

## **Campeggio Luglio 2002 ragazzi – Ponte a Poppi Harry Potter**

Al campeggio hanno partecipato circa 35 ragazzi della parrocchia con età compresa tra i 10 e i 15 anni. In più vi erano circa 10 animatori più grandi che avevano alle spalle almeno 5 esperienze dello stesso tipo.

**Il programma giornaliero di massima: (quello che effettivamente è stato fatto, non quello programmato)**

7.30 Messa
8.00 Sveglia bimbi
8.20~8.30 Ci si reca nella cappellina e Don Luciano, dopo 1 lettura del vangelo o di un salmo, propone 1 riflessione
8.50 Alzasole
8.55~9.00 Colazione
9.15 Pulizie
10.00 Inizio torneo (3~4 scontri)
11.30 Seconda parte: gioco di tipo diverso (fa caldo: giochi tipo la ricerca degli ingredienti, percorsi, scenette...)
12.30~12.40 Lavata
12.45 Apparecchiatura
13.00 Pranzo
14.00 Pausa
15.00~15.15 giochi id tipo diverso (story game, scenette, giochi a stand)
16.30 Torneo (3 scontri) o continuazione gioco diverso
17.00 Merenda
17.10 Continuazione torneo o giochi
18.00 Doccia
18.30~18.40 Incontro organizzato da fabione e verdu (parte seria)
19.30 Alzaluna
19.45 Apparecchiatura (intanto i bimbi giocano nei campi di pallavolo-pallacanestro)
20.00 Cena
21.00 Pausa (i bimbi giocano nei campi pallavolo-pallacanestro)
21.20 Inizio falò
22.20 Incontro con d.luciano in cappellina
22.40 Continuazione falò nel salone
23.15 Diario
23.25 A nanna (seee!)
1.00 PTERODATTILO!

## Programma giorno x giorno

Giorno	Mattina	Pomeriggio	Sera
Mer 3 luglio	Arrivo e sistemazione	Gioco x fare le squadre Presentazione squadre (magliette, inno, balletto, ingresso, uscita) Giochi a tema (harry potter)	
Gio 4 luglio	Torneo	Giochi: le olimpiadi (verdu fabio)	
Ven 5 luglio	Passeggiata al castello di Poppi (gioco: baci al rospo)	Grande gioco: Story game (silvia)	
Sab 6 luglio	Giornata allo zoo (visita al parco, pallavolo)	Caccia al tesoro: Roger Rabbit Giochi sotto il tendone delle macchinine (pallafifero, rubabandiera, ovo)	
Dom 7 luglio	Messa	Giochi d'acqua (l'acqua a diminuire)	Lo zavordo dell'anno
Lun 8 luglio	Torneo Scenette	Scenette (consegna vestiti) Torneo	Scenette
Mar 9 luglio	Gionata alla verna	Dopo il ritorno: partitone di calcio (chi ne ha voglia)	
Mer 10 luglio	Torneo Gioco per la ricerca ingredienti del dolce	Giochi a stand Torneo	
Gio 11 luglio	Ultime di torneo Percorsone	Caccia al tesoro: Harry Potter (occhio ai tempi!)	
Ven 12 luglio	Pulizie ;ogni squadra è incaricata di fare una fra le seguenti: 2° piano, 1° piano, salone, scale + bagni P.terra., pulizia campi da gioco, apparecchiatura e sparcchiatura	Passatempo in attesa del pullman	

### Alzasole

E' un momento in cui si esegue una piccola canzone danzando, per dare il buongiorno alla giornata. Quest'anno abbiamo portato con noi tante magliette di quattro colori diversi. Prima di iniziare il "balletto" ad ogni ragazzo, a caso, viene consegnata una maglietta colorata. La canzone è Buongiorno al cielo blu (testo piuttosto scopiazzato, musica inventata).

Si formano 4 gruppi (rosso e giallo (SOLE), verde e blu (LUNA), secondo il colore della maglietta). Ci si mette tutti in cerchio, in modo che il cerchio sia diviso nei 4 colori nel seguente ordine: blu, rosso, verde, giallo.

Durante le strofe si alternano nei gesti i gruppi SOLE e LUNA. Al ritornello tutti si danno la mano e alla fine si fa 1 cerchio unico. Alla fine i colori LUNA si accucciano, mentre i colori SOLE alzano le mani.

### **Alzaluna**

Allo stesso modo dell'alzasole, questo è un piccolo momento, quando il tramonto sta per cominciare, per ringraziare il Signore per la bella giornata trascorsa.

Sulla musica di Luna (forza venite gente). Si forma un unico grande cerchio, alternando colori SOLE con colori LUNA, quindi tra due colori LUNA sta un colore SOLE e viceversa.

Si gestualizza la canzone tutti insieme.

Alla fine il gruppo SOLE si accuccia, mentre il gruppo LUNA resta in piedi e si dà la mano

## **IL TORNEO**

### Regole e tempi dei giochi del torneo

#### Pallavolo

2 match a 10 senza cambio palla (le prime volte a 15) con un eventuale terzo match in caso di pareggio a 10 (in tutti i casi). Arbitro: fabio

#### Calcio

2 tempi di 7 minuti ciascuno. Gli animatori possono segnare un solo goal, ma se una squadra ha 1 animatore in meno dell'altra allora il suo animatore ha diritto ad un tiro in più (a meno che l'animatore in più sia una schiappa, o una femmina (tanto un sono bone!)). Gli animatori possono anche segnare se e fino a che a squadra avversaria vince per più di due goal.

#### Palla avvelenata

2 su 3, quindi si fanno due partite (ciascuna andata-ritorno) con una terza eventuale in caso di pareggio. Tempo limite 5 minuti. Si può prendere di testa, e nel caso questa sia "al volo" cioè non tocchi terra, viene liberato un compagno precedentemente preso. E' importante rispettare l'ordine in cui i ragazzi vengono presi, perché quello sarà anche l'ordine di rientro in caso di liberazione. Durante il primo passaggio (obbligatorio per la squadra che attacca), non si può prendere di testa. Non è permesso entrare nel campo da parte della squadra che attacca, a meno che la palla sia dentro, oppure chi entra sia proprio il giocatore in possesso di palla. E' previsto un bonus se una squadra è più numerosa di un'altra: se ad esempio una squadra è di 7 e una di 5, allora per i primi due presi della squadra di 5 vale la liberazione immediata (praticamente non escono dal gioco).

#### Palla prigioniera

2 su 3; è possibile il pareggio nel caso che si abbia egual numero di presi o liberi alla fine di un match. Ogni match dura 5 minuti max. All'inizio la palla deve partire dal fondo.

#### Varie

A causa di alcuni giochi che sono durati + del previsto (meno male), il torneo si è svolto per la maggiorparte nella seconda metà del campeggio, ma questo non ha dato problemi, anzi, ha fatto sì che il torneo stesso non sia venuto a noia come invece è accaduto in altre esperienze

### Scenette

Lunedì 8 abbiamo preparato le scenette. Alle varie squadre è stato detto che avrebbero dovuto preparare una scenetta che cominciasse con: “C’era una volta al castello di Poppi...”. Il seguito se lo sarebbero inventato. La mattina è stato dato loro un pò di tempo per cominciare a pensare alla storia, mentre nel pomeriggio sono stati messi a disposizione molti vestiti, pezzi di stoffa, maschere, con le quali i ragazzi si sono sbizzarriti a prepararsi la scenetta. La sera, dopo il falò, ciascuna squadra ha presentato il proprio capolavoro, con una giuria che alla fine ha decretato la graduatoria finale, con relativa assegnazione di punti validi per il torneo.

### Giochi del primo giorno

Dopo essersi sistemati un pochino, vengono presentati subito i primi giochi. Il primo in assoluto è il gioco per formare le squadre: attraverso foglietti sparsi per l’area di gioco, ogni ragazzo scopre la squadra a cui appartiene. Una volta che ciascuno ha individuato la propria squadra, gli animatori tirano fuori il cartellone con i nomi delle squadre ed i relativi partecipanti (fino a quel momento nessun cartellone è stato appeso, e nulla è stato detto relativamente al tema del campeggio). In questa fase verranno proclamate le formazioni. In questo campeggio le squadre erano:

Harry Potter, Tasso Rosso, Corvo Nero, Grifon D’oro, Serpe Verpe, Hedwige.

Si passa quindi alla fase successiva. Ogni ragazzo si deve essere portato una maglietta bianca (una fruit) che dovrà colorare in questa fase, disegnando sopra stemmi o scritte rappresentative per la propria squadra. Inoltre tutta la squadra dovrà preparare una danza, un inno o una canzone che presenterà poi alle altre squadre. Ciascuna squadra, in segreto, farà una classifica degli inni delle altre squadre, in modo che poi gli animatori potranno stilare una classifica finale che darà i primi succosi punti ad ogni squadra.

I giochi successivi sono a squadre, e sono ambientati proprio sul tema del campeggio (in questo caso Harry Potter)

### **Lo Zavordo dell’anno**

Ormai mitica tradizione di tutti i campeggi, questa è una gara di corsa (prima quella delle bimbe. e poi quella dei bimbi) dove, oltre a scoprire chi è il più (la più) veloce, vengono proclamati lo zavordo dell’anno, cioè chi è arrivato per ultimo nelle due corse. E’ un modo per divertirsi un pò, soprattutto xché per noi è ormai un’istituzione...