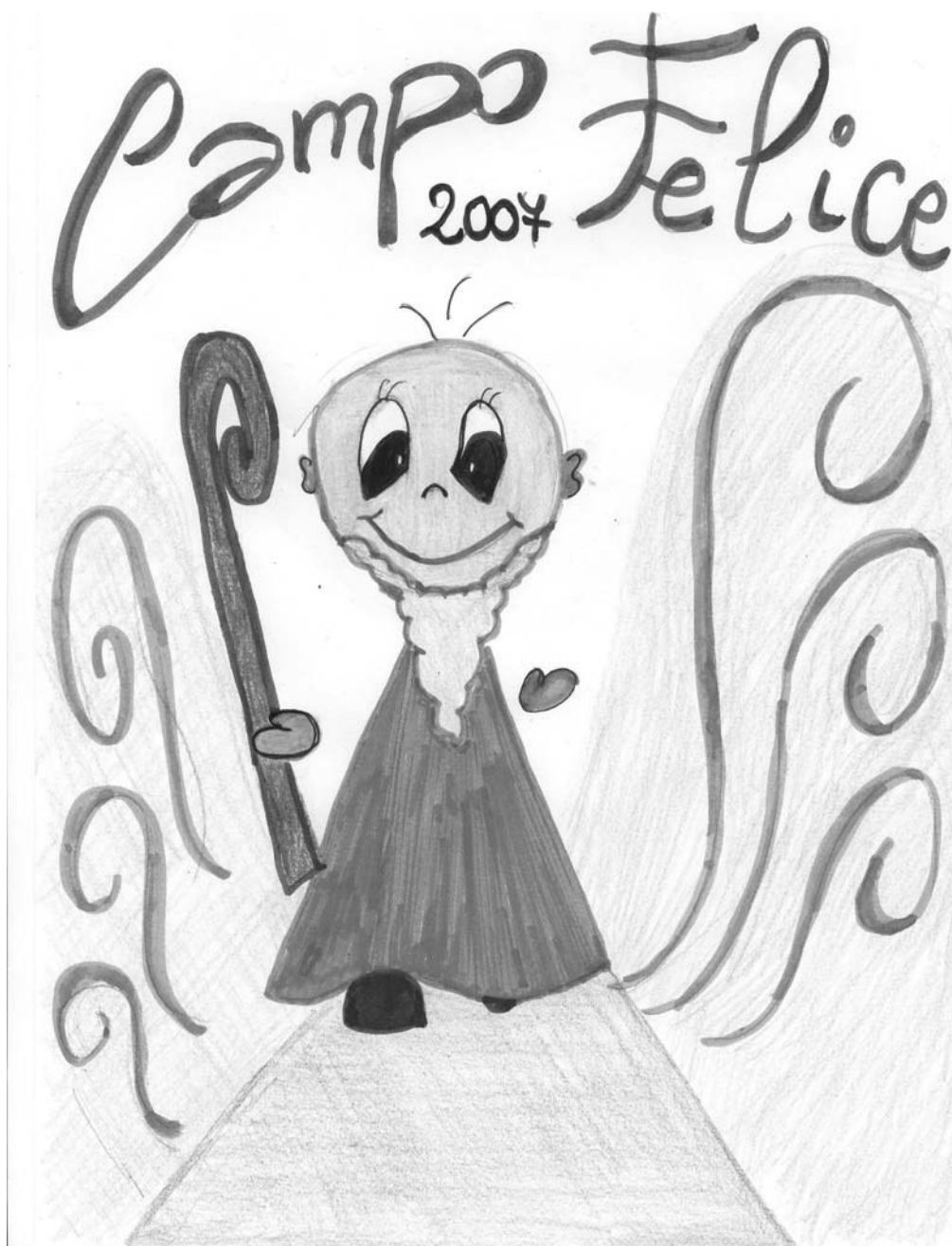


Campo scuola
DopoComunione – Parrocchia S. Maria delle Grazie al trionfale (RM)
4 luglio / 5 Luglio

Luogo : Campo Felice
Rifugio Alantino www.rifugioalantino.com

Vi fornisco sotto il programma dettagliato delle 5 giornate

Tema del campo: LA TERRA PROMESSA



4 luglio

Arrivo in mattinata al rifugio, dopo la sistemazione nelle camere consegna delle magliette, presentazione del tema del campo ai bambini e divisione in 3 squadre (Nuvole, Sole, Fulmini).

Dopo pranzo gioco OLIMPIADI:

Calcio (Partite da 5 minuti con il format del triangolare)

Pallavolo (format del triangolare)

Scherma (Spade fatte con i palloncini modellabili. Chi veniva colpito era eliminato)

Staffetta con il testimone

Lancio del martello (Il martello era fatto con una palletta da tennis legata con uno spago)

Lancio del giavelotto (Il giavelotto era un asta)

Santa Messa, cena e gioco serale:

Cultura moderna (Personaggi famosi della nostra parrocchia)

Chi vuol essere premiato (format di chi vuol essere milionario)

5 Luglio

Attività della mattina: incontro con addestratori di cani (setter e pointer)

Collegamento al tema del campo: Lavoro ed obbedienza degli ebrei prima agli egizi poi a Dio

Dopo pranzo gioco A SPASSO NEL TEMPO (revisione di quello che si trova sul sito www.qumran2.net)

Primitivi: In 3 piccole aree delimitate del campo vi eravamo noi animatori con delle clave (finte) che impedivamo ai bambini di raccogliere dei sassolini. Il bambino che veniva colpito 5 volte tornava in fila lasciando cadere il sasso preso: vinceva chi aveva raccolto più sassi

Egiziani: mummificazione con la carta igienica

Greci: palleggi con palloncini da una parte all'altra del campo, qui leggevano lo scioglilingua Apelle figlio di Apollo.....

Romani: colosseo

Barbari: Barba al palloncino

Medioevo: Scatole di cartone bucate e rivestite di giornale che fungevano da castello. Con delle pallette da tennis i bambini dovevano abbattere le postazione "nemiche". Vinceva chi aveva il castello più integro.

Età napoleonica: Un bambino era il cavallo sopra di lui ve nera un altro che impersonificava Napoleone; seguivano poi un percorso.

Età moderna: battaglia navale Si sceglie un tiratore per squadra, si fanno sedere o sdraiare sul pavimento nei due campi distinti e separati da una rete, i restanti elementi della squadra a formare delle navi da 1, 2, 3,... I tiratori a turno dovranno far passare la palla sopra la rete e colpire le "navi" avversarie affondandole. Chi è colpito ma non affondato piega il ginocchio e se è affondato esce dal "mare". Non ci si può muovere e non si può mettersi troppo sotto alla rete. (alla fine si possono contare i colpiti o dare un limite di tempo entro cui giocare;...)

Dopo la messa e la cena gioco **BEATO FRA LE DONNE E GLI UOMINI:**

Squadre divise maschi contro femmine e per accorciare i tempi ad ogni coppia di maschi e di femmine abbiamo fatto fare prove diverse.

Le 5 prove affrontate sono:

-**Canto** (possibilmente religiosi)

-**Scenetta** (es. Idraulico che ripara un guasto da una signora interpretata da un' animatrice)

-**Televendita di un oggetto con telefonata da casa**

- **Dichiarazione d'amore**

-**Sfilata di moda** (Un bambino sfilava e l'altro commentava)

Si decreta alla fine il vincitore dei maschi e la vincitrice delle femmine

6 luglio

Attività della mattina: passeggiata di circa 4 km. Siamo arrivati ad un paese li vicino Casamaina passando per un sentiero. Abbiamo qui celebrato la messa ed il pomeriggio i bambini si sono confessati.

Collegamento al tema del campo: Esodo degli ebrei verso la terra promessa

Dopo la cena **Gioco DI PAURA:**

Ambientazione:

Una casa con tutte le luci spente, con disponibilita di spazio all'aperto. Se vi trovate proprio a Campo Felice vi consiglio di utilizzare gli spogliatoi e la taverna nel sotterraneo oltre al garage che funge da bosco

Materiale:

Pile, materiale in allegato, penne, oggetti magici

Scopo del gioco:

Trovare gli oggetti magici che permetteranno di vincere le tenebre del male (poi l'introduzione in a piacere, comunque atmosfera fantasy)

Svolgimento:

Le 3 squadre affrontano a turno le diverse prove, alla fine delle quali viene loro consegnato un insieme di lettere. Dopo le prove e il rapimento dovranno formare il nome degli oggetti magici anagrammando le lettere ricevute.

Schema delle prove:

squadra 1 : camera oscura, camera arcana, nel bosco

squadra 2 : camera arcana, nel bosco, camera oscura

squadra 3 : nel bosco, camera oscura, camera arcana

All'inizio ad ogni squadra viene consegnato un foglio con un indovinello o simile che porterà la squadra in un posto specifico. L'indovinello "Malum tenebras adorat...", che è diverso per le 3 diverse squadre, porta alla camera oscura; la serie di domande da abbinare a risposte porta al bosco; il gioco della sostituzione delle lettere ai numeri porta alla camera arcana.

Schema dei fogli da consegnare alle squadre:

squadra 1 : Malum tenebras adorat, sostituzione lettera/numero, domande

squadra 2 : sostituzione lettera/numero, domande, Malum tenebras adorat

squadra 3 : domande, Malum tenebras adorat, sostituzione lettera/numero

Prove:

Nella camera oscura la squadra dovrà cercare l'oggetto indicato nella frase latina (candela, fuoco, sole – questi ultimi vanno disegnati su pezzi di cartone -). Insieme all'oggetto c'è un foglio con alcune lettere.

Nel bosco un educatore benda i ragazzi e li fa compiere un percorso zigzagante fra alberi e simili. Altra idea: alla porta (in un luogo che manda il foglietto delle domande) c'è una corda a loro devono bendarsi e seguirla fino ad un albero dove c'è il foglietto successivo e il foglio con le lettere. Scopo? Nessuno. C'è la paura di stare soli, al buio, all'aperto in ambiente ostile; però sono in compagnia e possono imparare l'importanza di fare gruppo. [tutto il gioco era in un contesto di una 2 giorni sul rispetto e l'accoglienza dell'altro]

Nella camera arcana la squadra può entrare solo se lascia le pile fuori dalla porta (è scritto nella frase crittografata da scoprire). Qui c'è un educatore che farà alla squadra diversi indovinelli, v. in fondo. La stanza è completamente al buio, tranne che per la luce di una candela. Da uno stereo si diffonde una musica da film di orrore (suggeriamo "Suspiria", i ragazzi si spaventano molto). Mentre i ragazzi escono, l'educatore rapisce uno dei ragazzi, poi lo consegna a un altro educatore che fa da collegamento fra fuori e dentro. Il ragazzo viene fatto nascondere e gli si consegna un foglio con 2 lettere. I compagni dovrebbero cercarlo. Questa variante è stata inserita per far loro capire il senso del gruppo. La squadra che si preoccupa del compagno rapito e "perde tempo" cercandolo, in realtà guadagna, perché le 2 lettere che ha in consegna il ragazzo non sono guadagnabili altrimenti.

Mentre gira, la squadra può usare solo una pila (noi avevamo 5-6 ragazzi per squadra, se sono di + si può aumentare il numero di pile), mentre per la ricerca dell'oggetto magico si possono consegnare le altre pile, dopo aver verificato che sono state risolte tutte le prove e hanno scoperto la parola indicante l'oggetto. Nel nostro caso questa parola era "bracciali", così i foglietti contenevano: "B I", "A C I", "C R" e "L A". Le lettere possono cambiare in base alla parola, cioè all'oggetto disponibile.

Materiale per i foglietti

Malum tenebras adorat, ignis tenebrarum nemicum est.
Ignem in conclavem arcanam quaere.

Malum tenebras adorat, candela tenebrarum nemicum est.
Candelam in conclavem arcanam quaere.

Malum tenebras adorat, sol tenebrarum nemicum est. Solem in conclavem arcanam quaere.

. Di notte vengo senza venir portata, di giorno me ne vado senza venir rubata.

. Siamo due fratelli, portiamo grandi carichi, tutti i giorni ci schiacciano dolorosamente; eppure ti dirò questo: siamo pieni tutto il giorno e vuoti quando andiamo a riposare.

. Qui dove mi trovo mi inghiottite, eppure se fossi di più inghiottirei voi.

. Per i prigionieri sono gioia. Per quelli sotto il mio sguardo posso essere l'inferno.

Guerra animatori – bambini: lo scopo era prendere un cinesino nelle aree “nemiche”. Chi veniva colpito con l’acqua era imprigionato e liberato se un suo compagno gli dava il cinque
Dopo l’ Adorazione eucaristica e la cena CACCIA AL TESORO A PROVE

Caccia al tesoro	ARANZIONI	BLU	VERDI
1° prova	Bruco	Palleggi	Spago
2° prova	Sapientino	Indovinello	Trenino
3° prova	Oggetti vocali	Spago	Abito
4° prova	Intruglio	Trenino	Bruco
5° prova	Palleggi	Abito	Sapientino
6° prova	Indovinello	Bruco	Oggetti vocali
7° prova	Spago	Sapientino	Intruglio
8° prova	Trenino	Oggetti vocali	Palleggi
9° prova	Abito	Intruglio	Indovinello
10° prova	Mappa	Mappa	Mappa

BRUCO: Sdraiato a terra dovrai stare e la palla coi piedi passare attraverso una giravolta che sarà la tua svolta! Se la palla cade giù ricomincia da più su!

SAPIENTINO: Domande di vario genere

OGGETTI PER VOCALE: Potrai cercare dove ti pare dentro, fuori o in tutte le sale ma ricorda che mi dovrai portare 2 oggetti per ogni vocale. Solo la “u” fa eccezione: cercane uno! Ora corri all’azione

INTRUGLIO: 1 bibita dissetante....anche se un po’ ripugnante! Ma se la prova vorrai superare con coraggio la dovrai assaggiare. Dovrai scoprire dei 10 ingredienti almeno 7 elementi.

PALLEGGI: 50 palleggi dovrai fare e la tua bravuradimostrare per alla prossima prova arrivare. I palleggi saranno cumulativi se tutti i compagni parteciperanno attivi!

INDOVINELLO: Vari indovinelli

SPAGO: Se la squadra vuoi unire, le magliette devi cucire. Ago e filo son già pronti ma 2 volte occorre che conti (ago e filo : spago con al capo un cucchiaino di plastica)

TRENINO: Per intraprendere un viaggio bisogna avere coraggio! Quindi siediti a terra ed ogni vagone serra. Andata e ritorno....farai tutto in un giorno (il bambino deve afferrare le caviglie del compagno dietro)

ABITO: Anche il sarto dovrai fare e un bell’abito inventare; 5 punti vincerai se un capolavoro creerai. Ma una cosa stai attento impara a dosare il tempo.

MAPPA: dipende da dove mettete il tesoro

Alla fine di ogni prova si andava dal giudice che dava la prova successiva

8 Luglio

Messa solenne

Catechesi: Raggiungimento della Terra Promessa – Gesù

Gioco “Racconta campo”: Le scene più belle e divertenti di tutto il campo.

Partenza dopo pranzo.

Per qualsiasi modifica, consiglio o idea che volete condividere con me e gli altri animatori del gruppo di dopocomunione la mia e-mail è robi88@hotmail.it