

SUGGERIMENTI PER UNA BELLA ESPERIENZA DI CAMPEGGIO
(by Gli Amici del Gufluccio)

Programma giornaliero di massima

7.30 Messa
8.00 Sveglia bimbi
8.20~8.30 Riflessione
8.50 Alzasole
8.55~9.00 Colazione
9.15 Pulizie
10.00 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 sulla Parola di Dio
19.30 Alzaluna
19.45 Apparecchiatura
20.00 Cena
21.00 Pausa (i bimbi giocano liberamente)
21.20 Inizio falò
22.20 Riflessione
22.40 Continuazione falò nel salone
23.15 Diario
23.25 A nanna (seee!)

Premessa

I suggerimenti che riportiamo si riferiscono ad un campeggio organizzato per bambini-ragazzi delle elementari-medie. L'esperienza si svolge in una casa composta di camerate per ragazzi e ragazze, salone da gioco, salone da pranzo. Intorno alla casa vi sono diversi campi da gioco. Il mangiare è preparato da alcune cuoche (o cuochi) che si occupano di tutta la preparazione, con un aiuto (abbastanza marginale) da parte dei ragazzi. Il coordinamento di tutto il campeggio è in mano ad un sacerdote, il quale dà le indicazioni di massima, mentre spetta agli animatori (alcuni più esperti, altri novizi) il compito di preparare tutte le attività del campeggio (ricreative, riflessioni, passeggiate).

Il tema del campeggio

Ogni campeggio che si rispetti ha un tema di fantasia, un'ambientazione, che fa da filo conduttore di tutto il soggiorno: i nomi delle squadre, i cartelloni, i giochi del primo giorno, la caccia al tesoro finale, altri eventuali grandi giochi, faranno riferimento all'ambientazione che è stata scelta per il campeggio.

Cartelloni

Principalmente vi sono 4 cartelloni diversi:

- Nomi squadre e componenti
- Sfide di torneo con caselle per segnare i risultati
- Tabellone punteggi (almeno 100 caselle per squadra)
- Turni di lavoro

Possono poi esserci altri cartelloni relativi a turni di preghiera, o altro.

Turni

Vi sono 4 servizi da svolgere a rotazione:

- Apparecchiatura/sparecchiatura/cucina
Consiste nell'apparecchiare, servire, sparecchiare e pulire la sala da pranzo a colazione, pranzo, cena, dare una mano alle cuoche a cucinare (piccoli e semplici lavori), a rigovernare. Insomma un servizio un po' faticoso...
- Pulizie corridoi/bagni/locali comuni
Da farsi la mattina, dopo colazione, prima dei giochi. Il compito è quello di pulire tutti i luoghi in comune utilizzati da tutti (quindi corridoi, bagni, saloni da gioco,...)
- Diario
E' un servizio molto importante (per il futuro). Subito dopo pranzo, la squadra incaricata si ritrova per scrivere (in modo simpatico ma senza offendere nessuno) gli avvenimenti del giorno precedente. Il diario verrà poi letto la sera, come conclusione della giornata.
- Falò e legna
La squadra di turno si mette a disposizione del fuochista per raccogliere la legna per il falò, oppure per dare una mano agli organizzatori dei giochi serali

Si fa presente che:

- Il primo giorno l'apparecchiatura, cucina e sparecchiatura del pranzo devono essere fatti dagli animatori (e da qualche volontario) in quanto fino ai giochi del pomeriggio i ragazzi non sapranno a che squadra appartengono
- Il giorno della partenza è inutile dire "Tutti devono pulire", tanto poi nessuno lo fa. Allora è meglio assegnare ad ogni squadra un compito ben preciso. Ad esempio: a) pulizia 2° piano, b) 1° piano, c) salone, d) scale + bagni piano.terra, e) pulizia campi da gioco, f) apparecchiatura e sparecchiatura.

Alzasole

E' un momento in cui si esegue una piccola canzone danzando, per dare il buongiorno alla giornata.

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.

Preghiera prima di pranzo/cena

Prima di questi momenti di convivialità è bello lodare/ringraziare il Signore con una danza, un canto accompagnato da gesti. Nel sito ne proponiamo alcuni, ma se ne sapete altri, cosa aspettate ad insegnarceli?

Falò

E' un momento particolare della giornata, un po' magico. Fa più fresco, i bimbi sono un pochino stanchi, ed è importante riuscire a coinvolgere tutti con canti, giochi, scherzi, in modo da trascorrere questo momento in allegria. Il vero e proprio falò viene fatto nel primo momento del dopocena, durante il quale si canta e si fanno bans e giochi a gesti, nonché piccoli scherzi a danno di ignari campeggiatori. Il secondo momento (dopo circa 45 minuti, quando il fuoco è ormai quasi spento) si trascorre all'interno della casa, nel salone dei giochi (o quello da pranzo, se non c'è altro spazio): in questo caso siamo più al calduccio e con la luce si vede meglio (e quindi si partecipa di più). Alla fine della serata c'è sempre la lettura del diario (a parte il primo giorno).

Passeggiate

Si cerca di prevedere un certo numero di passeggiate (se il luogo lo consente), di cui 2 o 3 che impegnino la sola mattina o pomeriggio, e una o due di tutto il giorno, organizzando qualcosa da fare una volta arrivati alla meta.

I GIOCHI

Squadre

In genere i ragazzi vengono suddivisi in 4 o 6 squadre (5 non va molto bene, perché è dispari, e, in caso di scontri “a due”, una squadra non può giocare). Le squadre servono sia per giocare, sia per le altre attività, tra cui i turni di lavoro

Punteggi

Per i vari giochi a cui partecipano le squadre, vengono assegnati dei punti, che vanno a sommarsi per tutto il campeggio, in modo poi da proclamare la squadra vincitrice.

Giochi del primo giorno

Sono i giochi che vengono effettuati il primo giorno di campeggio, cioè nel primo pomeriggio (dato che la mattina è tutta impegnata per il viaggio e le sistemazioni). Questi giochi hanno tutti come tema, proprio il tema del campeggio. Il primo gioco in assoluto è quello che permette ad ogni giocatore di conoscere la squadra a cui appartiene e i propri compagni (quindi mi raccomando: top-secret su squadre e cartelloni fino a quel momento). Subito dopo il primo gioco, si tirano fuori i cartelloni e si annunciano le formazioni. Si prosegue quindi con gli altri giochi.

Torneo

E' composto di 4-5 giochi per i quali ciascuna squadra sfida le altre. Questi giochi vengono svolti durante tutto il soggiorno, effettuando 3-4 scontri a mattinata e/o pomeriggio. I giochi in genere sono: calcio, pallavolo, palla avvelenata, palla prigioniera. Si può aggiungere baseball, bocce, e qualche altro gioco divertente.

Caccia al tesoro

Sono in genere previste due cacce al tesoro: una di durata medio-breve da fare a circa metà campeggio, in modo che occupi una mezza mattinata di tempo (il tema della caccia al tesoro può essere qualunque), ed una più grande, che occupa tutto un pomeriggio, con tema proprio il tema del campeggio. Quest'ultima è preceduta da un grande percorso da farsi a staffetta nella seconda metà della mattinata, allo scopo di stabilire un ordine di partenza per la caccia al tesoro stessa.

Grandi giochi vari

Per rendere varie le attività del campeggio, le mattine e i pomeriggi sono divisi in due parti: in genere la prima parte della mattina e la seconda del pomeriggio sono dedicate ai tornei (fa meno caldo), mentre nelle ore più calde, quindi la seconda parte della mattina o il primo pomeriggio, si presentano giochi di tipo diverso, dove c'è da correre un po' meno e da “pensare” di più.

Giochi d'acqua

Verso la metà del campeggio, ma un pochino prima (quando i bimbi sono ancora nel pieno delle loro forze), si dedica un pomeriggio ai giochi d'acqua: l'importante è iniziare abbastanza presto (tipo le 15.30), facendo giochi con molta acqua, ma andando rapidamente a ridurre l'acqua, in quanto già alle 16.30 comincia ad essere più difficile asciugarsi al sole (e se i bimbi si ammalano è 1 casino!).

Scenette

E' prevista una serata dove ciascuna squadra deve presentare una scenetta inventata, partendo da un tema comune a tutte le squadre (comunicato dagli animatori). La preparazione delle scenette è comodo che avvenga nella seconda mattinata (nella quale le squadre inventeranno la storia), e nel primo pomeriggio (quando gli animatori metteranno a disposizione delle squadre uno o più scatoloni con maschere varie per realizzare la scenetta). La sera le scenette verranno rappresentate, e una giuria compilerà la classifica (con relativi punteggi alle squadre).

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 e la zavorda dell'anno, cioè chi è arrivato ultimo nelle due corse. E' un modo per divertirsi un po' tutti insieme (anche a spese di quelli che arrivano ultimi e che la prendono sempre in simpatia) , soprattutto xché per noi è ormai un'istituzione...

Giochi di manualità (pasta di sale, dolce)

Per riposare un pochino i ragazzi, si prevedono anche dei giorni un po' più tranquilli. Per questo sono interessanti queste proposte: rappresentare tramite la pasta di sale una tematica (potrebbe essere chiesto di mostrare un momento di vita del campeggio), oppure si potrebbe chiedere loro di realizzare un dolce o dei biscotti da mangiare a merenda: gli ingredienti li forniscono gli animatori (evitare il mascarpone, capito Gabriele!?).

...e se è brutto tempo...

Ricordiamoci sempre di prevedere delle giornate di pioggia, per le quali devono essere organizzati giochi all'interno della casa. Molto utili sono: giochi di manualità, giochi con tabellone tipo battaglia navale, gioco dell'oca, ruota della fortuna, saltinmente. Preparare prima (cioè "a casa") questi momenti significa evitare che la noia possa "farsi viva" durante tutta l'esperienza.

Materiale

Ormai è dato per certo che il campeggio si organizza 50% “a casa” e 50% “in loco”, soprattutto perché gli imprevisti sono sempre dietro l’angolo. Per questo abbiamo stilato un elenco di cose che servono o che potrebbero servire durante il soggiorno per organizzare attività per i ragazzi. Ve lo proponiamo, tenendo conto che non tutto il materiale è indispensabile; però, al momento di prepararsi per il campeggio, è bene scorrere la lista insieme agli altri animatori e decidere cosa può servire.

Palloni			
Rete			
Fune			
Mazze			
Carta Igienica			
Nastro Bianco-Rosso			
Pennarelloni			
Lapis			
Materiale per caccia al tesoro			
Fischietti			
Fogli bianchi			
Racchette da Ping Pong			
Cappelli			
Tombola			
Corde per chitarra			
Palloncini da acqua			
Due gomitoli di spago			
Appuntino			
Reggi fogli			
Chitarra			
Carte per Pipistrelli			
Bende per Alce Rossa			
10 Cartelloni 100x70			
5 Cartelloni 70x50			
Bende per bendare			
Libri dei giochi			
Puntine			
Giornali			
Cannucce			
Bicchieri di plastica			
Cucchiari di plastica			
Rotolo di scotch stretto			
Rotolo di scotch largo			
Carte con alfabeto			
100 cartoncini quadrifogli			
Fogli per Saltinmente			
Fogli domande			
Candela			
Bottigline di plastica			
Bottiglie di plastica			
Forbici			
Fogli per gioco Colori			
Mali Malò			
Materiale x giochi manuali			
Tempere			
Bustoni spazzatura neri			
6 spugne per doccia			
Riga			
Strisce di stoffa			
Cuori gioco Popeye			
Carte Gioco Prenditutto			

Spillatrice			
Cartoncini 50x70 colorati			
Fogli bianchi			
Trombetta			
Maracas			
Tamburello			
Carte per gioco Animali			
Freesby			
5 Uniposca colori diversi			
100 Palline Ping Pong			
Petafono			
Macchinetta gonfiapalloni			
Tromba			
Pennarellone nero indelebile			
Qualche lenzuolo			
Materiale Zorro			
Nasini			
Bocce			
Bandiera			
Schiuma da barba			
Premi (dolcetti)			
Pog e macchinine			
Gesso			
Palline da spiaggia			
Lenza			
Mazze di gommapiuma			
1 scatola di perline			
“Megafono”			
Regole gioco africa			
Dado			
Piatti di plastica			
Serpente finto per spaventare			
Palline da tennis			
Matite			
Miniciccioli			
Carte gioco animali nomi lunghi			
Gommene			
Cartelloni giochi			
Cart e gioco “I 2 reami”			
Carta crespata			
Libretto dei canti			
Spille x spillatrice			
Quaderno x diario			
Torcia			
Carta carbone			