

Campeggio Luglio 2003 ragazzi – Ponte a Poppi
Il mago di OZ

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 parte "seria"
19.30 Alzaluna
19.45 Apparecchiatura
20.00 Cena
21.00 Pausa o gioco notturno
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 PTERODATTOLO!

Programma giorno x giorno

Giorno	Mattina	Pomeriggio	Sera
Lun 7 luglio	Arrivo e sistemazione	Gioco x fare le squadre Presentazione squadre (magliette, inno, balletto, ingresso, uscita) Giochi a tema	Falò
Mar 8 luglio	Torneo 1 Giochi a stand	Totem Torneo 2	Gioco Notturmo OZ
Mer 9 luglio	Passeggiata al castello di Poppi (giochi vari)	Attività manuale Torneo 3	Falò
Gio 10 luglio	Torneo 4 Piccolo Principe Game	Story game Torneo	Pipistrelli
Ven 11 luglio	Giornata allo zoo (visita al parco, pallavolo)	Grande gioco all'interno dello zoo Giochi sotto il tendone delle macchinine (pallafifero, rubabandiera, ovo)	Falò
Sab 12 luglio	Torneo 5 Ricerca ingredienti biscotti	Biscotti Torneo 6	La piramide
Dom 13 luglio	Messa Preparazione scenette	Giochi d'acqua (l'acqua a diminuire)	Lo zavordo dell'anno
Lun 14 luglio	Giornata alla verna	Dopo il ritorno: Seconda parte preparazione scenette (consegna costumi)	Scenette
Mar 15 luglio	Torneo 7 Percorsone	Caccia al tesoro	Diplomi
Mer 16 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

Evviva il mago di Oz – evviva evviva

Il mago più bello del mondo – evviva evviva

Evviva il mago di Oz, il mago più bello del mondo

Evviva il mago di Oz

1. Più meglio di lui non ce n'è
2. Una storia vi narrerò
3. Il sole fa splendere in ciel

Tutte le squadre formano un corridoio attraverso quale passa il mago di Oz (un animatore) e che, arrivato in fondo, legge un discorso consegnato dagli altri animatori (un messaggio simpatico)

Alzaluna

La sera si avvicina, vicina vicina, la luce si fa piccina, piccina piccina, e dorothy lo sa che la luna risplende in cielo, il giorno finirà, ma sempre festa sarà.

Semicerchio intorno a dorothy che alza la luna

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).

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.

Baseball romano

4 tempi di 3 minuti ciascuno: le due squadre si alternano dentro e fuori, sommando i punteggi accumulati nei due tempi. Uno alla volta i giocatori che stanno fuori escono dalla casa base per raggiungere le altre case e fare così il giro. Il pallone viene lanciato dal giocatore che esce e non è necessario che rimbalzi in campo: l'importante è che non vada fuori campo, cioè deve rimanere "nell'angolo a 90 gradi formato dalla casa base, la prima base e l'ultima base". Se la palla viene presa al volo, tutti i giocatori che sono "usciti" sono automaticamente eliminati. I giocatori della squadra "dentro" cioè quella che difende, devono riuscire a recuperare la palla e farla arrivare al giocatore che sta al centro del campo, il quale non può mai uscire dal centro (segnato): se viola la regola, ai giocatori avversari nelle basi è concesso di avanzare di una base. Quando il giocatore al centro campo riceve la palla, grida "Aò!" (alla romana) e tutti i giocatori avversari fuori base sono automaticamente eliminati. In una base non può stare più di un giocatore, e in caso due giocatori si trovino nella stessa base al momento dell'"Ao!", il giocatore entrato per primo viene eliminato. Si può prevedere una base intermedia tra la casa base e la prima base per i più piccoli.

Bocce

Ogni squadra mette in campo 6 giocatori ogni volta (tutti devono giocare!). Si gioca contro l'animatore che ha 2 sole bocce. Per ogni mano, il vincitore ha diritto a tanti punti quante sono le sue bocce più vicine al boccino rispetto a tutte le bocce dell'avversario. Se un giocatore fa 6 punti, il punteggio raddoppia (12 punti). Alla fine della partita (solitamente a 25 punti), la squadra prende un punteggio in classifica pari alla differenza di punteggio tra il vincitore ed il perdente, diviso 5 (approssimato per eccesso). Oppure può giocare fino a che le altre squadre non hanno finito la loro partita.

SCENETTE

Nel regno di OZ è atterrato un extraterrestre... Dorothy e alcuni dei suoi amici corrono ad accogliere questo nuovo ospite: come reagirà a vedere questi nuovi strani amici?

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...

Giochi notturni

Pipistrelli, gioco notturno OZ, il sarcofago del faraone

Giochi di riserva

L'arca di Noè, Popeye e Olivia

Piccolo principe game

Vedi descrizione da sito gufluccio

Totem

Giochi al chiuso

Saltinmente, battaglia navale, gioco dell'oca, gioco dell'africa, l'isola che non c'è, la corrida, la ruota della fortuna, "una storia egiziana" (abc games)