



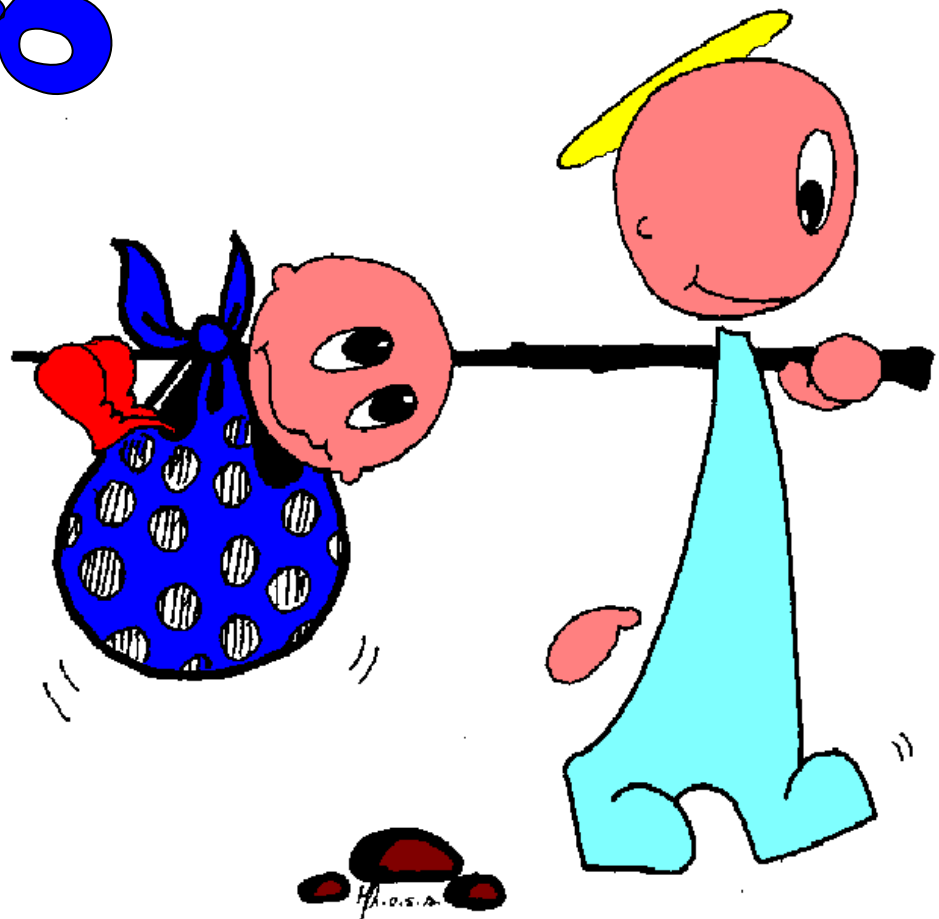
Parrocchia  
Santi Lorenzo e Giovanni Battista  
Formia

Camposcuola  
parrocchiale  
Estate 2009



Tu  
seguimi!

SUSSIDIO  
educatori  
Ragazzi



**Calcara di Ussita (MC)**  
**27 - 31 Luglio 2009**

## I GIORNO

### *Voglio trovare la strada giusta per me!*

#### **Mattina – attività comune per ragazzi e gvs**

Luogo di sosta pensato: CASCATA DELLE MARMORE – Terni

I ragazzi saranno invitati a scrivere su cartoncini di forma diversa (conchiglia, stella marina ...) ciò a cui hanno rinunciato per partecipare al camposcuola. I cartoncini verranno attaccati ad una rete (una per i ragazzi e una per i gvs).

Materiale occorrente:

- 2 reti da pescatore
- Cartoncini colorati ritagliati in forme diverse (conchiglia, stella marina...)
- Fiocchi e nastri per attaccare i cartoncini alla rete
- Cartoleria varia (penne, colori ecc.)

#### **Pomeriggio - attività ragazzi**

Grande gioco “Una giornata da pescatori”

Riflessione divisi per gruppi (elementari – medie) attraverso racconto “il primo fiore” o canzoni proposte dal sussidio sulla fiducia.

#### **Pomeriggio – attività gvs**

Visione o ascolto dell’intervista a Pietro. I gvs verranno divisi a coppie e si intervistano a vicenda (le domane saranno simili a quelle dell’intervista di Pietro).

Visione del power point “il segnale” e riflessione a gruppi sul tema della fiducia.

Materiale occorrente:

- Sagome di pesci
- Bende
- Colori
- Materiale virus (cerchi, coni, aste ecc.)
- Video intervista Pietro
- Foglio con le domande per l’intervista
- Power point
- VIDEO PROIETTORE

## II GIORNO

### *Io ti seguirò senza forse e senza ma!*

**OBIETTIVO:** il ragazzo si impegna a vivere nell'ordinarietà la sequela di Gesù, rivelando ogni giorno, nella propria vita, i segni della sua presenza.

Ore 8.30: Colazione

**PS:** dire ai ragazzi che è obbligatorio portare la Bibbia e di mettere le scarpe da tennis. E' necessaria anche la presenza del sacerdote durante l'attività, soprattutto per l'ultima tappa.

Ore 9.30-10.00: Ambientazione e drammatizzazione

Ambientazione: l'ambientazione proposta come luogo è il **sentiero**.

L'intera attività del mattino sarà fatta lungo un sentiero che i ragazzi percorreranno divisi in due gruppi (elementari e medie). Prima di intraprendere il sentiero ci sarà il momento della drammatizzazione e ambientazione sotto la grande quercia.

Drammatizzazione: brano di riferimento (Gv 6,1-14; 66-70, moltiplicazione dei pani e dei pesci).

Ambientazione: l'ambientazione proposta come oggetto è il **pane**. Ogni ragazzo riceve un cartoncino a forma di pane e sopra dovrà scrivere (dopo aver messo il proprio nome) i doni, i talenti che è disposto a dare per il bene degli altri e li ripone in una cesta (ci saranno a disposizione due ceste: una per le elementari e una per le medie che gli educatori dovranno portare con se quando iniziano il percorso).

Ore 10.00-12.00: Attività

Si propone un percorso a tappe lungo uno stesso sentiero. I due gruppi partiranno con una differenza di un quarto d'ora l'uno dall'altro. A partire per primi saranno i ragazzi delle elementari, seguiranno quelli delle medie. All'arrivo nelle diverse tappe sparse lungo il sentiero ci si fermerà per la riflessione (durata di ogni tappa 15 minuti, la quarta tappa durerà un po' di più). Scopo dell'attività è attualizzare il brano del vangelo letto al mattino creando un parallelismo tra i diversi personaggi ed eventi e i ragazzi e la loro vita.

**PS:** Tra una tappa e l'altra: i ragazzi delle elementari possono fare dei canti (Inno del giorno: Il pane) alternati a delle riflessioni. Per le riflessioni si farà in questo modo: a coppie (sempre diverse e stabilite dagli educatori) dopo ogni tappa dovranno raccontarsi le proprie impressioni, emozioni...sugli argomenti trattati. I ragazzi delle medie invece faranno l'intero percorso a coppie, coppie che cambieranno continuamente così potranno conoscersi meglio tutti e ogni coppia si scambierà le proprie impressioni, opinioni sui temi trattati.

#### PRIMA TAPPA: LA FOLLA.

Senso della tappa: *La folla rappresenta le necessità e le difficoltà concrete della vita. La folla si rivolge a Gesù perché ha fame e Gesù li fa sedere sull'erba: il sedersi sull'erba rappresenta un atto di umiltà, bisogna essere umili per riconoscere i propri limiti e le proprie difficoltà e così chiedere aiuto.*

Arrivati alla tappa si spiega il senso della prima tappa. I ragazzi troveranno poi una lettera di un adolescente in cui parla delle sue paure e difficoltà. Si chiede ai ragazzi se anche loro hanno mai provato quei sentimenti, si sono mai sentiti soli, hanno avuto paura di non essere accettati dai propri amici...si invitano i ragazzi a fare una piccola riflessione e poi a parlare liberamente delle loro paure, delle difficoltà e delle situazioni di disagio che vivono. (Se il quarto d'ora termina la riflessione può essere continuata durante il cammino verso la seconda tappa).

#### SECONDA TAPPA: IL RAGAZZO (con i 5 pani e i 2 pesci).

Senso della tappa: *Il ragazzo rappresenta i doni che ognuno possiede, oltre ai propri limiti e alle proprie paure. Il ragazzo ha solo cinque pani e due pesci con cui di sicuro non potrà sfamare*

*l'intera folla, ma non vuol tenerli per sé e decide di metterli a disposizione di tutti, donando tutto quello che ha.*

Arrivati alla tappa si spiega il senso della seconda tappa. I ragazzi poi troveranno una lettera di una volontaria che racconta la sua voglia di donare agli altri, soffermandosi su alcuni suoi doni; dalla lettura della lettera si fa partire la riflessione, poi si prendono i biglietti compilati durante l'ambientazione, si leggono e ognuno deve indovinare di chi sono quei doni.

#### TERZA TAPPA: LA MOLTIPLICAZIONE.

Senso della tappa: *Gesù decide di intervenire nella vita delle persone per andare incontro ai loro bisogni e lo fa con un gesto concreto: moltiplica i pani e i pesci. La moltiplicazione rappresenta dunque il segno concreto della presenza di Dio. Anche oggi Dio continua ad essere sempre presente nella nostra vita attraverso dei segni concreti e che dobbiamo imparare a "vedere".*

Arrivati alla tappa si spiega il senso della terza tappa. I ragazzi poi troveranno una lettera di un adolescente da cui far partire la riflessione: la ragazza protagonista della lettera sente molto la mancanza delle sue amiche, ma nello stesso tempo le sente sempre vicine a sé attraverso le foto insieme, le cartoline al mare. Questi ultimi sono i segni della loro amicizia e della presenza costante delle amiche nella vita della ragazza. Dopo la riflessione i ragazzi saranno invitati a fare una ricerca: troveranno sparsi per il campo immagini di vario genere che rappresentano i segni della presenza di Dio nella vita odierna e ognuno di loro dovrà scegliere quello che ritiene essere per lui segno della presenza di Dio e ne motiva la scelta.

#### QUARTA TAPPA: LA PAROLA.

Senso della tappa: *Come il pane anche la Parola è per noi il segno concreto della presenza di Dio nella nostra vita. "Tu solo hai parole di vita eterna" dice Pietro a Gesù ed aveva ragione perché le Parole di Dio che troviamo nella Bibbia riescono a darci conforto, speranza e ad aiutarci nella vita concreta se però impariamo bene a leggerle ed interpretarle...*

Arrivati alla tappa si spiega il senso della quarta tappa. I ragazzi poi troveranno un cartellone (uno per le elementari e uno per le medie) con disegnati degli SMS con sopra le difficoltà concrete delle vita. Ad ogni ragazzo verrà assegnato il compito di cercare nella Bibbia (dando delle indicazioni precise circa il brano che dovranno leggere e da cui scegliere la frase) una frase di "conforto" e di "speranza" per le diverse situazioni di disagio che si vivono e di scriverla nell'SMS. Poi si leggeranno tutti i messaggi sottolineando ancora una volta l'importanza della Parola di Dio e come nella Bibbia possiamo trovare tante risposte ai nostri problemi. (E' anche una buona occasione per insegnare ai ragazzi a cercare delle risposte alle loro difficoltà nella Bibbia).

- 1) Quando sei triste...(Giovanni 14)
- 2) Quando sei preoccupato...(Matteo 6, 25-34)
- 3) Quando qualcuno parla male di te...(Salmo 27)
- 4) Quando sei nel peccato...(Salmo 51)
- 5) Quando sei solo e hai paura...(Salmo 23)
- 6) Quando non ti piaci così come sei...(Salmo 139)
- 7) Quando Dio sembra distante...(Salmo 63)
- 8) Quando i tuoi amici vogliono portarti su una strada sbagliata...(Matteo 4, 1-11)
- 9) Quando hai bisogno di essere incoraggiato...(Matteo 5, 13-16)
- 10) Quando non sai come pregare...(Matteo 6, 5-15)
- 11) Quando sei troppo critico nei confronti dei tuoi amici...(Matteo 7, 1-5)
- 12) Quando non sai cosa significa voler bene...( 1 Corinzi 13, 1-8)
- 13) Quando non hai un principio, un punto di riferimento...(Matteo 22, 34-40)
- 14) Quando non ti senti accettato e amato dagli altri...(Luca 15, 3-6; Giovanni 10, 11-18)
- 15) Quando non sai come aiutare qualcuno...(Matteo 7, 7-11)
- 16) Quando ti prendono in giro perché sei cristiano...(Matteo 5, 1-12)

#### QUINTA TAPPA: I DISCEPOLI (ore 11.30 circa)

Per l'ultima tappa del percorso i ragazzi si radunano tutti nel medesimo luogo, si riassumono le quattro tappe percorse e ci si prepara all'ultima. (I ragazzi delle elementari arriveranno un po' prima, per cui faranno un po' di pausa nell'attesa dell'arrivo degli altri.)

Senso della tappa: *I discepoli rappresentano l'impegno concreto e la responsabilità della scelta di seguire Gesù.*

Si leggerà ai ragazzi una lettera, questa volta però non è scritta da uno di loro, ma è rivolta a loro e si dà poi inizio alla cerimonia di "investitura" dei discepoli, momento molto solenne presieduto dal sacerdote.

#### MATERIALE

- Cesti
- Bigliettini a forma di pane
- Penne e pennarelli
- Cartelli per le tappe
- Bibbia (da far portare ai ragazzi)
- Cartelloni per la 4ª tappa
- Tuniche per i discepoli (anche di carta velina)
- Segnalibro
- Foglio per la cerimonia d'investitura

Ore 12.00-13.00: messa

Appunto per la liturgia: in questa giornata si dà particolarmente risalto alla **Parola** (magari all'inizio della messa può essere portata in processione, magari proprio da uno dei "discepoli") e all'**Eucarestia**.

Ore 14.00-15.00: laboratorio creativo. Si propone di far fare il pane ai ragazzi che poi mangeranno la sera.

#### MATERIALE

- Acqua
- Farina
- Lievito
- Sale
- Contenitori

Ore 16.00-18.00: grande gioco. Si propone una caccia al tesoro "semi-itinerante" incentrata sulla **Parola**. I ragazzi vengono divisi in squadre, ad ogni prova superata ricevono una busta con una domanda sulla Parola es: *Gesù, passando in riva al mare di Galilea, vide Simone e Andrea e disse: A. Seguitemi, vi farò pescatori di uomini; B. Lasciate le barche e venite con me; C. Seguitemi, vi farò ricchi.* Se i ragazzi indovinano la risposta proseguono nella caccia con la prova successiva, altrimenti devono prima pagare la penitenza e poi possono proseguire. Si chiama caccia al tesoro semi-itinerante perché per alcune prove ci sposteremo di luogo (es: campo da calcio, campo da pallavolo).

## III GIORNO

### *Tu conosci me: come potrei fare a camminare senza Te?*

#### *Vedi foglio del ritiro*

#### **RITIRO**

9.00-9.30 Meditazione del don ai ragazzi

9.30-10.30 Riflessione personale (più disegno per i più piccoli)

10.30-12.00 I ragazzi delle elementari dovranno ricercare nel vangelo tutti gli episodi in cui Gesù ha perdonato qualcuno e riportarli sul cartellone; i ragazzi delle medie leggeranno qualche articolo riguardante una o più conversioni e da lì si spera nasca una discussione.

#### **PROVE DEL GRANDE GIOCO**

L'attività del pomeriggio del 3° giorno riprende il grande gioco proposto a pagina 31 del sussidio. Il tema sarà la fedeltà a cui viene chiamato il discepolo, qui rappresentata dall'immagine dell'anello. E' per questo che i ragazzi potranno giocare con vari personaggi a cui è legata la storia di un anello, fino ad arrivare a conoscere quello che è chiamato "anello del pescatore" e che, al dito del successore di Pietro, ricorda l'investitura e la responsabilità del Papa a guidare la Chiesa.

#### **Salomone: ANIMALI**

(l'anello del re Salomone aveva il potere di fargli comprendere il linguaggio degli animali)

- imitazione animali
- travestirsi da animali
- creare una scultura
- mimo
- copiare foto animale

#### **Lucrezia Borgia: STORIA**

(anello di Lucrezia Borgia conteneva del veleno con cui lei uccideva i suoi nemici)

- travestirsi da antichi romani
- domande di storia
- imparare qualche strofa del "5 maggio"
- collegare date a eventi
- ricostruzione di un paragrafo di storia

#### **Saturno: SCIENZA E ASTRONOMIA**

(gli anelli di Saturno sono molto famosi e sono costituiti da particelle di roccia, polvere e ghiaccio)

- indovina cosa c'è nella pozione
- elenca i pianeti in ordine di distanza dal sole
- trova 15 foglie diverse
- combinazione colori (cosa ottengo se mischio giallo e blu?)
- hoola-hop

#### **Drago: MUSICA**

(Un mito nordico racconta di un anello con un grande potere che era custodito da un drago)

- completare testo canzone
- cantare canzone a tempo
- indovinare titoli canzoni
- canzoni incrociate
- costruire uno strumento musicale

#### **Sportivo: SPORT**

(La bandiera della Olimpiadi è formata da 5 anelli colorati)

- addominali
- salto della corda
- palleggi pallavolo
- rigori calcetto

- canestri

Alla fine del grande gioco ci sarà una riflessione (con l'aiuto di Pietro) sulla fedeltà, sulla gioia del perdono (riprendendo il brano Gv 21, 15-19).

### **CARTELLONI PER IL RITIRO E PER IL GRANDE GIOCO DEL 3° GIORNO**

- cartellone "Ho rinnegato Gesù, quando..."
- cartellone con caselle tipo battaglia navale
- cartellone "...eterna è la Sua Misericordia..."

### **MATERIALI VARI**

- carta crespata (per travestimenti personaggi)
- anelli dei tappi di bottiglia
- nastri di 5 colori diversi
- cartoncini colorati piccoli
- spaghetti
- palloni
- corde
- cd musiche varie
- cartoni
- spago
- pennarelli
- foto di animali
- fogli vari
- cerchi (virtus)

## IV GIORNO

### *L'Amore non tradisce, non ti abbandona mai!*

**Atteggiamento:** consapevolezza, perseveranza

**Ambientazione** come luogo: la quotidianità

I ragazzi su un cartoncino nero scrivono le situazioni di difficoltà e quindi i momenti in cui pensavano che nessuno potesse aiutarli a casa, a scuola, in parrocchia, in palestra... (situazioni che necessitano di essere liberate)

Su un cartoncino colorato invece scrivono le volte in cui si sono messi a servizio per aiutare qualcuno, gli incontri nuovi e speciali con qualcuno che poi è diventato importante per la loro vita e le volte in cui hanno chiesto aiuto a Dio. (situazioni positive)

Alla fine si formeranno 2 catene che racchiudono le esperienze quotidiane di tutti.

**MATERIALE: CARTONCINI NERI E CARTONCINI COLORATI**

### **Attività**

Si comincia l'attività facendo vedere 2 filmati: uno tratto da "Flash dance" in cui prima si vede l'allenamento fatto dalla ballerina per fare un provino. Una volta davanti alla commissione sbaglia ma dopo un momento di sconforto riprende ed è un successo....

L'altro video riguarda un calciatore, Ronaldo, che prima di diventare un "fenomeno" ne ha dovuta fare di strada (basti pensare al fatto che nasce nel poverissimo quartiere di Bento Ribeiro). Nel video si vedono una serie di goal. Ciò che li accomuna è il fatto che entrambi i protagonisti si sono molto impegnati per diventare qualcuno, hanno dovuto superare degli ostacoli (ad esempio nel video altri calciatori nel caso di Ronaldo) ma **essendo perseveranti** ce l'hanno fatta.

**RIFLESSIONE:** Anche i ragazzi ogni giorno o comunque nella realizzazione dei propri sogni inevitabilmente incontrano degli ostacoli. Incontrano delle difficoltà anche nel testimoniare Gesù, nel seguirlo. Ciò che importa è essere sempre fedeli a Lui, essere consapevoli che Gesù non ci abbandona mai.

Lo scopo dell'attività è quello di superare delle prove al fine di scoprire dietro dei tasselli, che verranno scoperti solo se le prove vengono superate, una frase tratta dall'inno e che racchiude l'obiettivo del giorno: "Lascia stare i dubbi e fidati di Lui". Alcune prove sono facili, altre più complicate, alcune dovranno essere superate solo da una o poche persone della squadra, altre da tutta la squadra un po' come succede nella loro vita... (durata del gioco **1h**)

Un cartellone sul quale è presente un REBUS sarà ricoperto da tanti tasselli numerati, quindi l'immagine inizialmente non si vedrà.

### **COME SI GIOCA:**

Le squadre ad esempio 4 dovranno scoprire i tasselli del cartellone e quindi carpire l'immagine nascosta per indovinare la frase finale (il rebus). In che modo?!? A turno ogni squadra sceglierà il numero di un tassello, ma prima di scoprirlo dovrà affrontare una prova.

Vince la squadra che totalizza il numero + alto di punti!

Le squadre partiranno da una base di punti comune per tutti (1000, ad esempio) alla quale ne verranno aggiunti o sottratti altri in base all'esito delle prove.

Vi sono diverse prove. Ogni prova prevede una scala di punteggi diversa, e per chi riesce ad indovinare la frase finale spetta un superpremio di 750 punti.

Esistono sostanzialmente alcune prove semplici, per le quali la squadra che ha scelto il tassello dovrà solo rispondere ad una domanda, (se la squadra non risponde correttamente alla domanda, il tassello non viene scoperto) e diversi tipi di SFIDE. Per decidere quale sarà la squadra a dover iniziare si tira un dado.

Ecco la descrizione delle diverse SFIDE:

- **SFIDA NASCOSTA:** prima di spiegare quale sarà la prova, verrà chiesto ad ogni squadra di scegliere solo alcuni componenti per una sfida con le altre squadre (1, 2 o 3 ragazzi in base alla

sfida che faremo, e scelti preferibilmente per fascia d'età). Solo dopo che sono stati scelti i ragazzi, verrà illustrata la sfida che si svolgerà tra di loro.

- **SFIDA OBBLIGATA:** sono sfide in cui partecipano tutte le squadre contemporaneamente con tutti i propri componenti.
- **SFIDA OBBLIGATA PARZIALE:** si sfideranno le squadre a coppie.
- **SFIDA MISERICORDIOSA:** la squadra che è ultima può decidere di sfidare un'altra squadra a sua scelta in una attività in cui si sente particolarmente forte (max 1-2 sfide di questo tipo nella serata)
- **SFIDA BIZZARRA:** un componente della squadra può sfidare le altre squadre in una cosa stravagante che gli altri difficilmente riusciranno ad imitare (toccare il naso con la lingua o altre cose strane, a scelta del componente più bizzarro della squadra)
- **SFIDA MUSICALE:** Rientrano in queste sfide il karaoke e altre prove di tipo musicale che sono specificate nel file.
- **SFIDA PUNTA IL DITO:** la squadra che ha chiamato il numero può decidere quale squadra sfidare prima che la sfida venga illustrata!

Tassello	Tipo di prova	Descrizione	Note/risposte	Punteggio									
1	PROVA MUSICALE	Andiamo a tempo: parte una canzone di cui loro hanno il testo. Mentre la squadra canta, abbassiamo il volume a un tratto e loro continuano (2-3 volte durante la canzone)		OK: +200 -100 se sbagliano troppo!!									
2	DOMANDA	Si butta in mare ma non si bagna. Che cosa?	Il fiume	OK: +150, -50 se sbagliano									
3	PROVA MUSICALE	Titolo/Autore. Prova per tutte le squadre: Si fa partire una canzone e si prenota 1 ragazzo x squadra per dar la risposta di Titolo – Autore.		OK: +100 -100 se sbagliano									
4	DOMANDA	Dire in 20 sec. due nomi di persona che si possono leggere anche al contrario.	-Anna, Ada, Ele –	OK: +100, -50 se sbagliano									
5	SFIDA OBBLIGATA	Si prenota 1 x squadra per dar la risposta: quale lettera va inserita nella casella mancante e perché? Mostrare un foglio con questa immagine: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>U</td> <td>D</td> <td>T</td> </tr> <tr> <td>Q</td> <td>C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> </tr> </table>	U	D	T	Q	C		S	O	N	- È la lettera S.- Le lettere sono le iniziali di Uno, Due, Tre, Quattro, Cinque, SEI, Sette, Otto, Nove	OK: -200 alle altre squadre, -50 se sbagliano
U	D	T											
Q	C												
S	O	N											
6	SFIDA NASCOSTA	2 componenti per squadra. Devono fare la cariola per circa 10 metri, vince chi arriva prima per prenotarsi. La cariola deve partire solo quando è in grado di dare la risposta a questa domanda: dire almeno 5 di 7 colori liturgici	(bianco, oro, rosso, rosa, viola, verde, nero)	-50 a chi ne ha indovinati meno di tutti									
7	SFIDA OBBLIGATA	Indovina cosa c'è scritto sul foglio.: ci sarà questa scritta: "LLO LLO"	La risposta è 2 "LLO": DUELLO	OK: -150 alle altre squadre, -50 se sbagliano									
8	DOMANDA	Ha le gambe ma non può camminare, lavora se fa riposare. Cos'è?	La sedia	OK: +150, -50 se sbagliano									

9	SFIDA BIZZARRA	Uno o più concorrenti della squadra che ha chiamato il numero può sfidare le altre squadre in una cosa stravagante che gli altri non possono riuscire ad imitare		<i>Se nessuno riesce ad eguagliare la cosa bizzarra, la squadra toglie 300 punti agli altri, altrimenti perde 300 punti.</i>
10	PROVA MUSICALE	Titolo/Autore. Prova per tutte le squadre: Si fa partire una canzone e si prenota 1 ragazzo x squadra per dar la risposta di Titolo – Autore.	Vorrei avere il Becco - Povia	<i>OK: +100 -100 se sbagliano</i>
11	DOMANDA	Inserite il numero mancante: 6 → 3 8 → 4 10 → 5 12 → 6 14 → ?	<i>11 (per il numero delle lettere della cifra a sinistra) SEI: ha 3 lettere OTTO: 4 lettere DIECI: 5 lettere DODICI: 6 lettere QUATTORDICI: 11 lettere</i>	<i>OK: -150 alle altre squadre, -50 se sbagliano</i>
12	SFIDA OBBLIGATA	tutte le squadre, tutti i componenti della squadra. Si dà un fagiolo ad ogni concorrente, vince la squadra che ha totalizzato più canestri. (dovranno far canestro nei bicchieri di plastica)		<i>-150 al 4°, -100 al 3°, -50 al 2°, +50 al 1°</i>
13	PROVA MISERICORDIA	Da far fare alla squadra che sta in dietro: può sfidare una delle altre in una attività in cui si sente particolarmente forte		<i>Se vince toglie 400 punti a tutte le altre squadre. Se perde ci rimette 50 punti.</i>
14	SFIDA NASCOSTA	un concorrente per squadra, vince chi mantiene in equilibrio più tempo, su un dito, una mazza da scopa		<i>-150 al 4°, -100 al 3°, -50 al 2°, +50 al 1°</i>
15	SFIDA NASCOSTA	un concorrente per squadra, devono trovare un oggetto nascosto nella melma (fatta da caffè, latte, uova, terra, acqua, foglie, zucchero, ramoscelli, pietre simili a biglie, avanzi di cena, ecc.).	Devono trovare una BIGLIA (che non metteremo!!) in massimo 5 min	<i>chi dovesse indovinare per pura fortuna guadagna 100 punti</i>
16	SFIDA OBBLIGATA	tutte le squadre, 3 componenti per squadra. Bendati, devono riconoscere gli ingredienti di un intruglio che gli viene fatto assaggiare		<i>+100 per ogni ingrediente indovinato -50 per ogni ingrediente sbagliato</i>
17	DOMANDA	Indovina cosa c'è scritto sul foglio.: ci sarà questa scritta: "NO NO NO"	La risposta è 3 "NO": <i>TRENO</i>	<i>OK: -150 alle altre squadre, -50 se sbagliano</i>
18	SFIDA NASCOSTA	1 componente per squadra deve disegnare su un cartellone il titolo di un film. La propria squadra deve indovinare. Film: - Mamma ho perso l'aereo - Il diavolo veste Prada - Tre uomini e una gamba - Tre metri sopra il cielo		<i>-150 al 4°, -100 al 3°, -50 al 2°, +50 al 1°</i>

		- Febbre da cavallo		
19	SFIDA OBBLIGATA	tutte le squadre, in riga!! un educatore dirige il gioco e quando grida: “CIELO”: devono battere mani sulla testa “TERRA”: devono battere mani sulle cosce “PRATO”: devono stropicciarsi le mani “PONTE”: devono battere pugni sul petto	L’educatore può alternarli come vuole e può imbrogliare tutti quanti gridando una cosa e facendone un’altra. I componenti che sbagliano escono. Vince l’ultima squadra che resta in gioco	-150 al 4°, -100 al 3°, -50 al 2°, +50 al 1°
20	SFIDA OBBLIGATA PARZIALE	(la prova viene detta solo dopo che la squadra ha scelto l’avversaria): la squadra sceglie con quale battersi al tiro alla fune umana. Se c’è tempo si potrebbe fare una variante: tiro alla fune con l’ultimo membro della squadra legato alla vita che in 3 min. deve disegnare su un cartellone posto a 2 m di distanza la sagoma di un educatore		-200 alla squadra sfidata se perde, -300 a chi li ha sfidati se perde

### **MATERIALE**

DADO

CARTELLONE CON TASSELLI

CARTELLONE CON REBUS

TESTO DELLA CANZONE “SINCERITA”

CD

STEREO

FOGLIO CON IMMAGINE PER PROVA 5

FOGLI CON SCRITTE LE DOMANDE 7, 11, 17

FAGIOLI

BICCHIERI DI PLASTICA

BENDE

CARTELLONI PER PROVA 19 E 20

FUNE

**Grande gioco: vedi guidino. “Liberatelo!”**

### **MATERIALE**

CARTONCINI MARRONI PER ELMO SOLDATI

FORBICI

SPILLATRICE

PENNELLI

COLORI A TEMPERA

CARTA CRESPA BIANCA O CELESTE PER ANGELI

MAGLIETTA BIANCA O VECCHIA DA SPORCARE CON PENNELLI DEI SOLDATI

CARTA DI GIORNALE E SCOTCH PER PIETRE DELLA PRIGIONE

CARTA CRESPA PER TRAVESTIMENTO DI PIETRO

COLORI DIGITALI

CARTELLINI DI QUATTRO COLORI DIVERSI.

GIOCHI ENIGMISTICA (PICCOLI CRUCIVERBA, SUDOKU, INDOVINELLI)

## V GIORNO

*Nelle tue mani la mia vita come il sole brillerà!*

### **Mattina – attività ragazzi**

Ambientazione – i ragazzi realizzeranno la loro carta d'identità per essere cittadini del mondo.

Attività – i ragazzi scopriranno che viviamo in un mondo capovolto: non è solo quello che si vede dai giornali, dalla televisione ecc, ma è anche altro. Attraverso stand verranno presentate le reali caratteristiche dei vari continenti. Al termine i ragazzi sistemeranno i continenti nella posizione giusta e vi attaccheranno i grembiuli, simbolo del loro impegno a servizio dell'umanità.

### AFRICA - Marco

L'Africa è un continente dove la vita esplose in tutte le sue meraviglie: alberi di ogni grandezza e colore, animali di rara bellezza, cielo azzurro e montagne nevose...

Ma nell'Africa si compiono violenze orribili nei confronti dell'uomo: guerre fra tribù che insanguinano la terra, la distruzione della natura che produce fame e povertà che uccide vite umane, eserciti che arruolano bambini per la guerra, malattie e aids che spopolano i villaggi.

*I ragazzi saranno chiamati a progettare e costruire una scuola, un ospedale, un villaggio, un acquedotto.*

### ASIA - Francesca

L'Asia è un continente dove nasce l'alba del mondo. I grandi fiumi lo irrigano e lo fecondano. I templi

innalzano i loro campanili verso il cielo e testimoniano la nostalgia di un vero Dio.

In Asia ci sono luoghi dove i terremoti e le inondazioni devastano interi paesi. Milioni di bambini non hanno una casa che li accoglie. I moribondi agonizzano sul marciapiede. La donna non conta niente e l'accattonaggio è il mestiere più diffuso.

*I ragazzi dovranno scrivere una carta dei diritti dei bambini e dei ragazzi e presentarla attraverso uno spot- pubblicitario (tipo pubblicità – progresso).*

### OCEANIA - Sofia

L'Oceania è un continente dove migliaia di isole luminose di sabbia e di palme galleggiano sull'oceano azzurrissimo, dove ogni isola custodisce i propri tesori di sapienza, dove i bambini sono vestiti di sole e di tatuaggi fantasiosi.

In Oceania ci sono paesi dove i bambini non conoscono Dio, dove la gente è isolata dal resto del mondo, dove ci sono nazionalismi esasperati, dove si combattono guerre di religione, dove venti e tempeste cancellano intere città.

*I ragazzi dovranno rappresentare a loro piacimento (scenetta, canzoni o bans riadattati, disegni ecc.) 4 tra parabole o episodi del Vangelo: Padre misericordioso, pecorella smarrita, Gesù e Zaccheo, Marta e Maria.*

### AMERICA - Patrizia

L'America è un continente dove i grattacieli dicono l'ingegno dell'uomo, dove la libertà troneggia sulle rive dell'oceano, dove la tecnologia è più avanzata, dove si incontrano e scontrano tutte le razze umane, dove sfilano i carnevali più pazzi.

In America vi sono luoghi dove i bambini vivono e dormono sulla strada, dove gli scolari portano in cartella la pistola, dove la sedia elettrica uccide le persone, dove l'uomo lavora come uno schiavo nelle piantagioni, dove nel fango delle favelas prolifera la disperazione del mondo.

*I ragazzi verranno divisi in 2 squadre: America del Nord e America del Sud. Entrambe dovranno far valere i propri diritti – doveri sull'altra., cercando di innescare un vero e proprio processo. Al termine sarà compito dell'educatore - giudice mettere fine alla discordia e trovare insieme la soluzione.*

Al termine dell'attività tutti i ragazzi torneranno in Europa e guidati dagli educatori faranno una sintesi della loro esperienza "in giro per il mondo". Dopodiché le varie parti del mondo verranno messe al posto giusto e ogni ragazzo sarà invitato a scrivere sul "grembiule" una qualità da mettere a disposizione per gli altri e un proprio impegno da svolgere una volta tornati dal campo.

#### Materiale

- Cartoleria varia (cartoncini, colori ecc)
- Materiale per travestimenti (carta velina, colori da visto, stoffe ecc.)
- Mondo (o cartellone, o polistirolo, o pallone)
- Immagini sul tema del servizio

## **GIOCHI POMERIDIANI**

**ore 18.00-19.00**  
**2 giochi per ogni giorno + 4 di riserva**

Una serie di giochi acquatici con punteggi assegnati alle squadre che vanno a formare un torneo "pomeridiano acquatico" della durata di tutto il campo.

Sono previsti 2 giochi della durata di 30 minuti circa ciascuno, per ogni giornata.

Alla fine del campo, l'ultimo pomeriggio ci sarà la premiazione della squadra che ha totalizzato più punti. Sarà consegnato un piccolo premio (una medaglia simpatica o qualcosa da ideare assieme)

La classifica sarà esposta ogni sera in modo che i ragazzi possano sapere quanti punti di distacco hanno dalla prima squadra per impegnarsi al meglio nella sessione del giorno dopo.

Ogni squadra sarà accompagnata da 1 o più animatori (in base alla disponibilità) che assisteranno i ragazzi nei giochi con consigli, suggerimenti, incitamento ecc..!

Per la riuscita dei giochi sono indispensabili alcuni arbitri facilmente riconoscibili (avranno un vestito particolare, una fascia colorata o qualcosa del genere) che assegnino i punti, le penalità e garantiscano il rispetto delle regole.

### **SECONDO GIORNO**

#### **1° Gioco - Monopoli acquatico**

##### **Materiale**

piscina, 50 cartoncini probabilità/imprevisti, 4 maschere da sub, 4 paia di pinne (opzionali), un pochino di bagnoschiuma, 4 secchi

##### **Descrizione**

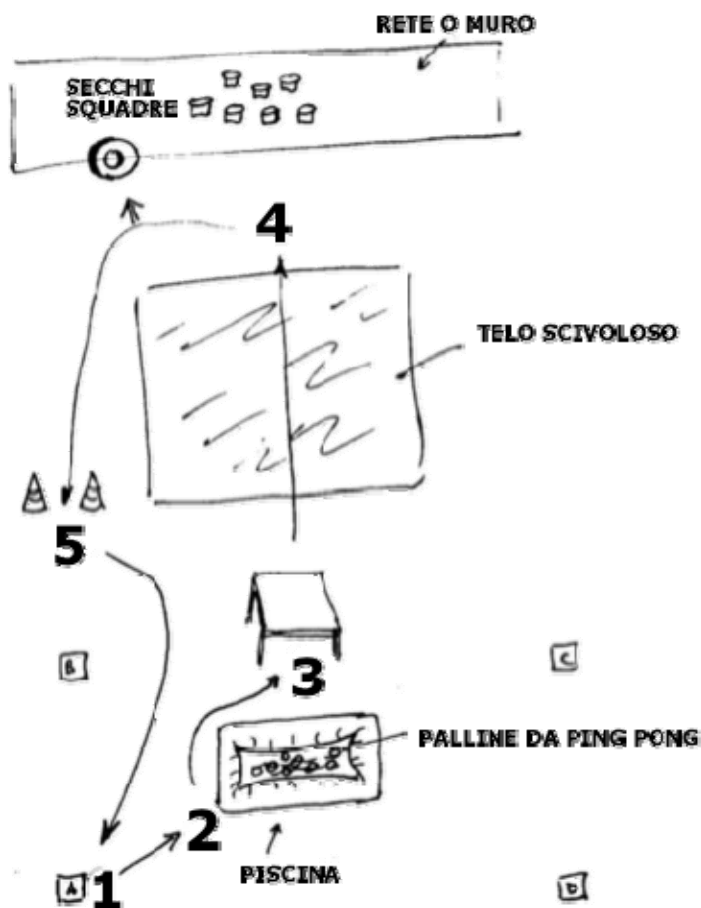
Gioco a staffetta: 1 per squadra. Si mette il bagnoschiuma nella piscina e si "fa" un pò di schiuma, in modo da non vedere il fondo della piscina stessa. Dentro la piscina vengono poi "affondati" tanti cartoncini con indicata una probabilità o un imprevisto (come il gioco del monopoli), dove è riportato un punteggio positivo o negativo. Si piazzano le 4 maschere accanto alla piscina.

Al via parte il primo giocatore di ogni squadra che indosserà le pinne, raggiungerà la piscina, indosserà una maschera, e immergerà la testa dentro la piscina, cercando di individuare, **SENZA TOCCARLO**, il cartoncino che dà + punti. Dopo 30 secondi, l'arbitro fischia, e i giocatori immersi dovranno emergere. Da fuori dovranno ora prendere il cartoncino che avevano visto essere il più conveniente; si toglieranno la maschera (che lasceranno sul bordo della piscina) e torneranno col bottino (il cartoncino), che deporranno nel secchio. Cederanno quindi le pinne al giocatore successivo, il quale farà la stessa cosa. Il gioco termina dopo un tempo limite (o quando finiscono i cartoncini). Vince la squadra che avrà nel totale accumulato più punti.

#### **2° Gioco: Il postino**

##### **Descrizione**

Gioco a staffetta: 1 x volta. Lo scopo è quello di portare più lettere possibile (palline da ping pong) nella propria buca da lettere (secchi). Oltre a tutto il percorso, è necessario utilizzare acqua con shampoo da spargere con un "mocho" per rendere il telo scivoloso. Ogni squadra si mette in fila nella sua postazione (A B C D).



Il percorso da compiere è il seguente:

- 1->2 Corsa
- (2) Prendere una pallina da ping pong dalla piscina usando solo la bocca
- 2->3 Con la pallina in bocca, passare sotto il tavolo
- 3->4 Attraversare il telo scivolo a 4 zampe
- (4) Canestro della pallina nel secchio del proprio colore
- 4->5 Corsa rotolando la ruota
- 5->4 Rilanciare la ruota indietro, fino a farle toccare la rete di partenza
- 5->1 Corsa

Fatto tutto il percorso, parte il giocatore successivo. Il gioco prosegue fino a finire tutte le palline dalla piscina oppure dopo un certo tempo limite.

#### Regolamento e penalità:

- Quando un giocatore lancia la pallina nel canestro, se sbaglia canestro mandandola nel secchio di una squadra avversaria, la pallina va alla squadra avversaria.
- Se non fa canestro può raccogliere la pallina e rilanciare per provare di nuovo.
- **Vince la squadra che alla fine del gioco avrà più palline nei suoi secchi**

#### Materiale

- Piscina gonfiabile (una economica o un contenitore)
- 50 palline ping pong
- 8 secchielli da mare (2 per ogni squadra),
- 1 tavolo preferibilmente di plastica
- 4 gomme da automobile o cerchi da hula hop
- 4 coni (o 4 sedie)
- Telo scivolo (**Più importante di tutti**)
- Un mocho per spargere il materiale scivolo sul telo

### TERZO GIORNO

#### 3° Gioco - Hokey in discoteca

##### Materiale

Telo scivolo e secchio con mocho (vileda) per renderlo tale, 1 bastoncino per ogni giocatore, un

impianto stereo (per fare musica), un “dischetto” (ad esempio un tappo delle Pringles) , cd con 9 canzoni diverse

### **Preparazione**

Ogni squadra si piazza 4 zampe in riga su un lato del telone. Ogni giocatore tiene in mano un bastoncino. Ogni giocatore è abbinato ad una canzone (che sia facile da ricordare e da distinguere dalle altre).

### **Descrizione**

Il gioco è come rubabandiera. L’animatore propone una canzone: i 4 giocatori (uno per squadra) abbinati a quella canzone “entreranno” 4 zampe nel telone e con il bastoncino cercheranno di spingere il dischetto a far superare la linea di partenza della propria squadra (la linea da dove è partito). Chi ci riesce prende un punto. Se da una certa squadra parte più di una persona, il punto se lo aggiudicano le altre tre squadre, così come se un giocatore tocca volontariamente il dischetto con una parte del corpo.

Vince la squadra che raggiunge per prima i 15 punti.

## **4° Gioco - Battaglia navale**

### **Materiale**

Allacciamento ad una sorgente d’acqua (una cannella), un tubo di gomma, uno “spruzzino” (uno di quegli oggetti da giardinaggio che fanno gli spruzzi), telo scivoloso, 1 bicchiere per giocatore 10 bicchieri colorati per ciascuna squadra, 2 birilli (o sedie) .

### **Preparazione**

Si dispongono i 40 bicchieri colorati nella piscina. A questo scopo è bene PROVARE PRIMA, come zavorrare i bicchieri (perché sennò non ci stanno diritti sull’acqua) Le squadre si mettono una dietro l’altra, secondo l’ordine inverso di classifica (prima gli ultimi), ed ogni giocatore ha in mano un bicchiere (non colorato). Si avvia l’acqua e lo spruzzino inizia a spruzzare. Intanto un animatore volontario usa il mocho per rendere il telo scivoloso.

### **Descrizione**

Una squadra (tutta) alla volta. Al via parte la prima squadra, passa intorno ai birilli, raggiunge lo spruzzino, e comincia a riempire i bicchieri. Dopo 15 secondi, l’arbitro fischia, e la squadra è costretta a “lasciare” lo spruzzino, per recarsi verso la piscina, dove rovesceranno il contenuto dei bicchieri dentro i bicchieri colorati che stanno galleggiando nella piscina: lo scopo è far affondare i bicchieri avversari, quindi NON devono versare l’acqua nei bicchieri del proprio colore.

Versata l’acqua, questa squadra si porterà dietro all’ultima, aspettando di nuovo il proprio turno. Infatti, sempre al fischio, partirà la seconda squadra, che farà la stessa cosa della prima. Quando una “flotta” (cioè tutti i bicchieri di uno stesso colore che galleggiano nella piscina) sarà completamente affondata, la squadra corrispondente verrà eliminata, e si classificherà ultima (se è la prima ad uscire, ovviamente) o terza, o seconda o... prima!! E’ importante che al fischio, ciascuna squadra abbandoni immediatamente lo spruzzino: gli eventuali ritardatari verranno eliminati dal gioco.

## **QUARTO GIORNO**

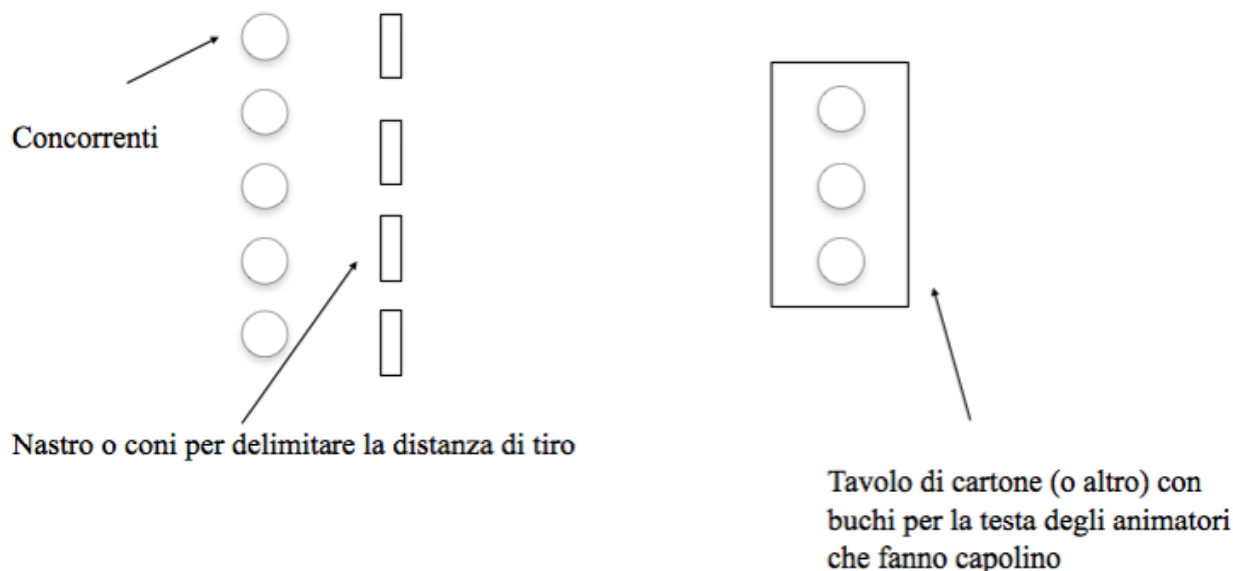
## **5° Gioco – Affonda l’animatore!!**

### **Descrizione**

Il gioco consiste nel lanciare, da una postazione, dei gavettoni ripieni d’acqua sulla testa degli animatori. I giocatori della squadra sono muniti tutti quanti di 4 gavettoni ciascuno e li devono tirare sul viso dell’animatore dietro il bersaglio. L’animatore può spostarsi lungo una linea per non farsi prendere. Vince la squadra che becca più volte gli animatori!

### **Regolamento e penalità:**

- I concorrenti non dovranno oltrepassare la linea delimitata dai coni/nastro, pena una penalità nel punteggio della loro squadra.



### **Materiale:**

- 140 Gavettoni
- Coni per delimitare l'area di lancio
- 2 o 3 sagome con buchi per la testa degli animatori

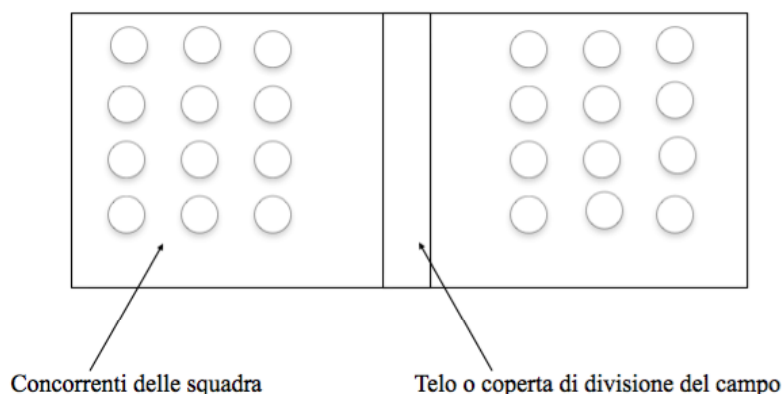
### **6° Gioco – Pallavolo cieca**

#### **Descrizione**

Creare un campo da pallavolo di dimensioni adatte a ospitare tutta la squadra (meglio se non regolamentare). Al posto della rete mettere una coperta o un telo per non permettere di vedere il campo avversario. I giocatori dovranno disputare una partita di pallavolo lanciando però un gavettone. Scopo del gioco è riuscire a far più punti, facendo scoppiare il gavettone nel campo avversario.

#### **Regolamento:**

- 2 squadre con i rispettivi componenti occupano le due metà campo.
- L'arbitro decreta con il lancio di una monetina chi inizierà a lanciare il gavettone e da quel momento in poi ci si alternerà.
- Fa punto chi riesce a far cadere a terra e quindi scoppiare il gavettone nel campo avversario
- Se un avversario riesce a prendere il gavettone senza che questo scoppi, può rilanciarlo dall'altra parte cercando di fare punto.
- Vince la squadra che arriva per prima a 8 punti (da valutare)



## GIOCHI DI RISERVA

### 1° Gioco di riserva – Staffetta di cascate

I giocatori dovranno disporsi in colonna a 1,5 – 2 metri di distanza l'uno dall'altro. Ognuno avrà un bicchiere in mano. Al via dell'animatore, in un tempo limite da stabilire, il primo giocatore dovrà riempire il proprio bicchiere di acqua (o da una bacinella o da un rubinetto) e lanciarla successivamente al compagno che dovrà cercare di recuperarne il più possibile con il suo bicchiere e così di seguito fino a raggiungere l'ultimo che verserà il contenuto del suo bicchiere in un contenitore vuoto. Vince o la squadra che nel tempo stabilito recupera più acqua prima che scada il tempo.

### 2° Gioco di riserva – Centra il bersaglio

Ad ogni giocatore verrà posto in testa un cerchietto per capelli modificato per permettere di attaccare un foglio di carta igienica o qualcosa di bucabile con l'acqua.

Al via i giocatori inizieranno a girare liberamente entro i limiti del campo di gioco per riuscire a schivare i getti d'acqua che gli animatori spariranno con dei fucili ad acqua per centrare i pezzi di carta. Vince la squadra che rimane con più pezzi di carta integri.

Sono previste 2 o più manches da 2 o 3 minuti ciascuna.

Possiamo scegliere se affidare i fucili d'acqua agli animatori o ai ragazzi della squadra avversaria.

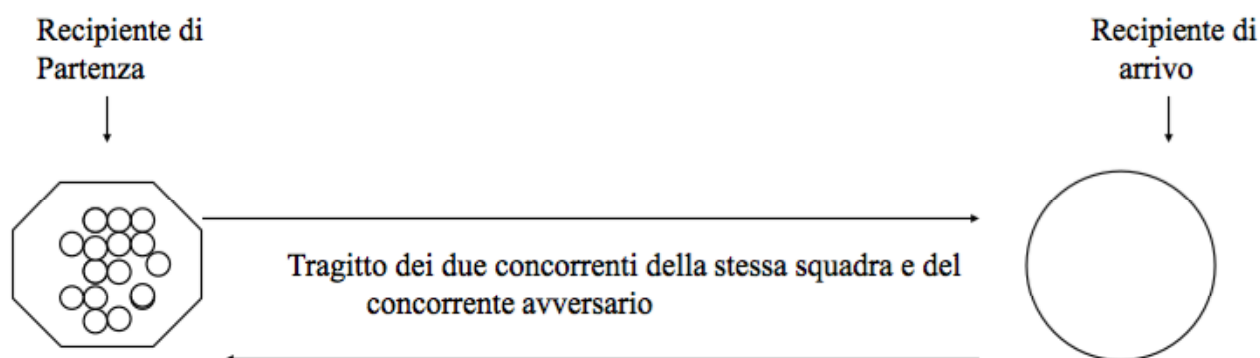
Forse però potendo avere noi il controllo sui fucili d'acqua potremmo fare in modo che tutti si divertano coinvolgendo tutti.

### 3° Gioco di riserva - Il furto delle bottiglie

Il gioco consiste nel trasportare delle bottiglie di plastica, piene d'acqua, da un recipiente posto in posizione di partenza ad un altro posto in arrivo. Al gioco partecipano due concorrenti della stessa squadra. Un concorrente di squadra avversaria cercherà di rubare le bottiglie depositate nel recipiente di arrivo e le riporterà nel recipiente di partenza. Vincerà la squadra che troverà nel recipiente di arrivo più bottiglie nel tempo di due minuti.

#### **Materiale:**

- n° 50 bottiglie di plastica
- n° 2 bacinella grande

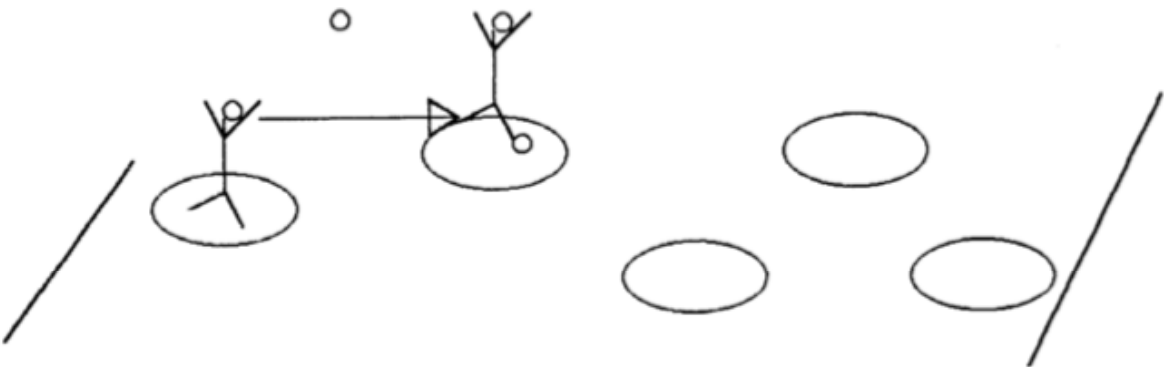


### 4° Gioco di riserva

È un gioco di passaggi successivi. Il gioco si svolge a coppie. I giocatori di ciascuna squadra si dividono a coppie, e ad ogni coppia vengono consegnati due gavettoni. Al via parte la prima coppia e, portando ciascuno dei due giocatori il proprio gavettone fra le gambe (senza usare le mani), raggiungono il primo cerchio; a quel punto la coppia si separa, e mentre un giocatore rimane nel cerchio con entrambi i gavettoni, l'altro giocatore corre nel cerchio successivo.

Così il primo gli lancia i due gavettoni, e corre quindi nel terzo cerchio, nel quale riceverà di nuovo i due gavettoni. Si prosegue così fino ad arrivare in fondo, dove ci sarà una bottiglia (con imbuto)

nella quale scoppiare i due gavettoni.



## SERATE CAMPOSCUOLA

### PRIMA SERATA: Le Olimpiadi

**PS:** ricordare a cena ai ragazzi di scendere con le scarpe da tennis

**(21.00 – 21.45)** I ragazzi vengono divisi in quattro squadre, ognuna di un colore diverso.

Ogni squadra dovrà scegliere e costruire la sua bandiera da sventolare durante la cerimonia di apertura. I ragazzi potranno usare le bandiere durante le olimpiadi per fare il tifo.

Ogni squadra avrà un colore di base per la propria bandiera ed ogni ragazzo potrà poi sbizzarrirsi per decorarla come vuole anche mettendoci il proprio nome o un motto.

#### **1) CERIMONIA DI APERTURA**

Lo speaker (**Sofia**) fa una piccola introduzione sulla serata.

Parte il sottofondo musicale (Now we are free - Il Gladiatore) . Un ragazzo accende la sua fiaccola, percorre lentamente un percorso delimitato da piccole candele ai bordi arrivando alla grande fiaccola. I ragazzi intanto sventolano tutte le loro bandiere.

Viene accesa la grande fiaccola che decreta l'inizio delle Olimpiadi. Si attende la fine della canzone. Interviene lo speaker per presentare le squadre.

Parte il secondo sottofondo musicale (The Battle - Il Gladiatore). Lo speaker presenta una alla volta le squadre che sfilano sventolando le loro bandiere lungo il corridoio fino a raggiungere la posizione dello speaker. Ogni squadra presenta la sua bandiera e il suo nome dando una breve motivazione.

**Materiale necessario:** fischietti per arbitri; fiaccola grande, fiaccola più piccola, amplificazione, piccole candele da mettere atterra, cd con canzoni da sottofondo, carta crespata colorata per bandiere, scotch, colla, pennarelli, spillatrici, aste per le bandiere.

**(21.45)** Le Olimpiadi possono avere inizio!

Le squadre si sfidano in contemporanea, due in una disciplina e due in un'altra disciplina (e poi si fa il cambio). Ogni gara è a tempo e dura 20 minuti. Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti nelle varie discipline.

#### **1) TIRO ALLA FUNE**

**Materiale necessario:** una fune (**Giudice Nando**, nello spazio con l'erba)

Regole: Le due squadre si sfidano con varie manches al tradizionale tiro alla fune. Vincerà la squadra che avrà vinto più manches.

#### **2) STAFFETTA con la PALLA** (**Giudice Marco**, nel campo da basket)

**Materiale necessario:** palla

Ogni squadra, disposta in fila indiana, fa passare la palla dal primo giocatore all'ultimo alternando il passaggio una volta sopra la testa e una sotto le gambe. Quando l'ultimo giocatore riceve la palla corre davanti alla fila per diventare il primo e così via, finché il giocatore che ha cominciato il gioco per primo non si trova di nuovo davanti a tutti gli altri.

CAMBIO (dopo i primi 20 minuti le squadre cambiano disciplina)

#### **1) PALLAVOLO** (**Giudice Marco**, nel campo da pallavolo)

**Materiale necessario:** 1 pallone

Le squadre si affrontano in una partita, vincerà chi avrà totalizzato più punti.

#### **2) CALCIO GEMELLO** (**Giudice Nando**, nel campo da calcio)

**Materiale necessario:** campo da calcio; pallone da calcio; scampoli di stoffa

Le regole sono quelle del calcio: cercare di segnare nella porta avversaria. La **variante:** ogni squadra ha i giocatori legati a coppie con degli scampoli di stoffa (la gamba sinistra di uno è legata con la gamba destra dell'altro). Se il numero dei partecipanti lo consente si può stabilire che anche il

portiere abbia un 'gemello siamese'. *Se lo scampolo si slaccia la coppia è costretta a fermarsi per legarselo.*

CAMBIO (dopo i primi 20 minuti le squadre cambiano disciplina)

**1) STAFFETTA con CANESTRO (Giudice Marco, nel campo da basket)**

**Materiale necessario:** coni, cinesini, cerchi, aste per ostacoli, palloni

Le squadre si affrontano in una staffetta ad ostacoli con un canestro finale (la gara è a tempo).

**2) CARIOLE CIECHE (Giudice Nando, nel campo da calcio)**

**Materiale necessario:** bende; coni

Regole: si crea un percorso e degli ostacoli con alcuni coni. Parte una carriola cioè una coppia di cui uno tiene in aria le caviglie di quello che sta davanti, che ha le mani per terra. Entrambi i giocatori sono bendati e devono ascoltare le indicazioni dei compagni di squadra (alcuni educatori confonderanno le voci). Se si fanno cadere i coni si aggiungono 5 secondi.

CAMBIO (dopo i primi 20 minuti le squadre cambiano disciplina)

Durante le gare, lo speaker (**Sofia**) oltre a coordinare i tempi delle gare e i cambi di squadre, può intrattenere le squadre con il microfono e con le musiche e aiutare a provvedere al materiale per le gare.

La serata termina con la **PREMIAZIONE FINALE** delle squadre in base ai punteggi raggiunti nelle prove. La premiazione avviene sul podio, annunciando il posizionamento delle squadre dall'ultima alla prima. Le prime 2 salgono sul podio e ricevono i rispettivi premi.

Quando sarà il turno della prima classificata partirà la canzone "We are the champions".

**Materiale necessario:** podio, premi, cd con canzoni

La fiaccola può rimanere accesa per tutto il campo perché dopo la serata si propone di dare inizio alle **OLIMPIADI DELL'ANIMA**.

Ogni giorno i ragazzi si esercitano in un atteggiamento denominato con termini sportivi e ogni sera viene premiato il ragazzo che ha vissuto bene l'atteggiamento del giorno; la stessa sera viene poi proposto il nuovo atteggiamento, magari richiamato anche durante la liturgia del mattino. Gli atteggiamenti sono:

- 1) (sera del primo giorno e secondo giorno) Camminare dietro a Gesù = SPRINT
- 2) (sera del secondo giorno e terzo giorno) Andare oltre le difficoltà = SALTO
- 3) (sera del terzo giorno e quarto giorno) Perseveranza = I 300 METRI (corsa per la resistenza)
- 4) (sera del quarto giorno e quinto giorno) Amore reciproco = GIOCO DI SQUADRA

**Materiale necessario:** quattro medaglie per ogni atteggiamento più dei piccoli simboli acquistati per ogni atteggiamento.

## **SECONDA SERATA: Via Lucis**

Si propone la *Via Lucis* per introdurre i ragazzi in un clima di preparazione al ritiro. Durante il giorno i ragazzi hanno riflettuto sui segni della presenza di Dio nella loro vita e la *Via Lucis* ricorda loro che Gesù è sempre accanto a noi: **“Io sono con voi tutti i giorni, fino alla fine del mondo”**.

La *Via Lucis* sarà drammatizzata: i ragazzi a piccoli gruppi faranno un percorso durante il quale incontreranno alcuni personaggi che hanno visto Gesù Risorto.

**Materiale necessario:** torce o fiaccole per ogni gruppo di ragazzi; candele per illuminare il luogo dei personaggi.

I ragazzi vengono divisi in tre gruppi (accompagnatori: Maria, Maria Rosaria, Nando; coordinatrice: Sofia) che partono ad una distanza di 10-15 minuti l'uno dall'altro.

1° momento: Gesù risorge

**Personaggio: Angelo (Patrizia). Il personaggio si presenta ai ragazzi e racconta quanto è accaduto.**

**Brano di riferimento: Luca 24, 1-9.**

“Il primo giorno dopo il sabato, di buon mattino, si recarono alla tomba, portando con sé gli aromi che avevano preparato. Trovarono la pietra rotolata via dal sepolcro; ma, entrate, non trovarono il corpo del Signore Gesù. Mentre erano ancora incerte, ecco due uomini apparire vicino a loro in vesti sfolgoranti, Essendosi le donne impaurite e avendo chinato il volto a terra, essi dissero loro: <<Perché cercate tra i morti colui che è vivo? Non è qui, è risuscitato. Ricordatevi come vi parlò quando era ancora in Galilea, dicendo che bisognava che il Figlio dell’uomo fosse consegnato in mano ai peccatori, che fosse crocifisso e risuscitasse il terzo giorno>>. Ed esse si ricordarono delle sue parole, e, tornate dal sepolcro, annunziarono tutto questo agli Undici e a tutti gli altri”... Cfr anche Matteo, 28, 1-7.

Dopo il racconto l’Angelo consegna un simbolo.

**Simbolo:** pergamena con preghiera da recitare insieme all’Angelo...

**Preghiera (per pergamena)**

Ancora una volta, Tu ci sorprendi, Gesù!

Quando crediamo che non c’è più niente da fare,  
arrivi Tu a darci la Speranza.

Quando vediamo solo il buio della notte,  
arrivi Tu a darci la Luce.

Quando non sappiamo cosa scegliere,  
arrivi Tu a indicarci la Via.

Quando siamo soli,  
arrivi Tu che sei l’Amico.

Quando siamo pentiti,  
arrivi Tu che sei il Perdono.

Quando un sacrificio per un amico costa fatica,  
arrivi Tu che sei la Fortezza.

Signore, Tu sei la nostra sorpresa quotidiana:  
arrivi sempre a portarci la Buona Novella  
che ci vuoi un sacco di bene!

**Materiale necessario:** costume per angelo; pergamene con preghiera da dare ai ragazzi.

2° momento: L’incontro con Maria di Magdala

**Personaggio: Maria di Magdala (Francesca). Il personaggio si presenta ai ragazzi (magari raccontando un po’ la sua vita ) e racconta quanto è accaduto al sepolcro.**

**Brano di riferimento: Giovanni 20, 1-18**

“Nel giorno dopo il sabato, Maria di Màgdala si recò al sepolcro di buon mattino, quand’era ancora buio, e vide che la pietra era stata ribaltata dal sepolcro. Corse allora e andò da Simon Pietro e dall’altro discepolo, quello che Gesù amava, e disse loro: “Hanno portato via il Signore dal sepolcro e non sappiamo dove l’hanno posto!”. Uscì allora Simon Pietro insieme all’altro discepolo, e si recarono al sepolcro.

Correvano insieme tutti e due, ma l’altro discepolo corse più veloce di Pietro e giunse per primo al sepolcro. Chinatosi, vide i teli per terra, ma non entrò. Giunse intanto anche Simon Pietro che lo seguiva ed entrò nel sepolcro e vide i teli per terra, e il sudario, che gli era stato posto sul capo, non per terra con i teli, ma piegato in un luogo a parte. Allora entrò anche l’altro discepolo, che era giunto per primo al sepolcro, e vide e credette. Non avevano infatti ancora compreso la Scrittura, che egli cioè doveva risuscitare dai morti. I discepoli intanto se ne tornarono di nuovo a casa. Maria invece stava all’esterno vicino al sepolcro e piangeva. Mentre piangeva, si chinò verso il sepolcro e vide due angeli in bianche vesti, seduti l’uno dalla parte del capo e l’altro dei piedi, dove era stato posto il corpo di Gesù. Ed essi le dissero: “Donna, perché piangi?”. Rispose loro: “Hanno portato via il mio Signore e non so dove lo hanno posto”. Detto questo, si voltò indietro e

vide Gesù che stava lì in piedi; ma non sapeva che era Gesù. Le disse Gesù: “Donna, perché piangi? Chi cerchi?”. Essa, pensando che fosse il custode del giardino, gli disse: “Signore, se l’hai portato via tu, dimmi dove lo hai posto e io andrò a prenderlo”. Gesù le disse: “Maria!”. Essa allora, voltatasi verso di lui, gli disse in ebraico: “Rabbunì!”, che significa: Maestro! Gesù le disse: “Non mi trattenere, perché non sono ancora salito al Padre; ma va dai miei fratelli e di loro: Io salgo al Padre mio e Padre vostro, Dio mio e Dio vostro”. Maria di Màgdala andò subito ad annunziare ai discepoli: “Ho visto il Signore” e anche ciò che le aveva detto.”

Dopo il racconto Maria spiega e consegna il simbolo.

**Simbolo:** volto di Gesù... Si propone di consegnare ad ogni ragazzo un cartoncino con l'immagine del volto di Gesù (magari con sotto scritto il nome per renderlo più personale).

**PS:** Il cartoncino può essere utilizzato per far scrivere ai ragazzi sul retro la propria personale preghiera a Gesù da portare poi all'Adorazione (o la si può far scrivere in chiesa proprio durante l'Adorazione stessa).

**Materiale necessario:** costumi per personaggio; cartoncini con volto di Gesù da dare ai ragazzi.

3° momento: “Pace a Voi!”

**Personaggio: Tommaso (Salvatore). Il personaggio si presenta ai ragazzi (magari raccontando un po' la sua vita ) e racconta quanto è accaduto.**

**Brano di riferimento: Giovanni 20, 19-29.**

“La sera di quello stesso giorno, il primo dopo il sabato, mentre erano chiuse le porte del luogo dove si trovavano i discepoli per timore dei Giudei, venne Gesù, si fermò in mezzo a loro e disse: “Pace a voi!”. Detto questo, mostrò loro le mani e il costato. E i discepoli gioirono al vedere il Signore. Gesù disse loro di nuovo: “Pace a voi! Come il Padre ha mandato me, anch’io mando voi”. Dopo aver detto questo, alitò su di loro e disse: “Ricevete lo Spirito Santo; a chi rimetterete i peccati saranno rimessi e a chi non li rimetterete, resteranno non rimessi”. Tommaso, uno dei Dodici, chiamato Didimo, non era con loro quando venne Gesù. Gli dissero allora gli altri discepoli: “Abbiamo visto il Signore!”. Ma egli disse loro: “Se non vedo nelle sue mani il segno dei chiodi e non metto il dito nel posto dei chiodi e non metto la mia mano nel suo costato, non crederò”. Otto giorni dopo i discepoli erano di nuovo in casa e c’era con loro anche Tommaso. Venne Gesù, a porte chiuse, si fermò in mezzo a loro e disse: “Pace a voi!”. Poi disse a Tommaso: “Metti qua il tuo dito e guarda le mie mani; stendi la tua mano, e mettila nel mio costato; e non essere più incredulo ma credente!”. Rispose Tommaso: “Mio Signore e mio Dio!”. Gesù gli disse: “Perché mi hai veduto hai creduto: beati quelli che pur non avendo visto crederanno!”.

**Simbolo:** scambio di pace... Tommaso invita i ragazzi a scambiarsi un gesto (o abbraccio) di pace.

**Materiale necessario:** costumi per personaggio.

4° momento: i due discepoli di Emmaus

**Personaggi: uno dei due discepoli di Emmaus che racconta l'accaduto (Marco).**

**Brano di riferimento: Luca 24, 13-35**

“Ed ecco in quello stesso giorno due di loro erano in cammino per un villaggio distante circa sette miglia da Gerusalemme, di nome Emmaus, e conversavano di tutto quello che era accaduto. Mentre discorrevano e discutevano insieme, Gesù in persona si accostò e camminava con loro. Ma i loro occhi erano incapaci di riconoscerlo. Ed egli disse loro: «Che sono questi discorsi che state facendo fra voi durante il cammino?». Si fermarono, col volto triste; uno di loro, di nome Cleopa, gli disse: «Tu solo sei così forestiero in Gerusalemme da non sapere ciò che vi è accaduto in questi giorni?». Domandò: «Che cosa?». Gli risposero: «Tutto ciò che riguarda Gesù Nazareno, che fu profeta potente in opere e in parole, davanti a Dio e a tutto il popolo; come i sommi sacerdoti e i nostri capi lo hanno consegnato per farlo condannare a morte e poi l'hanno crocifisso. Noi speravamo che fosse lui a liberare Israele; con tutto ciò son passati tre giorni da quando queste cose sono accadute. Ma alcune donne, delle nostre, ci hanno sconvolti; recatesi al mattino al sepolcro e non avendo trovato il suo corpo, son venute a dirci di aver avuto anche una visione di angeli, i quali affermano che egli è vivo. Alcuni dei nostri sono andati al sepolcro e hanno trovato come avevan detto le donne, ma lui

non l'hanno visto». Ed egli disse loro: «Sciocchi e tardi di cuore nel credere alla parola dei profeti! Non bisognava che il Cristo sopportasse queste sofferenze per entrare nella sua gloria?». E cominciando da Mosè e da tutti i profeti spiegò loro in tutte le Scritture ciò che si riferiva a lui. Quando furon vicini al villaggio dove erano diretti, egli fece come se dovesse andare più lontano. Ma essi insistettero: «Resta con noi perché si fa sera e il giorno già volge al declino». Egli entrò per rimanere con loro. Quando fu a tavola con loro, prese il pane, disse la benedizione, lo spezzò e lo diede loro. Allora si aprirono loro gli occhi e lo riconobbero. Ma lui sparì dalla loro vista. Ed essi si dissero l'un l'altro: «Non ci ardeva forse il cuore nel petto mentre conversava con noi lungo il cammino, quando ci spiegava le Scritture?». E partirono senz'indugio e fecero ritorno a Gerusalemme, dove trovarono riuniti gli Undici e gli altri che erano con loro, i quali dicevano: «Davvero il Signore è risorto ed è apparso a Simone». Essi poi riferirono ciò che era accaduto lungo la via e come l'avevano riconosciuto nello spezzare il pane.»

**Simbolo:** lumini...che i personaggi consegnano ai ragazzi.

**Materiale necessario:** costumi per personaggi, lumini da dare ai ragazzi.

Dopo aver ricevuto il simbolo i ragazzi si incamminano verso il luogo dell'adorazione, lì poggeranno a terra il loro lumino e si metteranno in preghiera in attesa degli altri gruppi.

Tale momento sarà guidato dal sacerdote attraverso una presentazione.

### **TERZA SERATA: La Sagra della Nutella**

**Materiale da preparare prima (dopo grande gioco):** angurie da tagliare, palloncini per il gioco della pignatta.

**Ambientazione (21.30-22.30):** in occasione della sagra della Nutella quattro paesini decidono di incontrarsi organizzando un evento religioso, culturale, gastronomico, musicale.

I ragazzi sono divisi **in quattro squadre** (ovvero i paesini) e ad ogni squadra verranno affidati dei personaggi e dei ruoli precisi che dovranno preparare. Dopo che i ragazzi hanno preparato la propria "ambientazione" c'è l'incontro tra i paesini con una piccola scenetta iniziale con cui si dà inizio alla Sagra.

PERSONAGGI per ogni squadra:

1. Sindaco (che deve preparare un discorso di saluto iniziale)
2. Parroco (che deve preparare un rito di benedizione del santo)
3. Santo Patrono (che deve stare immobile scegliendo una posa)
4. Pie donne (che devono intonare un canto al santo)
5. Chierichetti (che preparano il rito con il parroco)

**Materiale necessario:** carta crespata; forbici; spillatrici; colori per la pelle (tutto il necessario per mascherare i ragazzi); fogli e penne.

**PS:** si propone a tutti gli educatori di procurarsi un vestito adatto per la sagra, magari da cow-boy!

Dopo la scenetta iniziale si comincia con un gioco sulla Nutella (nel campo da basket): ogni squadra si dispone in fila indiana e ogni ragazzo avrà un piatto con su spalmata della Nutella. Senza usare le mani dovranno ripulire il piatto, appena finito ritornano in fondo alla fila e parte il secondo ragazzo e così via...Quando tutti avranno terminato questo "rito della Nutella" si darà un punto alla squadra più veloce e che avrà ripulito meglio i piatti. PS: se i ragazzi si sporcano con la Nutella si faranno rimanere con le tracce della Nutella sul volto :-)))

Dopo il rito della Nutella si dà il via ai giochi popolari e musicali. Durante gli stand si potrebbero offrire le "crepes con la Nutella" preparate dalle cuoche! Sempre durante gli stand si mantiene la musica di sottofondo (tutta musica popolare!).

**Materiale necessario:** 4 tavoli per il rito della Nutella (uno per ogni squadra), Nutella (35 piccole porzioni) spalmata sui piatti di plastica, amplificazione; stereo e cd di musica popolare; fischietti per i giudici.

### **Giochi (22.30-24.00)**

Per i giochi si ci organizza così: in contemporanea due squadre si sfidano nella corsa con i sacchi e due squadre si sfidano nel salto con la corda (passati circa 20 minuti si invertono le squadre).

Successivamente due squadre si sfidano nel gioco della pignatta e due squadre nella gara delle angurie (passati circa 20 minuti si invertono le squadre).

Se due squadre terminano prima potranno “dilettarsi” nell’attesa con i balli popolari (guidati da **Sofia**).

Si conclude la sagra con il gioco musicale.

#### ***CORSA CON I SACCHI (Nando, nel campo da calcio)***

Partecipanti: due squadre

Campo di gioco: spazio aperto

**Materiale occorrente:** otto sacchi (2 x ogni squadra); coni; 2 testimoni (cartoncini con inno)

Svolgimento del gioco: questo gioco consiste in una corsa effettuata con un sacco intorno agli arti inferiori. Il sacco in genere si protrae fino all’altezza della cintura ed è sorretto con le mani dello stesso concorrente. La corsa sarà a staffetta: parte il primo concorrente che compirà un percorso attorno ai coni portando un “testimone in mano”, terminato il percorso parte il secondo che ha già il suo sacco, mentre il primo cede il suo sacco al terzo concorrente e così via... Vincerà la gara la squadra che per prima riuscirà ad ultimare il percorso con tutti i suoi componenti...o che avrà fatto più corse in un determinato periodo di tempo. La squadra vincitrice aprirà il testimone e troverà su di esso l’inno d’Italia e dovrà cantarlo!

#### ***SALTO CON LA CORDA (Sofia, nello spazio con l’erba)***

Partecipanti: due concorrenti per volta di ogni squadra

Campo di gioco: spazio aperto

**Materiale occorrente:** una corda di circa 3 m

Svolgimento del gioco: due educatori tengono la corda dall’estremità e una coppia di concorrenti per volta cominciano a recitare una filastrocca (arancia – limone – mandarino - mela ecc.), la coppia di concorrenti deve saltare a piedi uniti. Vincerà la gara la squadra le cui coppie di concorrenti saranno riusciti a totalizzare il maggior numero di salti senza commettere errori.

**PS: Marco** nel frattempo coordina i tempi e prepara il gioco della pignatta.

#### ***GARA DELLE ANGURIE (Marco, nel campo da basket)***

Partecipanti: due squadre

**Materiale per campo di gioco:** due tavoli

**Materiale occorrente:** tante porzioni di anguria quanti sono i concorrenti.

Svolgimento del gioco: i concorrenti di ciascuna squadra, in fila indiana, in posizione eretta e con le mani dietro la schiena, si dispongono dietro ai tavoli su cui sono sistemate le rispettive porzioni di anguria. Al via del giudice il primo concorrente deve cercare di consumare nel più breve tempo possibile tutto il quantitativo di anguria aiutandosi esclusivamente con la bocca, terminata la porzione tocca al secondo concorrente e così via...Vincerà la squadra che per prima riuscirà a consumare le proprie porzioni di anguria.

#### ***GIOCO DELLA “PIGNATTA” (Nando, nel campo da pallavolo)***

Partecipanti: due squadre

Campo di gioco: spazio aperto

**Materiale occorrente:** una corda, palloncini, pennarelli, farina, acqua, zucchero, bastone appuntito, bende.

Svolgimento del gioco: i ragazzi sono disposti in due aree separate, ma vicine, del campo da gioco. A qualche metro di distanza sono sistemati i palloncini appesi ad una corda sorretta da due aste della rete da pallavolo. Tra i palloncini appesi ci sono alcuni validi come punteggio, altri invece sono pieni di acqua, farina, zucchero, acqua e terra...Scopo del gioco è rompere i palloncini giusti

con il punteggio. I ragazzi giocheranno a coppie (o anche singolarmente) e a turno: prima la coppia di una squadra, poi la coppia dell'altra squadra. La prima coppia sarà bendata e dotata di un solo bastone appuntito che reggeranno insieme. Aiutati dalle indicazioni dei propri compagni di squadra dovranno scoppiare un massimo di due palloncini riuscendo a trovare quelli giusti. Nel frattempo la squadra avversaria canta una canzone cercando di disturbare. Scoppiati i due palloncini la coppia ritorna in squadra e parte la coppia della squadra avversaria e il tutto si ripete finché non avranno giocato tutti. Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti scoppiando i palloncini giusti.

**PS: Sofia** nel frattempo coordina i tempi e prepara il gioco musicale

### ***GIOCO MUSICALE DELLE FAMIGLIE (Sofia, nel campo da calcio)***

Partecipanti: tutti i ragazzi

Campo di gioco: spazio aperto

**Materiale necessario:** bigliettini, musica e tanta voglia di giocare.

Con i bigliettini bisognerà formare le famiglie di diverso colore: 4 biglietti per ogni famiglia: nonno (blu), papà (blu), mamma (blu) e figlio (blu); nonno (rosso), papà (rosso), mamma (rosso) e figlio (rosso), formando così famiglie per quante sono le persone (nn). Nel biglietto è consigliabile solo scrivere la "mansione" e non colorarlo, ma scrivere per esteso il colore (es. NONNO VERDE). Piegare i biglietti in quattro in modo che non si possano leggere dall'esterno e distribuirli (NON ha importanza a chi viene assegnato il nonno, o il papà, ). A questo punto inizia il vero gioco: si mette un po' di musica, nel frattempo che si balla, ci si scambiano i biglietti (senza guardarli all'interno), dopo un minuto ca. si ferma la musica (e qui viene il bello); è arrivata l'ora di dar sfogo alle nostre corde vocali, ebbene sì, bisogna strillare, urlare, sbraitare il proprio colore, volendo mostrando il biglietto, e cercare di riformare la famiglia nel più breve tempo possibile. N.B.: ricordo che la famiglia dovrà essere ricomposta da: NONNO, PAPA', MAMMA e FIGLIO. Ricomposta la stessa nell'ordine suddetto si dovranno abbracciare i cerchio. L'ultima famiglia che riuscirà a ricomporsi viene "squalificata" (che brutto termine) e così via fino a nominare la famiglia vincitrice.

Al termine dei giochi c'è il saluto finale dei due sindaci e dei due parroci e la sagra finisce magari con un ballo finale tutti insieme o con (se possibile)...i fuochi d'artificio!

### **QUARTA SERATA: Serata Pub con dediche**

Si propone di farla tutti insieme.

Durante la cena i ragazzi avranno sul tavolo una lista di canzoni e dei bigliettini. Possono così decidere di dedicare una canzone ad un amico, ad un educatore...scrivendo la dedica su un bigliettino da portare alla "console" che farà partire la canzone dedicata (stile radio).

Durante la serata si propone il Karaoke, discoteca, giochi musicali.

**Materiale necessario:** lista canzoni; Bigliettini; Penne; Amplificazione; Computer con canzoni; Proiettore per il Karaoke.

Al termine della serata si potrebbe fare una serata sotto le stelle sfruttando lo spazio con l'erba.

## GIOCHI VARI PER CAMPOSCUOLA

### **1) Aria al lenzuolo**

**Materiale necessario:** lenzuolo; pallone

I ragazzi si dividono in 4 squadre. Ciascuna prende un lato del lenzuolo. Al via l'educatore getta sopra il lenzuolo una palla. L'obiettivo dei partecipanti è di farla uscire dal lato opposto al proprio. Vince chi... riesce per più volte, in 10 minuti, a gettare la palla fuori dal lato opposto al proprio.

### **2) Nascondino**

**Materiale necessario:** nessuno

### **3) Scambio di foto**

**Materiale necessario:** nessuno

Viene scelto un ragazzo, che sarà la macchina fotografica. Tutti gli altri saranno i soggetti della foto. I ragazzi si mettono in posa e il giocatore che ha il ruolo di macchina fotografica li osserva attentamente. Dopo circa trenta secondi, il giocatore viene bendato (oppure portato fuori dalla stanza se il gioco si svolge al chiuso), mentre gli altri cambiano qualche posizione o modificano qualche particolare (possono scambiarsi un bracciale, cambiare posto, scambiarsi scarpe o magliette...) Terminata l'operazione, al giocatore viene tolta la benda e deve scoprire quali cambiamenti la foto ha subito (è bene dirgli quante modifiche sono state fatte). Se il giocatore non indovina torna ad essere 'macchina fotografica', altrimenti viene scelto un altro ragazzo.

### **4) Dalì o da là**

**Materiale necessario:** baffi

- I giocatori si sistemano sotto il naso due baffi, sorreggendoli con il labbro superiore sollevato. Al grido del capo-gioco: 'Entra Dalì!' i giocatori si guardano l'un l'altro in viso e ognuno cerca di far ridere gli altri, facendogli così cadere i baffi.

- I baffi non vanno trattenuti con le mani.

- I giocatori eliminati non possono contribuire all'eliminazione degli altri.

Vince chi... tiene più a lungo i baffi.

### **5) Giochi musicali**

**Materiale necessario:** stereo; cd; testi canzoni

1) Le belle statuine

Si fa partire la musica e tutti devono ballare, improvvisamente la musica viene tolta e tutti immediatamente devono fermarsi nella posizione in cui si trovano senza muoversi.

2) La squadra deve indovinare il titolo ed il cantante di una canzone ascoltando solamente i primi accordi. Vince chi indovina più canzoni.

3) L'animatore legge alcune parole tratte casualmente dal testo di una canzone, le squadre devono indovinare titolo e cantante della canzone. Vengono lette sei gruppi di parole (corrispondenti a sei canzoni). Vince chi dà più risposte esatte.

4) La squadra deve eseguire un bans, comprensivo di testo e gesti. Una giuria di qualità ( composta dagli animatori ) giudicherà l'esecuzione ed esprimerà i giudizi in base a volume dell'esecuzione (volume altissimo!) e al livello di partecipazione di tutti (tutti devono gridare e fare i gesti).

5) Un animatore mugugna il testo di alcune canzoni. Vince chi indovina il titolo di più canzoni.

### **6) Sette si schiaccia-Pallavolo**

**Materiale necessario:** palla

### **7) La centrale elettrica**

**Materiale necessario:** nessuno

I ragazzi si danno la mano in cerchio stando in piedi.

Uno di loro (generalmente l'animatore) è la centrale elettrica e tutti gli altri sono tralicci dell'alta tensione. Un giocatore è al centro. La corrente viene trasmessa da chi fa la centrale stringendo la mano del suo traliccio decide la centrale se farlo partire da destra o da sinistra al grido: partita!

Esempio: se la centrale stringe la mano del suo traliccio di destra, costui la passerà al suo traliccio di destra nello stesso modo fino a che la corrente non ritorni alla centrale di partenza che annuncerà:

arrivata!

Il giocatore all'interno del cerchio deve cercare di individuare la corrente mentre passa attraverso uno dei suoi compagni prima che arrivi alla centrale. In questo caso egli prende il posto del traliccio ed il traliccio scoperto va nel mezzo.

Ovviamente i tralicci devono fare in modo di passarsi la corrente in modo da non essere individuati (per esempio premendo leggermente con un dito la mano del compagno) ma le mani devono essere chiaramente visibili a chi sta nel mezzo.

p.s.: i tralicci devono dire la verità ed ammettere quando vengono scoperti con la corrente di passaggio.

### **8) Giochi da tavolo**

**Materiale necessario:** giochi da tavolo dell'oratorio.

### **9) Giochi vari all'aperto**

**Materiale necessario:** corda, cerchi.

### **10) Canta Tu**

Giocatori - Quanti si vuole, con un conduttore capace di ascoltare.

**Occorrente** - Per i giocatori, una buona voce (per rendere il gioco piacevole) e una buona memoria (per riuscire a vincerlo). Magari anche un pizzico di fortuna (non si sa mai...). Per il conduttore, carta e matita.

Preparazione - Il conduttore scrive su una serie di foglietti di carta tanti "nomi" quanti sono i giocatori. Mescola per bene questi foglietti e li distribuisce a caso, assegnando così ad ogni giocatore il suo "nome".

Regole - Ciascun giocatore ha tre minuti di tempo per preparare il maggior numero possibile di pezzi di canzoni conosciute che contengano il "nome" che gli è stato assegnato. A turno, ciascuno canta poi questi pezzi a chi lo sta a sentire (il conduttore certamente sì, visto che è stato scelto proprio perché sa ascoltare!)

Vince - Chi riesce a trovare il maggior numero di canzoni contenenti il "nome" che gli è stato assegnato.

## **SQUADRE PER GIOCHI E SERATE**

### **PRIMA SQUADRA**

MASCHIO ELEMEN - Beglini Matteo (V elementare)  
MASCHIO ELEMEN - Calzetta Massimo Alex (V elementare)  
MASCHIO MEDIE - Bove Ivan (I media)  
MASCHIO MEDIE - Simione Vincenzo (II media)  
MASCHIO MEDIE - De Petrillo Silvio (II media)  
FEMMINA ELEMEN - Di Domenica Martina (IV elementare)  
FEMMINA ELEMEN - Spignesi Benedetta (V elementare)  
FEMMINA MEDIE - D'Amico Camilla (I media)

### **SECONDA SQUADRA**

MASCHIO ELEMEN - Cardillo Alessio (V elementare)  
MASCHIO ELEMEN - Mazzella di Steletto Giuseppe (IV elementare)  
MASCHIO MEDIE - Beglini Simone (II media)  
MASCHIO MEDIE - Di Nucci Daniele (I media)  
MASCHIO MEDIE - Ruggiero Alessandro (I media)  
MASCHIO MEDIE - Forcina Gabriele (II media)  
FEMMINA ELEMEN - Calò Serena (V elementare)  
FEMMINA ELEMEN - De Luca Melania (IV elementare)  
FEMMINA ELEMEN - Filosa Federica (IV elementare)

### **TERZA SQUADRA**

MASCHIO ELEMEN - Donati Renato (IV elementare)  
MASCHIO ELEMEN - L'Erario Gianluca (V elementare)  
MASCHIO MEDIE - Calò Andrea (I media)  
MASCHIO MEDIE - Maiello Alessandro (I media)  
MASCHIO MEDIE - Moscarello Antonio (II media)  
MASCHIO MEDIE - Ianniello Giovanni (II media)  
FEMMINA MEDIE - Di Maio Claudia (I media)  
FEMMINA ELEMEN - Iazzetta Benedetta (IV elementare)

### **QUARTA SQUADRA**

MASCHIO ELEMEN - Leone Giovanni (V elementare)  
MASCHIO ELEMEN - Rossini Giovanni (IV elementare)  
MASCHIO MEDIE - Martelli Marco (II media)  
MASCHIO MEDIE - Di Nucci Gianluca (II media)  
MASCHIO MEDIE - Fiumara Giuseppe (II media)  
MASCHIO MEDIE - Parasmo Luigi (II media)  
FEMMINA ELEMEN - Orlandi Giorgia (IV elementare)  
FEMMINA MEDIE - Valerio Annalisa (I media)  
FEMMINA ELEMEN - Simione Michela (V elementare)