quotidiani che li legano alla scuola, ai vari impegni, etc... a volte stancanti ma che li sostengono con costanza, e che durante l'anno hanno fatto riflettere loro sulla bellezza delle esperienze quotidiane.

Attività della mattina: **MONDOPOLI**

Ore 9.30

Visione del film

Ore 10.00

Il gioco consiste in un percorso (tipo monopoli) in cui i ragazzi troveranno varie caselle, ognuna delle quali prevede una prova. Ci saranno 4 squadre che a turno lanceranno un dado e andranno poi ad affrontare le prove con i vari educatori.

Le caselle saranno le seguenti:

- Caselle che rappresentano l'attenzione verso il mondo
 - 4 stazioni (del sud del mondo)
 - 1 società elettrica
 - 1 società dell'acqua potabile
 - 3 finestre sul mondo (in sostituzione delle prigioni)

- Caselle che rappresentano l'attenzione verso gli altri (4 caselle)
- Caselle che rappresentano l'attenzione verso Dio (4 caselle)
- Caselle che rappresentano l'attenzione verso se stessi (4 caselle)
- Caselle degli imprevisti (8 caselle)

Ogni prova durerà almeno 15/20 minuti perché i ragazzi dovranno anche fermarsi a riflettere.

Attività del pomeriggio: **CONDIVISIONE**

Serata: **SAN FILIPPO NERI**

Viene proposta un'attività simile alla caccia francescana, incentrata però sulla storia di san Filippo Neri.

I personaggi sono i seguenti:

- san Filippo Neri: don Gianni
- ragazza di oratorio: Rosaria
- don cesare baronio: Luca
- sacerdote: Francesco
- sacerdote: Sergio

Il gioco viene condotto da Salvatore

Preghiera della sera

Si introduce il silenzio per entrare nel clima di ritiro che si svolgerà il giorno dopo.