

Campo Interparrocchiale

GOSALDO 2007

dal 14 al 21 luglio

STORIA: "IL LEONE, LA STREGA E L' ARMADIO"

Animatori:

- *Giulia P.*
- *Federico T.*
- *Elia B.*
- *Nicola B.*
- *Anna B.*
- *Giorgia N.*
- *Marco B.*

Sacerdote:

- *Don Mirco P.*

Gosaldo 2007
14 - 21 luglio

Anna **Elia**
Marco **Elia**
Giorgia **Nicola**
Federico **Giulia**
don Mirco

Parrocchia di 
Santa Maria della Pace

Camposcuola Internazionale

14 - 21 luglio 2007

TEONIA
MARCEGALE
ARMADIO

1^a - 2^a media

Gosaldo - Malga dei Faggi

SABATO 14 LUGLIO 2007

TEMA: NO

STORIA: NO

«**INTRODUZIONE AL CAMPO**»

SCALETTA GIORNATA:

Ore 08:20	Preghiera del mattino
Ore 08:30	Partenza da Mestre – SMG
Ore 09:30/10	<u>Questionario Cultura generale (in pullman)</u>
Ore 11:30/12	Arrivo alla Malga dei Faggi
Ore 12:15	Sistemazione / Tempo libero
Ore 13:30	PRANZO!!!
Ore 14:30	<u>Presentazione campo – conoscenza reciproca – esposizione delle regole – Sistemazione (se non fatta al mattino)</u>
Ore 15:15	<u>Gioco per la divisione in squadre</u>
Ore 15:45/16	<u>Gioco STORY GAME (da scegliere)</u>
Ore 17:30	MERENDA!!!
Ore 17:45	<u>Lancio Attività settimanale</u>
Ore 18:05	<u>Tornei (10 minuti a gioco)</u>
Ore 18:35	Tempo libero sorvegliato (no S. Messa)
Ore 19:30	CENA!!!
Ore 21:00	<u>“Serata Allegra”</u>
Ore 22:30	Preghiera della sera + Regole di soggiorno e di pernottamento
Ore 22:50	Tutti in casa!
Ore 23:10	Spegnimento Luci Ragazzi!!
Ore 23:15	<u>FINE riunione Animatori!!!</u>

Ore 09:30/10**QUESTIONARIO CULTURA GENERALE**

(in pullman)

Domande:

1. La preghiera del "Padre Nostro" contiene solo 6 parole?
2. Carlo Magno era il nipote di Alessandro Magno?
3. I Lapponi sono animali con le corna?
4. Gli ovini sono animali che fanno le uova?
5. I Polacchi sono gli abitanti di Pola?
6. "Quale" non si apostrofa mai?
7. I Mamelucchi sono gli abitanti delle Molucche?
8. La spatola è un uccello di palude?
9. Il cattivello è l'anello di ferro cui è attaccato il battaglio della campana?
10. Galileo Galilei disse a Niccolò Copernico che la Terra gira intorno al Sole?
11. Il serpollo è un serpentello d'acqua innocuo?
12. L'equicrura è forse il triangolo isoscele?
13. Con la cazza si fondono i metalli?
14. Con le cicigine in Toscana si preparano zuppe squisite?
15. Il dragomanno era un mostro fantastico della mitologia vichinga?
16. La stanza della poesia era un salone dei palazzi rinascimentali dove si recitavano poesie?
17. Un'auto percorre 20.000 chilometri durante un lungo viaggio. Durante il viaggio viene fatta regolarmente la rotazione delle 5 gomme, per ridurre il consumo. Alla fine del viaggio ciascuna gomma avrà percorso 16.000 Km?
18. Moltiplicare per 5 ha lo stesso significato di dividere per 0,2?
19. Le isole Shetland appartengono alla Svizzera?
20. La distanza media in Km tra Roma e Palermo è pari a soli 930 Km?
21. James Watt ha inventato la locomotiva a vapore?
22. La scienza è uno dei 7 doni dello Spirito Santo?
23. L'anno 2006 è un anno bisestile?
24. Bastano 3600 secondi per creare un'ora?
25. L'animatore Pietro ha 7 fratelli maschi?
26. Vorresti trovarti in squadra con il tuo vicino di posto?

Per le risposte è stato creato un foglio apposito. Vedi: foglio risposte test.

RISPOSTE Corrette	
DOMANDA	SÌ/NO
1	X
2	X
3	X
4	X
5	X
6	X
7	X
8	X
9	X
10	X
11	X
12	X
13	X
14	X
15	X
16	X
17	X
18	X
19	X
20	X
21	X
22	X
23	X
24	X
25	X
26	X

Ore 14:30

**PRESENTAZIONE CAMPO – CONOSCENZA RECIPROCA –
ESPOSIZIONE DELLE REGOLE – SISTEMAZIONE** (se non fatta al mattino)
(Durata max 30/45 minuti)

- Presentazione animatori
- Cos'è Gosaldo
- Regole principali del campo
- Stanze: 4 da 4 e 2 da 3
- Gioco conoscenza nomi

Ore 15:15

GIOCO: DIVISIONE IN SQUADRE

(Durata max 20/30 minuti)

Durante il viaggio d'andata, in pullman, si può sottoporre all'attenzione dei ragazzi e delle ragazze un quiz su cultura generale con la scusa di creare le squadre con un gioco diviso in tre parti: una intellettuale e due pratiche.

Il gioco per la divisione in squadre è il classico "alito contro alito".

Ci sono 4 tipi-gusti di caramelle diverse che verranno incartate in dei fogli bianchi con scritto il nome di ogni ragazzo che saranno sparsi per il bosco.

Al via i concorrenti dovranno addentrarsi nel bosco e trovare il pacchettino con il loro nome senza aprirlo. Dopo di che ci si riunisce tutti attorno al cerchio del fuoco e si spiega il seguito del gioco: i ragazzi dovranno mangiare la caramella contenuta all'interno del loro pacchetto e una volta degustata, senza svelare il proprio gusto, dovranno alitare in faccia agli altri compagni per indovinare i componenti della squadra.

La seconda parte del gioco consiste nel scoprire il nome della propria squadra che è diviso in pezzetti situati all'interno di 4 scatoloni. Gli scatoloni oltre che ad essere riempiti con i nomi delle squadre conterranno altri pezzi di carta che ne renderanno più difficile la ricerca.

I tasselli che compongono i nomi delle squadre potranno essere messi nello scatolone a piacere dagli animatori.

I singoli pezzi del puzzle potranno essere recuperati dai ragazzi solo uno alla volta e tramite staffetta.

Il primo giocatore di ogni squadra deciderà il colore del cartoncino da recuperare.

Ore 16:00

GRANDE GIOCO: STORY GAME

(Durata max 90 minuti)

Ecco il gioco:

1. “Ricostruiamo Onar” [Story Game 04.doc];

Story Game – "RICOSTRUIAMO ONAR"

Ambientazione:

Un tempo cinque popoli si erano accordati per costruire una splendida città sotto il simbolo delle colombe (unità): avevano anche a disposizione un tesoro per le varie spese di costruzione. Nacquero però delle difficoltà e delle tensioni con conseguente divisione e abbandono del progetto lasciando incompiuta la costruzione della città. A quel punto anche le colombe volarono via perché la loro presenza, che significa unità, non aveva più alcun senso. Dopo essersi disperse in volo si diressero ognuna in una delle terre dei popoli e dopo il lungo volo, posatesi in luoghi inaccessibili, si addormentano e si pietrificano essendo molto lontane l'una dall'altra. Ogni Colomba di era trasformata in un'enorme pietra preziosa (rosso = rubino, giallo = topazio, verde = smeraldo, blu = zaffiro, bianco = diamante). Piano piano anche il tesoro sparì, trafugato un po' da uno e un po' dall'altro popolo...

Oggi a distanza di 5 secoli, le Colombe si sono rianimate, dopo essere state ritrovate e rimesse insieme all'insegna dell'unità all'interno della Torre di Onar. A questo punto bisogna mettersi al lavoro per ricostruire la città, ma attenzione: la parte di tesoro che vi è stata affidata dovrà bastare per le spese iniziali... anche la vostra pazienza e le vostre energie hanno un limite: chi rimane senza soldi o senza energia perde (e può ricominciare il gioco) Andate alla tappa numero 1 e... buona fortuna!

Regolamento

Ogni squadra all'inizio ha:

- 20 "Crupie" segnati sul foglio di viaggio;
- 20 "punti di resistenza" segnati sul foglio di viaggio;
- 1 dado

Nelle trattative d'affari: il dado viene lanciato prima dalla squadra e poi dall'animatore della tappa, che rappresenta il venditore. Le Crupie spese sono date dalla differenza tra il punteggio ottenuto dalla squadra e quello ottenuto dall'animatore di tappa.

Ad esempio:

- Se la squadra tirando il dado fa 6 e l'animatore fa 4, significa che verranno spesi $6 - 4 = 2$ Crupie.
- Se la squadra fa 3 e l'animatore fa 5, significa che la squadra è riuscita a convincere il mercante a fare un'offerta per la ricostruzione della città, oltre che a farsi regalare la merce in questione: il mercante offre $5 - 3 = 2$ Crupie.

Ad ogni tappa: l'animatore dovrà annotare sul foglio di viaggio della squadra:

- la tappa successiva (ovvero quella scelta dalla squadra alla fine della lettura tappa)
- la situazione dei punti tesoro/Crupie
- la situazione dei punti resistenza.

Gli oggetti acquisiti o persi devono essere sia scritti/cancellati sul foglio di viaggio dalla squadra e consegnati dall'/all'animatore.

Ogni animatore ha solo una copia di tutti gli oggetti: se la squadra A decide di comprare un picchetto e l'animatore non ha più tale oggetto (perché consegnato alla squadra B) la squadra A dovrà andare in cerca di un altro animatore che gli consegni il piccone.

Tutti gli oggetti sono stampati su foglio bianco.

Occorrente:

- un foglio di viaggio per ogni squadra; (IN BUSTA)
- una penna o una matita per ogni squadra per segnare le varie cose; (IN BUSTA)
- un dado per squadra; (IN BUSTA)

TAPPA 1

Sei a Onar, nella Torre delle Colombe. È ora di mettersi al lavoro per ricostruire la città. Ci sono tre modi per collaborare:

- decidi di andare a Cippra per procurarti il legno necessario alla costruzione, vai al n. 2
- pensi che per costruire la città servano delle macchine in grado di tagliare il legno, e quindi decidi di andare a Ardesia per procurarti il carbone, vai al n. 3
- pensi che sia indispensabile prima di tutto cercare delle persone che aiutino nella costruzione, vai al n. 4

TAPPA 2

Hai deciso di andare a Cippra a cercare il legno. Bene! In marcia allora:

- segui il sentiero dorato che va a Nord-Est, e porta nel territorio degli Egghi: vai al n. 5
- se non sei convinto di aver preso la decisione giusta, puoi ancora cambiare idea e tornare alla Torre, per pensarci ancora un po': in questo caso torna al n. 1

TAPPA 3

Hai deciso di andare a Ardesia a cercare il carbone. Bene! In marcia allora:

- segui il sentiero dorato che va a Sud, e porta nel territorio dei Rumble: vai al n. 6
- Se non sei convinto di aver preso la decisione giusta, puoi ancora cambiare idea e tornare alla Torre, per pensarci ancora un po': in questo caso torna al n. 1

TAPPA 4

Hai deciso di andare a cercare persone che aiutino nella costruzione. Bene! In marcia allora:

- segui il sentiero dorato che va a Nord-Ovest, e porta nel territorio dei Grull... loro hanno senz'altro la forza per dare una mano: vai al n. 7
- Se non sei convinto di aver preso la decisione giusta, puoi ancora cambiare idea e tornare alla Torre, per pensarci ancora un po': in questo caso torna al n. 1

TAPPA 5

Sei sul sentiero dorato che porta a Cippra: il sole è caldo e non sarebbe male potersi dissetare.

- decidi di cercare una sorgente vai al n. 9
- preferisci resistere alla sete e continuare a camminare vai al n. 8

TAPPA 6

Sei sul sentiero dorato che porta a Ardesia: il sole è caldo e non sarebbe male potersi dissetare.

- decidi di cercare una sorgente vai al n. 11
- preferisci resistere alla sete e continuare a camminare vai al n. 10

TAPPA 7

Sei sul sentiero dorato che porta a Quota: salendo verso le montagne la temperatura si fa più rigida...

- pensi che sia il caso di andare a comprare dei vestiti adeguati, vai al n. 13
- preferisci resistere al freddo e continuare a camminare vai al n. 12

TAPPA 8

Sei sul sentiero dorato verso Cippra... non manca molto ormai, purtroppo prima che venga sera ti trovi a dover affrontare un violento temporale... Tira il dado e togli dal tuo foglio di viaggio un numero di punti-resistenza pari al risultato ottenuto; poi prosegui e vai al n. 14

TAPPA 9

Cercando in mezzo alla foresta trovi una sorgente d'acqua. Oltre a dissetarti avrei la possibilità di riempire la tua borraccia con sole 2 Crupie: (se pagano far segnare alla squadra "acqua" nel foglio di viaggio, consegnare l'oggetto e tira il dado per aggiungere qualche punto-resistenza). Ora che avete bevuto potete riprendere il cammino andando al n. 8

TAPPA 10

Sei sul sentiero dorato verso Ardesia... non manca molto ormai, purtroppo prima che venga sera ti trovi a dover affrontare una tempesta di sabbia... Tira il dado e togli dal tuo foglio di viaggio un numero di punti-resistenza pari al risultato ottenuto; poi prosegui e vai al n. 15

TAPPA 11

Cercando in mezzo alla foresta trovi una sorgente d'acqua. Oltre a dissetarti avrai la possibilità di riempire la tua borraccia con sole 2 Crupie: (se pagano far segnare alla squadra "sorgente" nel foglio di viaggio, consegnare l'oggetto e tira il dado per aggiungere qualche punto-resistenza). Ora che avete bevuto potete riprendere il cammino andando al n. 10

TAPPA 12

Sei sul sentiero dorato verso Quota... non manca molto ormai, purtroppo prima che venga sera ti trovi a dover affrontare una violenta tempesta di neve... Tira il dado e togli dal tuo foglio di viaggio un numero di punti-resistenza pari al risultato ottenuto; poi prosegui e vai al n. 16

TAPPA 13

Deviando lungo una stradina laterale trovi un emporio: il mercante ti propone di acquistare dei vestiti per un prezzo un po' troppo alto.

- Decidi di lasciar perdere e tornare al sentiero dorato, vai al n. 12
 - Se decidi di trattare un po' con il mercante per convincerlo a venderti i vestiti a un prezzo più basso, gioca a dadi con il mercante e segna sul foglio di viaggio le crupie spese o guadagnate, oltre naturalmente ai "vestiti pesanti" che hai acquistato.
- Prosegui quindi verso Quota e vai al n. 12

TAPPA 14

Dopo tanto camminare sei finalmente giunto in vista della città di Cippra. Si stende in una valle davanti a te. Prima di scendere però decidi di fermarti in un emporio che vende un po' di tutto: scegli una o più tra le cose qui elencate tenendo conto di quello che potrebbe esserti utile... cerca di non spendere troppe Crupie però!!!

- uno strano fischiello => 5 Crupie e segna "fischietto"
- una fiasca d'acqua => 2 Crupie e segna "fiasca d'acqua"
- una piccola sega => 3 Crupie e segna "piccola sega"
- una grande sega => 9 Crupie e segna "grande sega"
- dei vestiti pesanti => 8 Crupie e segna "vestiti"
- un piccone => 5 Crupie e segna "piccone"
- un pezzo di pane => 3 Crupie e segna "pane"
- un po' di polvere immobilizzante => 10 Crupie e segna "polvere"

Una volta che avrai terminato di fare acquisti, vai al n. 17

TAPPA 15

Dopo tanto camminare sei finalmente giunto in vista dei camini di Ardesia. Prima di scendere però decidi di fermarti in un emporio che vende un po' di tutto: scegli una o più tra le cose qui elencate tenendo conto di quello che potrebbe esserti utile... cerca di non spendere troppe Crupie però!!!

- uno strano fischiello => 5 Crupie e segna "fischietto"
- una fiasca d'acqua => 2 Crupie e segna "fiasca d'acqua"
- una piccola sega => 3 Crupie e segna "piccola sega"
- una grande sega => 9 Crupie e segna "grande sega"
- dei vestiti pesanti => 8 Crupie e segna "vestiti"
- un piccone => 5 Crupie e segna "piccone"
- un pezzo di pane => 3 Crupie e segna "pane"
- un po' di polvere immobilizzante => 10 Crupie e segna "polvere"

Una volta che avrai terminato di fare acquisti, vai al n. 18

TAPPA 16

Dopo tanto camminare sei finalmente giunto in vista delle case della città di Quota. Sono sparse qua e là sulla montagna sopra di te. Prima di salire però decidi di fermarti in un emporio che vende un po' di tutto: scegli una o più tra le cose qui elencate tenendo conto di quello che potrebbe esserti utile... cerca di non spendere troppe Crupie però!!!

- uno strano fischiotto => 5 Crupie e segna "fischietto"
- una fiasca d'acqua => 2 Crupie e segna "fiasca d'acqua"
- una piccola sega => 3 Crupie e segna "piccola sega"
- una grande sega => 9 Crupie e segna "grande sega"
- dei vestiti pesanti => 8 Crupie e segna "vestiti"
- un piccone => 5 Crupie e segna "piccone"
- un pezzo di pane => 3 Crupie e segna "pane"
- un po' di polvere immobilizzante => 10 Crupie e segna "polvere"

Una volta che avrai terminato di fare acquisti, vai al n. 19

TAPPA 17

La discesa verso Cippra non sembra particolarmente difficile, però è meglio essere prudenti... c'è un sentiero che fa un giro più largo, ma ha una pendenza minore:

- scegli di non perdere tempo e di scendere direttamente il pendio: vai al n. 20
- preferisci essere prudente: vai al n. 21

TAPPA 18

La discesa nelle viscere della terra avviene tramite alcune scalette a pioli e non sembra particolarmente difficile, però è meglio essere prudenti... c'è una galleria più lunga, ma che ha una pendenza minore:

- scegli di non perdere tempo e di scendere direttamente le scalette a pioli vai al n. 22
- preferisci essere prudente: vai al n. 23

TAPPA 19

La salita verso Quota non sembra particolarmente difficile, però è meglio essere prudenti... c'è un sentiero che fa un giro più largo, ma ha una pendenza minore:

- scegli di non perdere tempo e di salire direttamente il pendio: vai al n. 24
- preferisci essere prudente: vai al n. 25

TAPPA 20

Hai scelto la via più breve e hai accettato tutti i rischi... sai che scendere direttamente può essere pericoloso: potresti perdere l'equilibrio e cadere, inoltre la cosa ti costa più fatica.

Tira il dado e togliti dal foglio di viaggio un numero di punti-resistenza pari al punteggio ottenuto, quindi vai al n. 29

TAPPA 21

Hai scelto di essere prudente: la via più lunga ti porterà comunque in città, anche se dovrai metterci un po' più di tempo, ma almeno non correrai degli inutili rischi. Vai al n. 26

TAPPA 22

Hai scelto la via più breve e hai accettato tutti i rischi... sai che scendere direttamente può essere pericoloso: potresti perdere l'equilibrio e cadere, inoltre la cosa ti costa più fatica.

Tira il dado e togliti dal foglio di viaggio un numero di punti-resistenza pari al punteggio ottenuto, quindi vai al n. 30

TAPPA 23

Hai scelto di essere prudente: la via più lunga ti porterà comunque in città, anche se dovrai metterci un po' più di tempo, ma almeno non correrai degli inutili rischi. Vai al n. 27

TAPPA 24

Hai scelto la via più breve e hai accettato tutti i rischi... sai che salire direttamente può essere pericoloso: potresti perdere l'equilibrio e cadere, inoltre la cosa ti costa più fatica.

Tira il dado e togli dal foglio di viaggio un numero di punti-resistenza pari al punteggio ottenuto, quindi vai al n. 31

TAPPA 25

Hai scelto di essere prudente: la via più lunga ti porterà comunque in città, anche se dovrai metterci un po' più di tempo, ma almeno non correrai degli inutili rischi. Vai al n. 28

TAPPA 26

La discesa si sta rivelando un po' più lunga del previsto, ma non ha importanza: arriverai in città molto più riposato e potrai subito metterti al lavoro. Nel frattempo puoi guardarti intorno e osservare lo strano paesaggio che ti circonda: le case sono tutte sugli alberi e gli abitanti di Cippra portano uno strano copricapo. Quando hai finito di osservare (tenere la squadra ferma per 30 secondi) vai al n. 29

TAPPA 27

La discesa si sta rivelando un po' più lunga del previsto, ma non ha importanza: arriverai in città molto più riposato e potrai subito metterti al lavoro. Nel frattempo puoi guardarti intorno e osservare lo strano paesaggio che ti circonda: le case sono tutte scavate nella roccia e gli abitanti di Ardesia girano al buio senza aver bisogno di altre fonti di luce. Quando hai finito di osservare (tenere la squadra ferma per 30 secondi) vai al n. 30

TAPPA 28

La salita si sta rivelando un po' più lunga del previsto, ma non ha importanza: arriverai in città molto più riposato e potrai subito metterti al lavoro. Nel frattempo puoi guardarti intorno e osservare lo strano paesaggio che ti circonda: le case sono sparse qua e là e i Grull coltivano licheni per ricavarne un'ottima birra. Quando hai finito di osservare (tenere la squadra ferma per 30 secondi) vai al n. 31

TAPPA 29

Eccoti finalmente a Cippra! È stata dura ma finalmente sei arrivato! Guardati intorno: la città è grande, ma quello che subito ti colpisce è:

- una locanda dalla quale esce un profumino appetitoso... vai al n. 32
- la bottega di un falegname... vai al n. 33

TAPPA 30

Eccoti finalmente a Ardesia! È stata dura ma finalmente sei arrivato! Guardati intorno: la città è grande e si estende sottoterra per chilometri, ma quello che subito ti colpisce è:

- una locanda dalla quale esce un profumino appetitoso... vai al n. 37
- la bottega di un fabbro... vai al n. 38

TAPPA 31

Eccoti finalmente a Quota! È stata dura ma finalmente sei arrivato! Guardati intorno: la città è grande e qua e là si vedono varie costruzioni, ma quello che subito ti colpisce è:

- una locanda dalla quale esce un profumino appetitoso... vai al n. 42
- il palazzo del municipio... vai al n. 43

TAPPA 32

Hai scelto di seguire il tuo appetito e di entrare nella locanda. Ti siedi a un tavolo e inizi a ordinare:

- scegli un bell'arrosto con patatine spendi 5 crupie: consegnare oggetto poi vai al n. 35
- scegli di mangiare pane e formaggio spendi 3 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 35

- scegli il piatto tipico degli Egghi (tagliolini al salmone) spendi 8 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 34

TAPPA 33

Hai scelto di andare subito al lavoro e sei andato alla bottega del falegname. Gli spieghi tutta la storia della città di Onar, della ricerca delle Colombe, ecc. Lui ti ascolta senza parlare, poi ti dice: "Ok, posso aiutarti: ho in magazzino tutto il legno che ti serve, ma prima devo essere sicuro di potermi fidare di te: se sei uno di noi dovresti sapere cosa c'è sul moggio!"

È evidente che si tratta di una specie di parola d'ordine...

- se conosci la risposta scrivila nel foglio e vai al n. 36
- se non la conosci sarà meglio che tu giri ancora un po' per la città e veda di scoprirla... torna al n. 26

TAPPA 34

Hai ordinato il piatto tipico degli Egghi: tagliolini al salmone! L'oste, dopo averti servito, ti sussurra: "Straniero, so cosa vai cercando e posso aiutarti: ricorda le mie parole... sul moggio c'è l'albume!" Un po' sorpreso, gli fai cenno di aver capito e, dopo aver divorato in fretta il tuo pasto, torni in città, al n. 29

TAPPA 35

L'oste ti serve sgarbatamente. Mentre mangi tutti ti guardano sospettosamente... hai il sospetto di aver sbagliato qualcosa... sarà meglio uscire al più presto e pensarci un po': torna al n. 29

TAPPA 36

Controllare parola d'ordine scritta sul foglio: "ALBUME" è la soluzione.

Se la soluzione è esatta:

"Bene! Sei dei nostri, amico!" ti dice il falegname: "forza, vieni con me! Non c'è tempo da perdere, se vogliamo organizzarci e ricostruire la città!"

COMPLIMENTI! HAI TERMINATO IL GIOCO! Inserisci nella busta tutti gli oggetti acquistati e il foglio di viaggio, chiudi la busta e portala di corsa all'animatore in base...

PRESTO, PRIMA CHE ARRIVI QUALCUN ALTRO!

Se la soluzione non è esatta:

"Bene bene bene... Qui c'è qualcuno che vuole rubare le Colombe e il Tesoro di Onar!" dice il falegname: "Mi spiace ma non riuscirai a farla franca questa volta! Non dovevi rischiare fino a questo punto: chi racconta bugie dalla nostra città viene allontanato... ora ne pagherai le conseguenze... Ah ah ah!"

Complimenti... hai rischiato troppo: torna al n. 17

TAPPA 37

Hai scelto di seguire il tuo appetito e di entrare nella locanda. Ti siedi a un tavolo e inizi a ordinare:

- scegli un bell'arrosto con patatine spendi 5 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 40
- scegli di mangiare pane e formaggio spendi 3 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 40
- scegli il piatto tipico dei Rumble (zuppa di radici di cren) spendi 8 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 39

TAPPA 38

Hai scelto di andare subito al lavoro e sei andato alla bottega del fabbro. Gli spieghi tutta la storia della città di Onar, della ricerca delle Colombe, ecc. Lui ti ascolta senza parlare, poi ti dice: "Ok, posso aiutarti: ho in magazzino tutto il carbone che ti serve, ma prima devo essere sicuro di potermi fidare di te: se sei uno di noi dovresti sapere cosa c'è sul moggio!"

È evidente che si tratta di una specie di parola d'ordine...

- se conosci la risposta scrivila nel foglio e vai al n. 41
- se non la conosci sarà meglio che tu giri ancora un po' per la città e veda di scoprirla... torna al n. 27

TAPPA 39

Hai ordinato il piatto tipico dei Rumble: zuppa di radici di cren! L'oste, dopo averti servito, ti sussurra: "Straniero, so cosa vai cercando e posso aiutarti: ricorda le mie parole... sul moggio c'è il pietrone!" Un po' sorpreso, gli fai cenno di aver capito e, dopo aver divorato in fretta il tuo pasto, torni in città, al n. 30

TAPPA 40

L'oste ti serve sgarbatamente. Mentre mangi tutti ti guardano sospettosamente... hai il sospetto di aver sbagliato qualcosa... sarà meglio uscire al più presto e pensarci un po': torna al n. 30

TAPPA 41

Controllare parola d'ordine scritta sul foglio: "PIETRONE" è la soluzione.

Se la soluzione è esatta:

"Bene! Sei dei nostri, amico!" ti dice il falegname: "forza, vieni con me! Non c'è tempo da perdere, se vogliamo organizzarci e ricostruire la città!"

COMPLIMENTI! HAI TERMINATO IL GIOCO! Inserisci nella busta tutti gli oggetti acquistati e il foglio di viaggio, chiudi la busta e portala di corsa all'animatore in base...
PRESTO, PRIMA CHE ARRIVI QUALCUN ALTRO!

Se la soluzione non è esatta:

"Bene bene bene... Qui c'è qualcuno che vuole rubare le Colombe e il Tesoro di Onar!" dice il falegname: "Mi spiace ma non riuscirai a farla franca questa volta! Non dovevi rischiare fino a questo punto: chi racconta bugie dalla nostra città viene allontanato... ora ne pagherai le conseguenze... Ah ah ah!"

Complimenti... hai rischiato troppo: torna al n. 18

TAPPA 42

Hai scelto di seguire il tuo appetito e di entrare nella locanda. Ti siedi a un tavolo e inizi a ordinare:

- scegli un bell'arrosto con patatine togli spendi 5 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 45
- scegli di mangiare pane e formaggio spendi 3 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 45
- scegli la bevanda tipica dei Grull (birra di lichene) spendi 8 crupie: consegnare oggetto e vai al n. 44

TAPPA 43

Hai scelto di metterti subito al lavoro e sei andato in municipio, direttamente nell'ufficio del borgomastro (il sindaco). Gli spieghi tutta la storia della città di Onar, della ricerca delle Colombe, ecc. Lui ti ascolta senza parlare, poi ti dice: "Ok, posso aiutarti: posso mobilitare tutti gli abitanti della città per iniziare la ricostruzione della città, ma prima devo essere sicuro di potermi fidare di te: se sei uno di noi dovresti sapere cosa c'è sul moggio!"

È evidente che si tratta di una specie di parola d'ordine...

- se conosci la risposta scrivila nel foglio e vai al n. 46
- se non la conosci sarà meglio che tu giri ancora un po' per la città e veda di scoprirla... torna al n. 28

TAPPA 44

Hai ordinato la bevanda tipica dei Grull: birra di lichene! L'oste, dopo averti servito, ti sussurra: "Straniero, so cosa vai cercando e posso aiutarti: ricorda le mie parole... sul moggio c'è il caribù!" Un po' sorpreso, gli fai cenno di aver capito e, dopo aver divorato in fretta il tuo pasto, torni in città, al n. 31

TAPPA 45

L'oste ti serve sgarbatamente. Mentre mangi tutti ti guardano sospettosamente... hai il sospetto di aver sbagliato qualcosa... sarà meglio uscire al più presto e pensarci un po': torna al n. 31

TAPPA 46

Controllare parola d'ordine scritta sul foglio: "CARIBÙ" è la soluzione.

Se la soluzione è esatta:

"Bene! Sei dei nostri, amico!" ti dice il falegname: "forza, vieni con me! Non c'è tempo da perdere, se vogliamo organizzarci e ricostruire la città!"

COMPLIMENTI! HAI TERMINATO IL GIOCO! Inserisci nella busta tutti gli oggetti acquistati e il foglio di viaggio, chiudi la busta e portala di corsa all'animatore in base...
PRESTO, PRIMA CHE ARRIVI QUALCUN ALTRO!

Se la soluzione non è esatta:

"Bene bene bene... Qui c'è qualcuno che vuole rubare le Colombe e il Tesoro di Onar!" dice il falegname: "Mi spiace ma non riuscirai a farla franca questa volta! Non dovevi rischiare fino a questo punto: chi racconta bugie dalla nostra città viene allontanato... ora ne pagherai le conseguenze... Ah ah ah!"

Complimenti... hai rischiato troppo: torna al n. 19

Ore 17:45

MINI ATTIVITÀ:

(Durata max 20 minuti)

Verranno messi a disposizione dei ragazzi dei fogli di carta a forma di cellulare. Il primo giorno gli verrà chiesto di scrivere con il linguaggio degli sms un messaggio contenente i loro propositi riguardanti il campo che verranno inseriti in una scatola apposita. Alla sera i messaggi verranno letti pubblicamente e i ragazzi dovranno impegnarsi per rispettarli.

Nei giorni successivi invece il messaggio dovrà riguardare un aspetto positivo e uno negativo della giornata che hanno vissuto.

Ore 18:05**TORNEI:**

Ogni 10 minuti un animatore (o quello che dirige il gioco in piazzale) suona la campana e le squadre si spostano sempre verso sinistra (es. da campo di pallavolo al piazzale, dal piazzale al prato e dal prato al campo di pallavolo).

GIOCHI:

- | | | |
|--|-------------------------|---------------------|
| <input type="checkbox"/> Campo da pallavolo: | Palla Capitano Segreto; | (<u>FEDERICO</u>) |
| <input type="checkbox"/> Piazzale: | 10 passaggi; | (<u>GIULIA</u>) |
| <input type="checkbox"/> Prato davanti casa: | Palla quadrato; | (_____) |

Ore 21:00**“SERATA ALLEGRA”**

Brevi giochi: ad ogni squadra viene consegnato una penna e un foglio protocollo dove scriveranno le varie richieste.

1 Scrivere 20 canzoni di quest'anno (2006).

La squadra che, per prima, scrive 20 canzoni urla “stop!”. Si assegna 1 punto per ogni canzone valida + un bonus di 5 punti. Alle altre squadre solo il conteggio dei punti: 1 punto ogni 2 parole.

2 Legarsi con le scarpe hai piedi tutti i legacci.

La prima squadra che riesce a legarsi tutti i legacci delle scarpe e cantare la filastrocca con i gesti “giro tondo” vince 5 punti.

3 Scrivere 7 oggetti che si trovano in cucina che inizino per M.4 Scrivere 20 parole esistenti e diverse tra loro che iniziano con la lettera T.

La squadra che, per prima, scrive 20 parole urla “stop!”. Si assegna 1 punto per ogni parola valida + un bonus di 5 punti. Alle altre squadre solo il conteggio dei punti: 1 punto ogni 2 parole.

5 Forma la frase:

Al via le squadre dovranno formare una frase di senso compiuto con le parole:

asino – pero – cioccolato – naso – zaino.

6 Scrivere 8 rime con la parola: formaggio. Corto - elefante - Gessolo - Noce - orologio7 Trovare 18 parole che finiscano per -ATO.

La squadra che, per prima, scrive 18 parole urla “stop!”. Si assegna 1 punto per ogni parola valida + un bonus di 5 punti. Alle altre squadre solo il conteggio dei punti: 1 punto ogni 2 parole.

8 Legare 10 indumenti.9 Scrivere 15 città non italiane!

La squadra che, per prima, scrive 15 città parole urla “stop!”. Si assegna 1 punto per ogni città valida + un bonus di 5 punti. Alle altre squadre solo il conteggio dei punti: 1 punto ogni 2 città.

10 Fare la somma dell'età degli animatori

(Enrico + Pietro + Federico + Marco + Riccardo = 19 + 20 + 19 + 16 + 19 = 93) 56

11 Fare la somma dell'età delle animatrici

(Giulia + Anna + Elena = 21 + 19 + 19 = 59).

12 Scrivere 30 verbi di movimento

La squadra che, per prima, scrive 30 verbo urla “stop!”. Si assegna 1 punto per ogni verbo valido + un bonus di 5 punti. Alle altre squadre solo il conteggio dei punti: 1 punto ogni 2 verbi.

13 Indovinelli:

Un indovinello per squadra: se si risponde entro 15 secondi in maniera esatta 30 punti alla squadra.

1) Corto o lungo, il marito lo da' sempre alla moglie, cosa? Il cognome. Chi è quella persona che lavora solo se è seguita da qualcuno? La guida. Quando è calata tutti la vedono, cosa? La notte.

4) Cosa significa in italiano la frase: “Who has been seen has been seen”? Chi s'e visto s'e visto.

5) Cosa significa l'espressione inglese “to be out of mind”? Essere fuori di testa.

6) Quanti giorni passano ogni 4 anni? $1461 = (365 \times 4) + 1$

14 Whisky, soda & rock&roll:

Si balla a coppie. Si ferma la musica e un animatore urla:

1) “whisky”: uno in braccio all'altro per davanti;

2) “soda”: in braccio a mo' di cavallina;

3) “rock&roll”: schiena contro schiena seduti.

~~15~~ Trucchi:

Truccare una persona della squadra in tre minuti con un tema particolare...

16 Mimare

- 1) Un calzino sporco in lavatrice.
- 2) Un millepiedi che scavalca un budino alla vaniglia.
- 3) Un aspirapolvere che raccoglie lo zucchero caduto sul tappeto.
- 4) Un aereo che precipita su una fabbrica di panna montata.
- 5) Una formica dentro una bottiglia in mezzo al mare che prende il sole.
- 6) Un treno che entra in galleria e si trasforma in un sottomarino nucleare.

DOMENICA 15 LUGLIO 2007

TEMA: *Chiamata*

STORIA: *“Lucy entra nell’armadio”*

SCALETTA GIORNATA:

Ore 7.30	Sveglia Animatori
Ore 8.00	Sveglia Ragazzi
Ore 8.20	Preghiera del mattino
Ore 8.30	COLAZIONE
Ore 9.00	Servizi
Ore 9.45	Preparazione Messa
Ore 10.00	Santa Messa
Ore 11.00	Lettura della storia
Ore 11.15	Attività
Ore 11.45	Tornei!
Ore 12.30	PRANZO + tempo libero
Ore 14.30/15.00	Partenza per il paese (Don di Gosaldo)
Ore 15.30	Mega Caccia al Tesoro!! * (la merenda si farà durante il gioco)
Ore 18.30/19.00	Ritorno in malga + tempo libero
Ore 19.30	CENA
Ore 20.15-45	Telefonate e consegna eventuali cellulari
Ore 21.00	Serata Allegra
Ore 22.15	Preghiera della sera
Ore 22.45	Buona notte ragazzi!!
Ore 23.00	Buona notte animatori!!

DOMENICA 15 LUGLIO 2007
La mia Chiamata

Rileggiamo assieme il Vangelo di questa mattina:

Vangelo Mc 1, 14-20

¹⁴ Dopo che Giovanni fu arrestato, Gesù si recò nella Galilea predicando il vangelo di Dio e diceva: ¹⁵ "Il tempo è compiuto e il regno di Dio è vicino; convertitevi e credete al vangelo". ¹⁶ Passando lungo il mare della Galilea, vide Simone e Andrea, fratello di Simone, mentre gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. ¹⁷ Gesù disse loro: "Seguitemi, vi farò diventare pescatori di uomini". ¹⁸ E subito, lasciate le reti, lo seguirono. ¹⁹ Andando un poco oltre, vide sulla barca anche Giacomo di Zebedèo e Giovanni suo fratello mentre riassettavano le reti. ²⁰ Li chiamò. Ed essi, lasciato il loro padre Zebedèo sulla barca con i garzoni, lo seguirono.

Nel vangelo Gesù chiama gli apostoli per nome: a te chi ti chiama di più?

1. Animatore
2. la mamma
3. il papà
4. il prof per interrogarmi
5. l'allenatore
6. fratelli/sorelle
7. nonni
8. gesù
9. il prete
10. gli amici/amiche
11. il telefono
12. il cellulare
13. la cugina
14. il moroso/la morosa
15. la suora
16. la catechista
17. la zia/lo zio
18. il compagno di banco per chiederti i compiti
19. l'amica/amico del cuore
20. altro

Cerca di fare una specie di classifica e poi confrontati con i tuoi compagni di squadra.

Siete più o meno d'accordo o ci sono delle differenze?

.....

.....

.....

Anche il fatto che tu sei venuto a Gosaldo è una risposta alla chiamata del Signore? Secondo te, perchè?

.....
.....
.....
.....
.....

Perchè sei venuto al camposcuola a Gosaldo?

.....
.....
.....
.....
.....

Che cosa ti aspetti da questa nuova esperienza a cui sei stato chiamato?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

***“Seguitemi, vi farò diventare
pescatori di uomini”.***

Adesso rendi tutti partecipi delle tue motivazioni che ti hanno spinto a venire al camposcuola e scrivile sui cartelloni. Ciao e Grazie...ricorda che Dio ha bisogno anche di te!

Per l'animatore...

L'attività prevede: lettura del vangelo della preghiera del mattino quello in tema con la giornata divisi a gruppi, sempre in gruppi separati i ragazzi devono fare una scheda prima singolarmente e poi in gruppo coordinati dall'animatore. I ragazzi devono fare una sorta di classifica e motivare almeno la prima scelta.

L'animatore dovrà cercare di far capire ai ragazzi che anche Gesù ci chiama a seguirlo per diventare cristiani e anche il fatto di aver deciso di venire al camposcuola è stata una risposta a questa chiamata... ultima domanda: perchè sei venuto a gosaldo? Cosa ti aspetti da questa nuova esperienza a cui sei stato chiamato?

Ore 11.45

TORNEI

Ogni 15 minuti un animatore (o quello che dirige il gioco in piazzale) suona la campana e le squadre si spostano sempre verso sinistra (es. da campo di pallavolo al piazzale, dal piazzale al prato e dal prato al campo di pallavolo).

GIOCHI:

10 PASSAGGI (piazzale):

materiale:-nastro bicolore per delimitare il campo;

-1 pallone.

Delimitato un campo ogni squadra deve riuscire a fare 10 passaggi senza che gli avversari prendano la palla. Se la palla cade verrà data ad un componente della squadra avversaria e si ricomincia così il conto dei passaggi. Non vale passare la palla al compagno che l'ha appena lanciata. Ogni 10 passaggi completi la squadra acquista 1 PUNTO. Vince la squadra che fa più punti.

PALLA BASE (prato davanti casa):

materiale:-nastro bicolore per delimitare il campo e fare le basi;

-1 pallone.

Vengono posizionate nel campo 8 basi formate con il nastro bicolore. All'interno di questo campo delimitato dalle basi, deve disporsi una squadra e un giocatore dovrà posizionarsi dentro una base più grande posta al centro del campo, dalla quale non potrà assolutamente uscire. Al di fuori del campo viene sistemata una linea dietro la quale si posizioneranno in fila indiana i giocatori della squadra avversaria. Al fischio dell'animatore, il primo ragazzo della fila lancerà la palla nel campo il più lontano possibile affinché gli avversari siano costretti a correre per recuperarla (la palla dovrà per forza fare almeno un rimbalzo nel campo) e correrà verso le basi. È compito della squadra interna riuscire appunto a recuperare la palla il più velocemente possibile e lanciarla al compagno dentro la base centrale, che urlerà "STOP", sbattendola a terra. Se il concorrente che ha lanciato la palla non raggiunge una delle basi prima che l'avversario gridi STOP, viene eliminato. Completato il giro del campo e quindi passando su tutte le 8 basi, si conquista 1 PUNTO. Al termine del tempo, che precedentemente sarà diviso in due mance (7 min circa ciascuna) affinché le squadre

possano cambiare le postazioni, l'animatore conterà i giri completati e le basi (se qualche ragazzo non è riuscito a completare il giro ma non è stato eliminato ed è ancora in una base, questa viene contata).

Vince la squadra che totalizza più punti.

ROVERINO (piazzale):

materiale:-nastro bicolore per delimitare il campo;

-2 bastoni;

-1 roverino.

Delimitare un campo e preparare due basi alle estremità del campo.

All'interno di esse si posizionerà un giocatore per squadra, che non potendo assolutamente uscire dalla base, terrà in mano il bastone in cui dovrà essere infilato il roverino. Il portiere (giocatore che è in base) potrà spostare il bastone per far sì che il roverino entri. Al fischio dell'animatore, i componenti della squadra che dopo la contesa (che verrà effettuata al centro del campo) hanno in possesso il roverino, se lo passeranno lanciandolo (NON VALE PASSARSELO DA MANO IN MANO) con lo scopo di infilarlo nel proprio bastone. Ad ogni "centro" si assegna 1 PUNTO. Il giocatore che ha in mano il roverino può fare solo ed esclusivamente 3 PASSI. Se il roverino cade durante i passaggi viene dato alla squadra avversaria; dopo il tentativo fallito di un "centro", il roverino va alla squadra avversaria.

Vince la squadra che riesce ad infilare più volte il roverino nel proprio bastone.

Ore 15.30

Caccia al tesoro (in paese)

Regole: La caccia al tesoro ha inizio in piazzetta, di fronte alla farmacia. I ragazzi sono divisi nelle squadre. Ad ogni squadra viene consegnato un cruciverba per scoprire il nome dell'animatore che ha il primo indizio. Gli animatori rispettivi sono nelle vicinanze, ma sono un po' nascosti per rendere tutto più giocoso.

Una volta trovati gli animatori, questi consegnano loro la cartina Narnia-Gosaldo, il primo indizio, un sacchetto, una penna e un foglio di carta. Gli indizi sono relativi ai luoghi di Gosaldo associati a posti di Narnia per dar atmosfera al gioco. I luoghi in cartina sono le stazioni della caccia al tesoro, ovviamente ce ne possono essere in più falsi.

La caccia al tesoro si sviluppa lungo 15 stazioni del paese e dintorni, la merenda i ragazzi se la portano appresso e la mangiano intorno alle 16.30 possibilmente con un animatore degli stand (decidere durata merenda uguale per tutti). In 4 stazioni sarà presente un animatore che deve far eseguire alla squadra una prova:

- Animatore alla fontana: riempire una bottiglia con bicchieri bucati o tiro a segno con palline colorate; *Federico*
- Animatore al parcheggio bus (S. Andrea): gioco mani/piedi; *Marco*
- Animatore al campo da calcio: rigori; *Nico*
- Animatore sulle scale a lato della chiesa: quiz con domande. *Giorgio*

Durante la caccia al tesoro ogni squadra deve trovare per aumentare il proprio punteggio i seguenti oggetti:

- 60 pigne
- 1 bicchiere di carta (non del gioco d'acqua)
- 5 bastoncini
- 50 foglie intere
- la firma di un passante
- 10 fiori
- un po' di zucchero
- orari del bus per Agordo
- 1 lattina di coca-cola
- 1 grillo vivo
- 1 sedia.

Scopo: Individuare tutte le stazioni e trovare il tesoro. I punti del tesoro vengono sommati a quelli degli oggetti recuperati.

Indizi per le stazioni:

Alla Domenica mi vieni a trovare se l'Onnipotente vuoi pregare; ma attento da me non si fa la spesa difatti io sono la

Se ai tuoi cari vuoi parlare vestito in nero devi andare, ma non perderti lungo il sentiero perché la via porta al

Se il 09 Luglio vuoi rivivere alla prossima stazione devi correre. Quello che cerchi è verdeggiante ma solo il è pianeggiante.

Questo luogo è tanto odiato ma tutto l'anno lo hai frequentato. Qui a Gosaldo ce n'è solo una, ma tranquillo non devi entrare, ti devi solo avvicinare. Faccio rima con suola e infatti mi chiamo

Trasformo il legno con passione e coloro maschere con precisione. Da me solo legno puoi trovare, ma attento in bosco non devi andare, infatti lungo la strada mi puoi ammirare. L'indizio è lì nascosto, tra il legno modellato l'ho riposto.

Se vuoi curare una malattia devi andare in

Se fai il cattivo ti prendiamo, se c'è un problema interveniamo, siamo vestiti tutti uguali!

Chi siamo?

Se hai sete ti disseto, se sei sporco ti lavo, se hai caldo ti rinfresco. Chi sono?



P.S. se non sai cosa significa prova a chiedere, è un luogo conosciuto!

Un Santo dall'alto guarda Gosaldo. Cerca di raggiungerlo anche tu, ma siccome hai fatto il monello inginocchiati davanti al

Qui lavora il sindaco di Gosaldo!!

Se ad Agordo vuoi andare un posto solo devi trovare. Mi raccomando prendi il biglietto e non fare il furbetto. A Gosaldo non devi restare dal Santo devi andare.

Se a questo gioco vuoi giocare anche in spiaggia puoi andare, ma persino a Gosaldo lo puoi fare e il vecchietto sfidare. Fa rima con gocce è il campo di

Se in alto vuoi andare una salita devi fare. Intorno alla chiesa devi stare e dei gradini trovare.

Se a casa vuoi tornare, come Lucy l'armadio devi trovare. Chi per primo arriverà il TESORO troverà!!
Il luogo è:

— + — — + — + +
 — + — — +

QUESTIONARIO CULTURA GENERALE

(prova x animatore)

Domande:

1. La preghiera del "Padre Nostro" contiene solo 6 parole?
2. Carlo Magno era il nipote di Alessandro Magno?
3. I Lapponi sono animali con le corna?
4. Gli ovini sono animali che fanno le uova?
5. I Polacchi sono gli abitanti di Pola?
6. "Quale" non si apostrofa mai?
7. I Mamelucchi sono gli abitanti delle Molucche?
8. La spatola è un uccello di palude?
9. Il cattivello è l'anello di ferro cui è attaccato il battaglio della campana?
10. Galileo Galilei disse a Niccolò Copernico che la Terra gira intorno al Sole?
11. Il serpollo è un serpentello d'acqua innocuo?
12. L'equicrura è forse il triangolo isoscele?
13. Con la cazza si fondono i metalli?
14. Con le cicigne in Toscana si preparano zuppe squisite?
15. Il dragomanno era un mostro fantastico della mitologia vichinga?
16. La stanza della poesia era un salone dei palazzi rinascimentali dove si recitavano poesie?
17. Un'auto percorre 20.000 chilometri durante un lungo viaggio. Durante il viaggio viene fatta regolarmente la rotazione delle 5 gomme, per ridurre il consumo. Alla fine del viaggio ciascuna gomma avrà percorso 16.000 Km?
18. Moltiplicare per 5 ha lo stesso significato di dividere per 0,2?
19. Le isole Shetland appartengono alla Svizzera?
20. La distanza media in Km tra Roma e Palermo è pari a soli 930 Km?
21. James Watt ha inventato la locomotiva a vapore?
22. La scienza è uno dei 7 doni dello Spirito Santo?
23. L'anno 2007 è un anno bisestile?
24. Bastano 3600 secondi per creare un'ora?
25. L'animatore Eliq ha 7 fratelli maschi?
26. Vorresti trovarti in squadra con il tuo vicino di posto?

Per le risposte è stato creato un foglio apposito. Vedi: [foglio risposte test](#).

		RISPOSTE Corrette	
		DOMANDA	SI/NO
1	X		X
2			X
3			X
4			X
5			X
6	X		
7			X
8	X		
9	X		
10			X
11			X
12	X		
13	X		
14			X
15			X
16			X
17	X		
18	X		
19			X
20	X		
21	X		
22	X		
23			X
24	X		
25	X		
26	X		X

Foglio Risposte		
DOMANDA	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		

Foglio Risposte		
DOMANDA	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		

Foglio Risposte		
DOMANDA	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		

Foglio Risposte		
DOMANDA	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		

Foglio Risposte		
DOMANDA	SI	NO
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		

• Percorsi “Caccia al tesoro”:

Squadra UMANI (blu)

1. PIAZZA -animatore- -indizio 1 per CIMITERO;
2. CIMITERO -indizio 2 per SCUOLA;
3. SCUOLA -indizio 3 per LEGNO;
4. LEGNO -indizio 4 per CAMPO DA BOCCE;
5. CAMPO DA BOCCE -indizio 5 per CARABINIERI;
6. CARABINIERI -indizio 6 per PARK BUS (S.Andrea);
7. PARK BUS * (S.Andrea) -indizio 7 per CHIESA;
8. CHIESA -indizio 8 per CAMPO DA CALCIO;
9. CAMPO DA CALCIO * -indizio 9 per POSTE;
10. POSTE -indizio 10 per FARMACIA;
11. FARMACIA -indizio 11 per FONTANA; $2 + \frac{1}{4}$
12. FONTANA * -indizio 12 per CAPITELLO (S.Andrea);

13. CAPITELLO (S.Andrea) -indizio 13 per MUNICIPIO;
14. MUNICIPIO -indizio 14 per SCALE (lato sx della chiesa);
15. SCALE * (lato sx della chiesa) -indizio 15 per MALGA!!
16. MALGA = TESORO!!

Squadra FAUNI (verde)

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1.PIAZZA
-ANIMATORE- | -indizio 1 per CHIESA; |
| 2.CHIESA | -indizio 2 per MUNICIPIO; |
| 3.MUNICIPIO | -indizio 3 per LEGNO; |
| 4.LEGNO | -indizio 4 per SCUOLA; |
| 5.SCUOLA | -indizio 5 per PARK BUS (S.Andrea); |
| 6.PARK BUS *
(S.Andrea) | -indizio 6 per CIMITERO; |
| 7.CIMITERO | -indizio 7 per FONTANA; $1 + \frac{3}{4}$ |
| 8.FONTANA * | -indizio 8 per CAMPO DA BOCCE; |
| 9.CAMPO DA
BOCCE | -indizio 9 per CARABINIERI; |
| 10.CARABINIERI | -indizio 10 per SCALE(lato sx della chiesa); |
| 11.SCALE *
(lato sx della chiesa) | -indizio 11 per CAPITELLO (S.Andrea); |
| 12.CAPITELLO
(S.Andrea) | -indizio 12 per CAMPO DA CALCIO; |
| 13.CAMPO DA
CALCIO * | -indizio 13 per POSTE; |
| 14.POSTE | -indizio 14 per FARMACIA; |
| 15.FARMACIA | -indizio 15 per <u>MALGA!!</u> |
| 16. <u>MALGA</u> | =TESORO!! |

Squadra CASTORI (giallo)

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. PIAZZA
-ANIMATORE- | -indizio 1 per LEGNO; |
| 2. LEGNO | -indizio 2 per CAMPO DA CALCIO; |
| 3. CAMPO DA
CALCIO * | -indizio 3 per CARABINIERI; |
| 4. CARABINIERI | -indizio 4 per FONTANA; $2 + \frac{1}{2}$ |
| 5. FONTANA * | -indizio 5 per CAPITELLO (S.Andrea); |
| 6. CAPITELLO
(S.Andrea) | -indizio 6 per MUNICIPIO; |
| 7. MUNICIPIO | -indizio 7 per FARMACIA; |
| 8. FARMACIA | -indizio 8 per SCUOLA; |
| 9. SCUOLA | -indizio 9 per PARK BUS (S.Andrea); |
| 10. PARK BUS *
(S.Andrea) | -indizio 10 per CIMITERO; |
| 11. CIMITERO | -indizio 11 per SCALE(lato sx della chiesa); |
| 12. SCALE *
(lato sx della chiesa) | -indizio 12 per POSTE; |
| 13. POSTE | -indizio 13 per CAMPO DA BOCCE; |
| 14. CAMPO DA
BOCCE | -indizio 14 per CHIESA; |
| 15. CHIESA | -indizio 15 per <u>MALGA!!</u> |
| 16. <u>MALGA</u> | =TESORO!! |

Squadra VOLPI (rosso)

1. PIAZZA
-ANIMATORE- -indizio 1 per POSTE;
2. POSTE -indizio 2 per CARABINIERI;
3. CARABINIERI -indizio 3 per SCUOLA;
4. SCUOLA -indizio 4 per CAPITELLO (S.Andrea);
5. CAPITELLO
(S.Andrea) -indizio 5 per CAMPO DA CALCIO;
6. CAMPO DA
CALCIO * -indizio 6 per FARMACIA;
7. FARMACIA -indizio 7 per CAMPO DA BOCCE;
8. CAMPO DA
BOCCE -indizio 8 per SCALE (lato sx della chiesa);
9. SCALE * -indizio 9 per FONTANA;
(lato sx della chiesa)
10. FONTANA * -indizio 10 per LEGNO;
11. LEGNO -indizio 11 per PARK BUS (S.Andrea);
12. PARK BUS * -indizio 12 per MUNICIPIO;
(S.Andrea)

13. MUNICIPIO -indizio 13 per CHIESA;
14. CHIESA -indizio 14 per CIMITERO;
15. CIMITERO -indizio 15 per MALGA!!
16. MALGA =TESORO!!

(*) nei luoghi con l'asterisco ci sarà un animatore che farà svolgere una prova. Ogni prova sarà da 12 minuti cronometrati da dopo la spiegazione, se la prova non viene superata si darà 1 minuto di penalità cronometrato.

Lunedì 16 luglio

Preghiera del mattino

Dal vangelo secondo Luca(Lc 4,1-13)

Gesù, pieno di Spirito Santo, si allontanò dal Giordano e fu condotto dallo Spirito nel deserto dove, per quaranta giorni, fu tentato dal diavolo. Non mangiò nulla in quei giorni; ma quando furono terminati ebbe fame. Allora il diavolo gli disse: «Se tu sei Figlio di Dio, dì a questa pietra che diventi pane». Gesù gli rispose: «Sta scritto: *Non di solo pane vivrà l'uomo*». Il diavolo lo condusse in alto e, mostrandogli in un istante tutti i regni della terra, gli disse: «Ti darò tutta questa potenza e la gloria di questi regni, perché è stata messa nelle mie mani e io la do a chi voglio. Se ti prostri dinanzi a me tutto sarà tuo». Gesù gli rispose: «Sta scritto: *Solo al Signore Dio tuo ti prostrerai, lui solo adorerai*». Lo condusse a Gerusalemme, lo pose sul pinnacolo del tempio e gli disse: «Se tu sei Figlio di Dio, buttati giù; sta scritto infatti:

Ai suoi angeli darà ordine per te,

perché essi ti custodiscano;

e anche:

essi ti sosterranno con le mani,

perché il tuo piede non inciampi in una pietra».

Gesù gli rispose: «E' stato detto: *Non tenterai il Signore Dio tuo*». Dopo aver esaurito ogni specie di tentazione, il diavolo si allontanò da lui per ritornare al tempo fissato.

Proposta 1:Gita

Giornata

7:00 Sveglia animatori

7:30 Sveglia ragazzi: avvisarli già di preparare zaino con borraccia, poncho o k-way, maglione e maglietta di ricambio e di vestirsi in modo consono: pedule/scarponi, braghe possibilmente corte(no jeans assolutamente perché se si bagnano ce li ritroviamo bagnati a fine campo) e maglietta. Il monaco tibetano dice: non esiste buono o cattivo tempo esiste solo buono o cattivo equipaggiamento.

7:50 Preghiera del Mattino

8:00 Colazione

8:30 Servizi molto veloci e sbrigativi

9:00 tutti giù al cerchio del fuoco pronti e partenza

il percorso prevede, partenza da località masoch(START-m 1200), ascensione verticale fino a pianoro a 1400 m (U-località saresei). Incrocio con strada forestale(V), sentiero fino a prato malga cavallera(Z-m 1550), ascensione pseudo verticale alla malga(A-m 1680). Strada forestale fino a bivacco menegazzi(B-1740). Sentiero in quota costituito da dolci salii e scendi e possibili nevai(passo io la settimana prima a vedere) passante per casera de camp(C), passo col di luna(D) con arrivo(E-passaggio a 1600 m) a rifugio scarpa(F-m 1750) previsto largamente prima delle ore 2. Qui potremmo anche raccontare la storia del giorno. Dislivello

in salita totale dell'andata 900m. Per il cai basterebbero 1 ora e mezza per noi ce ne voglio 5.

La prima parte del percorso accompagnata all'ascesa tramite prato a malga cavallera sono le parti più impegnative ma si trovano relativamente presto (e anche per questo sono più faticose). È fondamentale che gli animatori siano uniti nel cercare di fare meno soste possibili durante queste parti specialmente sul prato dove, data la relativa alta quota, o è freddo o è molto caldo rendendo pericolose le soste (col freddo non ti muovi più col caldo ti scoli un litro d'acqua ed idem).

Bisognerà pensare di mangiare prima dell'arrivo a rifugio scarpa (col di luna).

Per il ritorno bisogna tornare a col di luna (D) e poi deviare per forcelle aurine (G).

Da qui sarebbe bello riuscire a tornare a piedi fino alla casa (FINISH) passando per Sant'Andrea (H) e altre deviazioni prima di Don (I) (il sottoscritto ci ha messo, con due ragazzine di questa età al seguito, 30 minuti spaccati. Ciò non vuol dire che tutti dobbiamo metterci mezz'ora, ma, con andatura turistica, detta anche andatura da vasche in piazza ferretto, è possibile coprire il tragitto in 1 ora e mezza) è severamente vietato prendere il sentiero da Don (I) alla casa (FINISH) è assurdo passare per 1350 m per tornare a 1200 e poi ci si perde: vero Anna Cavaldoro!?!). Se siamo molto in ritardo sulla tabella di marcia al primo passaggio a col di luna (D) possiamo deviare subito per forcella aurine (G) e tornare a casa.

Se al secondo passaggio siamo in ritardo si possono andare a prendere le macchine (non so quante ce ne siano).

17:30 rientro a casa (FINISH) e docce. In relazione all'esperienza degli anni passati direi che chi arriva primo va subito in doccia altrimenti alcuni maschietti finisco alle 9 (visto che si fa andare sempre prima le ragazze che ci mettono almeno 3 ore). Si possono dividere le docce e far entrare dall'esterno gli appartenenti al sesso che deve andare su.

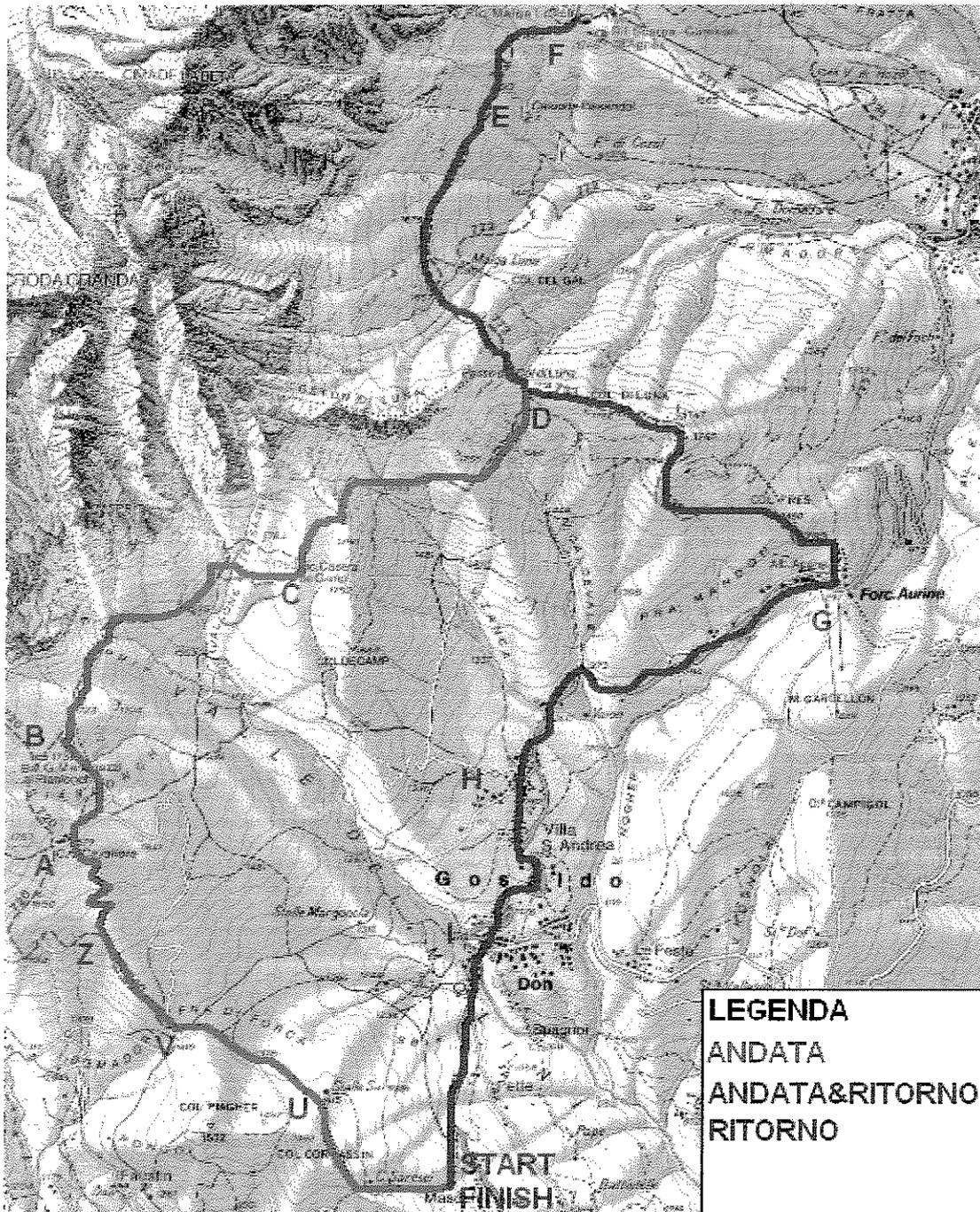
20:30 cena

21:15 mini serata

22:00 preghiera

22:15 buona notte ragazzi (dovrebbero essere già lavati quindi subito a letto)

22:45 buona notte animatori



Proposta 2: “normalissima” giornata

- 7:30 Sveglia animatori
- 8:00 Sveglia ragazzi

Proposta 2: "normalissima" giornata

- 7:30 Sveglia animatori
- 8:00 Sveglia ragazzi
- 8:20 Preghiera del Mattino
- 8:30 Colazione
- 9:00 Servizi
- 10:00 storia(prima parte) & Gioco: nascondino a squadre o prove di intelligenza all'interno
- 12:00 storia(seconda parte)
- 12:30 pranzo
- 14:30 gioco&attività:gioco dei mercanti e delle tentazioni(gioco e attività insieme)
- 16:30 merenda(senza interrompere il gioco se possibile)
- 16:45 caccia al tesoro
- 18:30 messa
- 19:30 cena
- 20:15 cellulari
- 21:00 serata
- 22:15 Preghiera
- 22:45 buona notte ragazzi
- 23:00 buona notte animatori

Nascondino a squadre: le squadre si nascondono unite e la squadra che conta cercherà in due gruppi da 3: alla squadra che conta va un doblone ad ogni giocatore meato, alla squadra che si nasconde va un doblone ad ogni giocatore che si mea. In più 5 dobloni alla squadra che conta se mea un'intera squadra, e 5 dobloni in più ad una squadra che riesce a mearsi interamente.

Gioco dei mercanti e delle tentazioni

Lo scopo è ottenere tutti i pezzi della bussola + la mappa.

Per fare ciò i ragazzi avranno 6 oggetti da scambiare con i mercanti sparsi bene per il bosco.

Quando una squadra arriva da un mercante e gli propone uno scambio(da un oggetto per un altro sconosciuto). Se l'oggetto è quello che il mercante cerca questi darà il giusto compenso(un nuovo oggetto utile per la bussola o la mappa) se è sbagliato il mercante farà un'offerta in dobloni per quell'oggetto e se fanno lo scambio darà loro un indizio su cosa gli serve veramente. In ogni caso i ragazzi non potranno tornare da lui se non dopo un po' di tempo.

Quando i ragazzi si renderanno conto di aver venduto un oggetto fondamentale torneranno dal mercante e lui glielo darà indietro per un prezzo maggiorato(in relazione ai dobloni guadagnati dalle varie squadre stabiliremo i prezzi della mercanzia).

Qui la lista degli scambi nei negozi e dei suggerimenti

Il pentolone: Coperchio → Bicchiere

Suggerimento: "nessuno mi compra più pentole perché non sono complete"

La sorgente: Bottiglia → acqua

Suggerimento: "non dite in giro che vendo acqua perché non so più dove metterla"

Fratelli Sbilenchini mappe dal 1253: righello → mappa

Suggerimento: "nessuno compra le mie mappe perché dicono che sono storte"

La moda sotto casa: bottoni → ago

Suggerimento: “mi hanno detto che è passata la moda delle zip”

Bottega del legno fresco: sega → Tappo di sughero

Suggerimento: “andrò in fallimento se i miei boscaioli non vanno più veloci: _ forse i loro strumenti non sono poi tanto buoni”

La casa del metallo: buono d'acquisto di un carro → calamita

Suggerimento: “faccio anche consegne a domicilio: solo a gosaldo, sotto i 10 kg”

I commercianti dovranno richiamare i ragazzi e “offendersi” fra di loro per rubarsi la clientela
Una volta ottenuti i pezzi i ragazzi dovranno costruire una bussola.

La mappa serve per la caccia al tesoro a coordinate.

Caccia al tesoro

La mappa sarà ambientata a narnia e sarà divisa da una “grata” in modo da potergli dare delle coordinate.

I ragazzi dovranno capire come è orientata la mappa anche grazie alla bussola. A questo punto dovranno abbinare i luoghi di narnia della mappa con i luoghi di del posto (castello della strega=malga dei faggi ecc.).

A questo punto daremo loro le coordinate dei punti da cercare. Qui troveranno altri punti fino a che non troveranno le coordinate dell'ultimo punto che porterà alla lanterna per tornare al mondo reale (il lampione più a dx guardando la casa).

Giornata di martedì 17 Luglio 2007 Creata da Giorgia

Programma della giornata:

7.30: Sveglia animatori + lodi mattutine

8.00: Sveglia ragazzi + preghiera del mattino Tema "La Fede" (MT 8,15.13);

Canto – Lascio la scelta a chi si occupa del canto sacro

Preghiere inerenti al tema del "Tradimento – Lettera di Giuda – "Esortazione ai fedeli"

Da 17 a 23 Salmo 7 "Preghiera del Calunniato" + "Ave maria ti Adoro"

8.30: Colazione

9.00: Servizi

10.00: ATTIVITA': Lettura della storia "Edmund nell'armadio e l'incontro della strega" (Fede e Tradimento)

ATTIVITA' Scegli il tuo Sms:

- Fase 1:

L'attività consiste nel distribuire dei testi sottoforma di Sms di proverbi; autori; o persone celebri della nostra storia e far leggere ai ragazzi chiedendo un'interpretazione o un'eventuale spiegazione (con cartellone + scenetta) e successivamente invitando a sceglierne 2: Una per quanto riguarda la fede e l'altra per il tradimento, e farla a loro come frase che più gli si addice.

-Fase 2:

Dopo aver scelto le frasi far scrivere loro su di un foglio quali sono gli esempi di fede e chiedere se li prenderebbero come esempio, e successivamente chiedergli perché le persone sono spinte a tradire chi da loro fiducia.

Staffetta per ritrovare le parole dei personaggi celebri nel bosco vicino alla casa.

12.30: Pranzo

12.30/14.30: Tempo libero.

16.15: Inizio giochi pomeridiani. Proposti: ("Alce metallizzata" – merenda – "Mega Gimcana" gioco a stand)

18.30: Messa preparata dai ragazzi

19.30: Cena

20.30/20.45: Cellulari

21.00: Serata allegra preparata dai ragazzi

22.00/22.15: Preghiera + resoconto della giornata + preghiera ortodossa: (Vogliamo salutare...)

22.45: **NOTTE RAGAZZI!!!!!!!!!!!!**

23.00/23.15: **NOTTE ANIMATORI!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

FRASI DA SCEGLIERE PER L'ATTIVITA' "SCEGLI IL TUO SMS" TEMA: LA FEDE E IL TRADIMENTO (DA APPROVARE..)

fedede:

- Generalmente gli uomini prstano fede volentieri a ciò che desiderano.
- Caio Giulio Ceasare -
- per conoscere la religione di una persona non dobbiamo ascoltare la fede che egli dice di professare, ma dobbiamo trovare il suo tipo di intollaranza.
- Eric Hoffer -
- Per la maggior parte della gente il non credere ad una cosa è basato sulla fede cieca in qualche altra cosa.
- Georg Cristoph Lichtenberg -
- Sii fedele alla preghiera, perchè essa è oatacolo al peccato e al male.
- Corano -
- Ecco cos'è la fede! E' la risposta dell'uomo alla parola del Dio vivente.
- Karol Wojtyla -
- Solo la nostra fede individuale nella libertà può mantenerci liberi.
- Eisenhower -
- I grandi sentimenti talvolta assumono le apparenze dell'errore, e la grande fede, le apparenze dell'ilusione.
- Georg Elliot -
- solo chi ha fede in se stesso può essere fedele agli altri.
- Erich Fromm -
- Un fedele della verità non dovrebbe fare nulla per rispetto delle convinzioni. Deve sempre essere pronto a correggersi e ogni qualvolta sopra di essere nel torto deve confessarlo, costi quel che costi, ed espiare.
- Mohandas Karamchad Gandhi -

tradimento:

- L'ulltima tentazione è il tradimento più grande: fare la cosa giusta per la ragione sbagliata.
- Eliot -
- Uccidere e sia pure tradimento, è cosa piu virile che danneggiare un amico riferendo una sua confidenza.
- Italo Svevo -

Alce Metallizzata

ROSSA

- 1 Dove: Bosco sopra la casa
- 2 Durata: 2 ore circa
- 3 Squadre: I ragazzi verranno divisi in 2 squadre, composte da 3 squadre del campo ciascuna
- 4 Scopo del gioco: Associare alle definizioni date, le parole lette sulla fronte degli avversari, e secondariamente, accumulare più vite possibili
- 5 Svolgimento: Le squadre si dovranno creare una base all'interno della quale starà un animatore, che dispenserà le nuove parole a chi se le è fatte leggere, e vite, a chi non ne ha più ed un estremo difensore. Le regole generali sono quelle di Alce Rossa. Per ottenere le parole e le vite, bisogna leggere la parola sulla fronte dell'avversario. Fatto ciò si potrà coprire la propria parola e farsi dare il cartellino con la parola ed una vita. I giocatori senza parola dovranno recarsi nella propria base e farsene dare una di nuova, ma nel frattempo potranno essere sfidati a scalpo da avversari anch'essi senza parola: Chi vince otterrà una vita dall'avversario. Se però sorpresi da un animatore senza parola, dovranno consegnarli una vita. Chi riuscirà ad entrare nella base avversaria (Può entrare solo chi ha la parola) dovrà affrontare l'estremo difensore a scalpo, se vincerà, otterrà una parola bonus e tre vite; se perderà, dovrà consegnare 5 vite o la parola.
- 6 Fase Finale: Terminata la fase di battaglia, le squadre riunite avranno 15 minuti per assegnare alle definizioni che non avranno ancora visto) le parole conquistate.
- 7 Punteggio : Vite + Parole *4 + Parole con definizione *3.

Mega Gimcana

gioco a stand
⑥

1. Prove di sopravvivenza:
Strisciare per terra (nastro bicolore + bastoni); Il numero di volte che si tocca il filo diviso 2 si sottrae a dieci e si ottiene il punteggio corrispondente
2. Passare attraverso ad un groviglio di nastro bicolore; Il numero di volte che si tocca il filo diviso 2 si sottrae a dieci e si ottiene il punteggio corrispondente
3. Poesia dedicata all'animatore/animatrice con 5 rime baciate AA/BB (foglio e penna) Numero di rime giuste: si moltiplica x 2 + Punteggio in base alla qualità della poesia.
4. Portare un bicchiere di plastica pieno d'acqua sopra la testa, ed un cucchiaino in bocca con una pallina da ping pong. Quante palline e bicchieri non cadono su 20 di 20 diviso 2.
5. Serpente umano: Tutti bendati tranne l'ultimo, attraversa un campo pieno di ostacoli guidato da i compagni di squadra (es: Destra; sinistra ecc.)
6. Decifrare più parole possibili, scritte con codici numerici. Ogni squadra avrà un foglio con 20 parole impossibili o quasi (Rebus). Quante parole indovinate su 20 diviso 2.

- Materiale x squadra:
- Un Foglio con l'ordine delle prove + uno spazio per giudizio - firma dell'animatore. Punteggio 1 - 10 da calcolare all'istante.
- Materiale x animatore:
- Quello scritto nella prova corrispondente, ed un foglio con l'ordine di arrivo delle squadre, x sicurezza.

101
Prove

MERCOLEDÌ 18 LUGLIO 2007

TEMA: *Il Sacrificio*

STORIA: *“Aslan si Sacrifica”*

SCALETTA GIORNATA:

7:30	Sveglia animatori
8:00	Sveglia Ragazzi
8:20	Preghiera del Mattino
8:30	Colazione
9:00	Servizi
10:00	Inizio attività / gioco
12:30	PRANZO + tempo libero
14:30	Attività / Gioco
16:15	Merenda
16:30	Attività / Gioco
18:30	Messa / Tempo libero
19:30	CENA
20:15/45	Cellulari
21:00	Serata Allegra
22:15	Preghiera della Sera
22:45	Notte Ragazzi
23:00	Notte Animatori

Ore 08:20

PREGHIERA DEL MATTINO

(in chiesa / al crocifisso)

Ti adoro, mio Dio, e ti amo con tutto il cuore. Ti ringrazio di avermi creato, fatto cristiano e conservato in questa notte. Ti offro le azioni della giornata, fa che siano tutte secondo la tua santa volontà per la maggior tua gloria. Preservami dal peccato e da ogni male. La tua grazia sia sempre con me e con tutti i miei cari. Amen.

Dal Vangelo di Marco (15, 16 – 20; 22 – 25; 29 – 32)

¹⁶Allora i soldati ¹⁷lo vestirono di porpora e, dopo aver intrecciata una corona di spine, gliela misero sul capo, ¹⁸e cominciarono a salutarlo: «Salve, re dei Giudei!» ¹⁹E gli percotavano il capo con una canna, gli sputavano addosso e, mettendosi in ginocchio, si prostravano davanti a lui. ²⁰Dopo averlo schernito, lo spogliarono della porpora, lo rivestirono delle sue vesti e lo condussero fuori per crocifiggerlo.

²²E condussero Gesù al luogo detto Golgota che, tradotto, vuol dire «luogo del teschio». ²³Gli diedero da bere del vino mescolato con mirra; ma non ne prese. ²⁴Poi lo crocifissero e si divisero le sue vesti, tirandole a sorte per sapere quello che ciascuno dovesse prendere. ²⁵Era l'ora terza quando lo crocifissero.

²⁹Quelli che passavano lì vicino lo insultavano, scotendo il capo e dicendo: «Eh, tu che distruggi il tempio e lo ricostruisci in tre giorni, ³⁰salva te stesso e scendi giù dalla croce!» ³¹Allo stesso modo anche i capi dei sacerdoti con gli scribi, beffandosi, dicevano l'uno all'altro: «Ha salvato altri e non può salvare sé stesso. ³²Il Cristo, il re d'Israele, scenda ora dalla croce, affinché vediamo e crediamo!» Anche quelli che erano stati crocifissi con lui lo insultavano.

Ave, o Maria, piena di grazia; il Signore è con te; tu sei benedetta fra tutte le donne, e benedetto è il frutto del tuo seno, Gesù. Santa Maria, Madre di Dio prega per noi peccatori, adesso e nell'ora della nostra morte. Amen.

Canto: "Il delfino" o altro.

Ore 10:00**INIZIO ATTIVITÀ / GIOCO**

(durata max 60/90 min)

Preparato da don Mirco + visione dvd

Ore 14:30**GRANDE GIOCO:**

(Durata max 90 minuti)

Il tema è quello della sofferenza e del sacrificio, il riferimento è alla Via Crucis.

Il pomeriggio è strutturato in un grande gioco che ne raccoglie 9. Ai ragazzi verrà consegnato tutto il materiale per le prove prima di cominciare e dovranno portarselo dietro durante tutte le prove. Tutte le squadre partiranno dal campo che si trova in basso iniziando quindi con un percorso in salita (come la via della croce). Oltre al materiale verrà consegnato anche il foglio di viaggio dove ogni squadra dovrà annotare il nome dell'animatore della tappa. Una volta dato il via, ogni squadra, andrà da un'animatore a scelta che gli farà fare la prima prova e così anche per tutte le altre.

Ogni squadra, alla fine, dovrà aver giocato con ogni animatore e per l'ottavo gioco dovranno recarsi di nuovo dal primo animatore.

- 10 1. **GESÙ È CARICATO DELLA CROCE**
MATERIALE: bende per i ciechi, ostacoli e strisce bianco – rosse per il percorso.
GIOCO: il gioco è quello dello zoppo e del cieco. Si crea un percorso, partono a gruppetti. Lo zoppo sulle spalle del cieco guida l'amico bendato.
PUNTEGGI: un punto per quanti arrivano per squadra, togliendo penalità per errori commessi durante il percorso.
- 10 2. **GESÙ CADE PER LA PRIMA VOLTA**
MATERIALE: palle da tennis, birilli o bottiglie di plastica.
GIOCO: Tiro a segno.
PUNTEGGI: un punto per ogni bottiglia colpita.
- 10 3. **GESÙ INCONTRA SUA MADRE**
MATERIALE: niente.
GIOCO: Il gioco è "indovina chi". Si gioca una squadra contro l'altra. Obiettivo del gioco è individuare ed abbracciare la propria madre nascosta nella squadra avversaria.

Le due squadre si pongono una davanti all'altra e i due ragazzi sorteggiati per giocare accanto all'animatore. Prima dell'inizio della partita ad ognuno dei due si dice chi nella squadra avversaria rappresenta la madre (scelta dall'animatore). Dopo di che si gioca il classico indovina chi. Ogni squadra porrà delle domande, alternandosi all'altra, ai propri sorteggiati bendati che dovranno rispondergli con un sì o con un no. Dopo un giro di domande ogni squadra potrà dire il nome di chi secondo lui è la madre. Se la madre non viene indovinata si procederà ad un altro turno di domande. Tutto finirà quando una delle due squadre avrà indovinato la propria mamma.

PUNTEGGI: partendo da un tot di 20 punti, si scala un punto per ogni domanda fatta.

10 **4. GESÙ È AIUTATO DAL CIRENEO A PORTARE LA CROCE**

MATERIALE: 4 paia di ciabatte infradito.

GIOCO: è una staffetta, il testimone è un paio di ciabatte infradito. I ragazzi si sistemano in fila indiana dietro la linea di partenza. Al via il primo giocatore di ogni squadra parte muovendosi a quattro zampe, con gli infradito infilati alle mani. Se durante il percorso un giocatore perde una ciabatta, dovrà recuperarla, tornare indietro di un paio di metri e ricominciare. Il percorso è fatto in modo che torni al punto di partenza (dove c'è la fila), dove il concorrente passa il testimone al compagno di squadra successivo.

PUNTEGGI: si calcola il tempo impiegato cui si aggiungono penalità per le volte in cui i giocatori della squadra sono tornati indietro dopo aver perso le ciabatte.

5 **5. GESÙ INCONTRA LE DONNE DI GERUSALEMME CHE PIANGONO SU DI LUI**

MATERIALE: niente.

GIOCO: Gara a chi grida di più (= le donne piangono e quindi urlano).

PUNTEGGI: "urlometro" Singoli e poi squadra

10 **6. GESÙ È SPOGLIATO DELLE VESTI**

MATERIALE: dadi.

GIOCO: Con una corsa un po' particolare: i componenti delle squadre, tenendosi per mano, devono formare una catena. Scopo del gioco è che tutta la squadra arrivi alla meta.

Un dado indicherà il numero e il modo in cui i ragazzi si recheranno verso l'arrivo. Ogni volta che si tira il dado la catena farà tanti passi quanti sono i pallini sulla faccia del dado. Attenzione: i componenti della squadra devono sempre tenersi per mano, la catena non deve mai spezzarsi. Qualora succedesse, si ricomincia dal principio. Si gioca in alternanza.

PUNTEGGI: chi arriva prima in cima vince.

5 **7. GESÙ MUORE SULLA CROCE**

GIOCO: Ci sono delle carte coperte, tante quanti sono i ragazzi; ognuna di queste porta su scritto o VIVO oppure MORTO. Uno ad uno i ragazzi dovranno scoprire una carta. I punti vengono assegnati solo ai morti.

[il gioco si fa nella parte a gomito della salita, dove ci sono le scalette].

PUNTEGGI: un punto per ogni morto. *Souwer V o M*

NO **8. GESÙ È DEPOSTO DALLA CROCE E CONSEGNATO ALLA MADRE**

MATERIALE: lenzuolo/coperte.

GIOCO: Il gioco parte dai risultati di quello precedente. Se prima i morti hanno avuto la meglio, ottenendo più punteggio, ora costituiscono un peso per quelli che sono rimasti vivi. In un lenzuolo i vivi di prima dovranno portare i morti (uno alla volta e a turno; ovviamente più vivi sono rimasti, meglio è, si danno il cambio e portano meno persone).

PUNTEGGI: un punto per ogni morto trasportato.

Ore 16:15

MERENDA

(Durata max 15 minuti)

9. GESÙ È DEPOSTO NEL SEPOLCRO

MATERIALE: indovinello.

GIOCO: fuori la porta di casa viene consegnato alle quattro squadre un indovinello da risolvere per aprire il sepolcro.

TESTO INDOVINELLO: C'è? No!! Cefa.

SOLUZIONE: pietra.

PUNTEGGI: entra chi indovina.

Ore 16:30

ATTIVITÀ / GIOCHI

Finita la merenda le 6 squadre si riuniranno con un animatore ciascuna il quale consegnerà loro un indovinello (ind.1) riguardante un determinato luogo del paese. In questo luogo troveranno un secondo indovinello (ind.2) che svelerà loro un particolare importante della storia di Narnya.

Una volta risolto "ind.1" tutta la squadra con l'animatore si avvierà verso il paese per una strada prestabilita, uguale per tutti.

Quando anche il secondo indovinello sarà risolto e l'oggetto ritrovato le squadre si aspetteranno per tornare tutti insieme alla Malga!

Ore 22:15

PREGHIERA DELLA SERA

Ti adoro, mio Dio, e ti amo con tutto il cuore. Ti ringrazio di avermi creato, fatto cristiano e conservato in questo giorno. Perdonami il male, oggi commesso e, se qualche bene ho compiuto, accettalo. Custodiscimi nel riposo e liberami dai pericoli. La tua grazia sia sempre con me e con tutti i miei cari. Amen.

Esame di coscienza...

Padre Nostro, che sei nei cieli sia santificato il tuo nome, venga il tuo regno sia fatta la tua volontà, come in cielo così in terra. Dacci oggi il nostro pane quotidiano, rimetti a noi i nostri debiti, come noi li rimettiamo ai nostri debitori, e non ci indurre in tentazione, ma liberaci dal male. Amen.

Canto: “Preghiera ortodossa” o altro.

GIOVEDÌ 19 LUGLIO 2007

TEMA: *Resurrezione*

STORIA: *“Aslan resuscita”*

SCALETТА GIORNATA:

Ore 7.30	Sveglia animatori
Ore 8.00	Sveglia Ragazzi
Ore 8.20	Preghiera del mattino
Ore 8.30	COLAZIONE
Ore 9.00	Servizi
Ore 10.00	Lettura Storia
Ore 10.15	Attività
Ore 11.00	Gioco: “Ruba bandiera” e/o “Palla Prigioniera”
Ore 12.30	PRANZO + tempo libero
Ore 14.30/15.00	Gioco: “Gioco delle basi”
Ore 16.30	Merenda
Ore 17.00	Continuazione <u>gioco delle basi</u> + tornei(?)
Ore 18.30	Messa / tempo libero

Ore 19.30 CENA

Ore 20.15-45	Telefonate e consegna cellulari
Ore 21.00	Serata Allegra
Ore 22.15	Preghiera della sera
Ore 22.45	GIOCO NOTTURNO!!!
Ore 00.30	Buona notte ragazzi!!
Ore 00.45	Buona notte animatori!!

GIOVEDÌ 19 LUGLIO 2007
LA RESURREZIONE

Marco 16,1-8

¹ Passato il sabato, Maria di Màgdala, Maria di Giacomo e Salome comprarono oli aromatici per andare a imbalsamare Gesù. ² Di buon mattino, il primo giorno dopo il sabato, vennero al sepolcro al levar del sole. ³ Esse dicevano tra loro: "Chi ci rotolerà via il masso dall'ingresso del sepolcro?". ⁴ Ma, guardando, videro che il masso era già stato rotolato via, benché fosse molto grande. ⁵ Entrando nel sepolcro, videro un giovane, seduto sulla destra, vestito d'una veste bianca, ed ebbero paura. ⁶ Ma egli disse loro: "Non abbiate paura! Voi cercate Gesù Nazareno, il crocifisso. È risorto, non è qui. Ecco il luogo dove l'avevano deposto. ⁷ Ora andate, dite ai suoi discepoli e a Pietro che egli vi precede in Galilea. Là lo vedrete, come vi ha detto". ⁸ Ed esse, uscite, fuggirono via dal sepolcro perché erano piene di timore e di spavento. E non dissero niente a nessuno, perché avevano paura.

Luca 24,1-12

¹ Il primo giorno dopo il sabato, di buon mattino, si recarono alla tomba, portando con sé gli aromi che avevano preparato. ² Trovarono la pietra rotolata via dal sepolcro; ³ ma, entrate, non trovarono il corpo del Signore Gesù. ⁴ Mentre erano ancora incerte, ecco due uomini apparire vicino a loro in vesti sfolgoranti. ⁵ Essendosi le donne impaurite e avendo chinato il volto a terra, essi dissero loro: "Perché cercate tra i morti colui che è vivo? ⁶ Non è qui, è risuscitato. Ricordatevi come vi parlò quando era ancora in Galilea, ⁷ dicendo che bisognava che il Figlio dell'uomo fosse consegnato in mano ai peccatori, che fosse crocifisso e risuscitasse il terzo giorno". ⁸ Ed esse si ricordarono delle sue parole. ⁹ E, tornate dal sepolcro, annunziarono tutto questo agli Undici e a tutti gli altri. ¹⁰ Erano Maria di Màgdala, Giovanna e Maria di Giacomo. Anche le altre che erano insieme lo raccontarono agli apostoli. ¹¹ Quelle parole parvero loro come un vaneggiamento e non credettero ad esse. ¹² Pietro tuttavia corse al sepolcro e chinatosi vide solo le bende. E tornò a casa pieno di stupore per l'accaduto.

Giovanni 20,1-10

¹ 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. ² 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!". ³ Uscì allora Simon Pietro insieme all'altro discepolo, e si recarono al sepolcro. ⁴ Correavano insieme tutti e due, ma l'altro discepolo corse più veloce di Pietro e giunse per primo al sepolcro. ⁵ Chinatosi, vide le bende per terra, ma non entrò. ⁶ Giunse intanto anche Simon Pietro che lo seguiva ed entrò nel sepolcro e vide le bende per terra, ⁷ e il sudario, che gli era stato posto sul capo, non per terra con le bende, ma piegato in un luogo a parte. ⁸ Allora entrò anche l'altro discepolo, che era giunto per primo al sepolcro, e vide e credette. ⁹ Non avevano infatti ancora compreso la Scrittura, che egli cioè doveva risuscitare dai morti. ¹⁰ I discepoli intanto se ne tornarono di nuovo a casa.

La resurrezione di Lazzaro

³⁸ Intanto Gesù, ancora profondamente commosso, si recò al sepolcro; era una grotta e contro vi era posta una pietra. ³⁹ Disse Gesù: "Togliete la pietra!". Gli rispose Marta, la sorella del morto: "Signore, già manda cattivo odore, poiché è di quattro giorni". ⁴⁰ Le disse Gesù: "Non ti ho detto che, se credi, vedrai la gloria di Dio?". ⁴¹ Tolsero dunque la pietra. Gesù allora alzò gli occhi e disse: "Padre, ti ringrazio che mi hai ascoltato. ⁴² Io sapevo che sempre mi dai ascolto, ma l'ho detto per la gente che mi sta attorno, perché credano che tu mi hai mandato". ⁴³ E, detto questo, gridò a gran voce: "Lazzaro, vieni fuori!". ⁴⁴ Il morto uscì, con i piedi e le mani avvolti in bende, e il volto coperto da un sudario. Gesù disse loro: "Scioglietelo e lasciatelo andare".

ASLAN RESUSCITA

Dopo il sacrificio, la marmaglia mostruosa se ne andò e il bosco tornò silenzioso.

Le due sorelle uscite dai cespugli si inoltrarono nel grande parato in cima alla collina e Giunte presso il leone morto, si inginocchiarono vicino a lui e iniziarono a baciare e ad accarezzarlo, piangendo.

Dopo essersi tranquillizzate ma con espressione malinconica, osservarono per lungo tempo il corpo devastato della splendida creatura e improvvisamente, alcuni topolini iniziarono a rosicchiare le corde che tenevano legato Aslan.

Piano piano il cielo si faceva sempre più chiaro e le due ragazzine iniziarono a camminare avanti e indietro cercando di scaldarsi un poco. Mentre spuntava il sole, sentirono dietro di sé un rumore fortissimo, il fragore assordante di un lastrone gigantesco che si spacca.

Si voltarono e nella luce del sole nascente tutto sembrava diverso: i colori e le ombre erano mutati a tal punto che in un primo momento non videro la cosa più importante ma poi sì: la grande Tavola di Pietra si era rotta in due e il corpo di Aslan non c'era più.

- E' scomparso – disse Susan – chi ha fatto una cosa simile? Cosa significa? C'è forse un'altra magia?

- Sì – rispose una voce profonda alle loro spalle – C'è un'altra magia.

Le due bambine si guardarono intorno. Là, splendido nella luce del sole nascente, c'era Aslan. Più grande di come lo avevano visto prima, più nobile e più maestoso.

- Ma cosa significa? – chiese Susan continuando – non eri morto?! -

Aslan rispose: - Significa che la Strega Bianca conosce la Grande Magia, ma ce n'è un'altra ancora più grande che non conosce. Quando al posto di un traditore viene immolata una vittima innocente e volontaria, la Tavola si spezza e al sorgere del sole la morte stessa torna indietro.

Dopo un momento ricco di meraviglia e di gioia, Aslan riprese a parlare: - Dobbiamo fare un lungo viaggio. Meglio che saliate in groppa! -

E dopo che le bambine salirono sul dorso del leone, iniziò un lungo viaggio, un lungo viaggio che condusse presto i tre davanti al castello della strega. Con un gran balzo superarono la cinta muraria e le due sorelline rotolarono dalla groppa di Aslan, sane e salve, nel bel mezzo di un grande cortile pieno di statue.

Leggi i brani (magari in gruppo così ognuno legge solo un testo!)

Adesso rispondi da solo.

Qual è il fatto che accumuna tutti questi brani?

.....
.....
.....

Qual è il personaggio che ti piace di più?

.....
.....
.....

Oppure qual è il fatto che ti colpisce di più?

Perche?

.....
.....
.....
.....

Nei vangeli...

un personaggio sempre presente sono le donne che vanno al sepolcro.

Le donne hanno paura... e tu qualche volta hai paura?

Scrivi quali sono le tue paure...e quando provi paura...

.....
.....
.....
.....
.....

Un'altra figura sempre presente è l'angelo che rassicura le donne e dà la buona notizia che Gesù è vivo.

Nella tua vita di tutti i giorni chi ti rassicura e chi ti dà buoni consigli?

.....
.....
.....
.....
.....

Nella storia di oggi Aslan resuscita dalla morte: è un'immagine che ci riporta alla vera resurrezione, quella di Gesù

Gesù risorto è la luce che sconfigge le tenebre. Gesù risorgendo vince la morte e tutte le nostre paure. Con Gesù risorto infatti non abbiamo nulla di cui aver paura.

Quali sono le "cose" nella tua vita dove vorresti che ci fosse più luce?

.....
.....
.....
.....

Secondo te, quando è che sei nel buio?

.....
.....
.....
.....

Per rendere concreta l'attività di oggi vi viene consegnato un lumino, simbolo che Gesù risorto è la nostra luce da seguire ogni giorno.

Per renderlo più personale puoi scrivere un versetto che ti è piaciuto particolarmente e perchè ti è piaciuto oppure una preghiera a Gesù.

***“Non abbiate paura!
Voi cercate Gesù Nazareno, il crocifisso.
È risorto, non è qui.”***

Ore 11.00

Bandiera genovese

Materiale: -nastro bicolore per delimitare il campo;
-2 bandiere.

Regole: Due squadre, ciascuna sparsa in una delle due metà campo di gioco rettangolare. Scopo del gioco è prendere una bandiera posta oltre il fondo campo avversario e portarla nel proprio campo senza venir catturati. Per fermare un avversario nella propria metà campo è necessario toccarlo. I giocatori toccati si fermano dove sono stati presi e possono essere liberati da un compagno di squadra, che li tocchi a sua volta. Chi viene catturato con la bandiera in mano si ferma e mantiene il possesso della bandiera, che può portare nel proprio campo una volta liberato oppure passare (e non buttare!) a un compagno di squadra. Bisogna stare ad almeno tre passi di distanza dalla propria bandiera e da qualsiasi avversario catturato. Ogni volta che si porta in salvo la propria bandiera viene assegnato 1 PUNTO.

Palla prigioniera

Materiale: -nastro bicolore;
-1 pallone.

Regole: Una volta delimitato il campo con il nastro bicolore, le due squadre si sistemano nella rispettiva metà campo, lasciando libere le due aree più esterne a fondo campo. Si sorteggia quale squadra avrà la palla per prima. Scopo dei giocatori è di colpire con la palla un avversario. Chi non è in possesso di palla deve cercare di evitare il tiro avversario per non essere colpito oppure deve cercare di prendere la palla al volo, senza farla cadere e senza uscire dai limiti del terreno di gioco: se riesce a prendere al volo la palla fa prigioniero colui che l'ha lanciata. Chi viene colpito da un tiro o chi

si è lasciato sfuggire al suolo la palla lanciata dall'avversario nel tentativo di prenderla al volo diventa prigioniero e va a disporsi nell'area di fondo campo della squadra avversaria.

I giocatori possono passarsi il pallone all'interno del campo o lanciarlo ai loro compagni prigionieri, sistemati ai bordi del campo avversario: questi, a loro volta, possono recuperare la palla all'esterno del campo e colpire con un tiro un avversario, facendolo prigioniero e potendo così liberarsi e tornare nella propria metà campo.

Vince la squadra che riesce a far prigionieri tutti gli avversari.

Ore 15.00

Gioco delle basi

Materiale: -nastro bicolore per delimitare le basi;

-circa 1000 vite;

-30 scalpi;

-4 puzzle di Aslan.

Regole: Vengono disposte 4 basi, una per squadra, all'interno del bosco, in posti differenti. All'interno di esse vengono riposti 2 pezzi del puzzle di Aslan di ogni squadra (in totale dentro ogni base ci saranno 8 pezzi diversi del puzzle di Aslan delle varie squadre). Lo scopo del gioco è di recuperare tutti i pezzi del puzzle di Aslan della propria squadra e possedere il maggior numero di vite.

Ogni ragazzo avrà 4 vite e in ogni base ce ne saranno 150 circa di riserva. Durante il gioco i vari giocatori si potranno sfidare a

• morra cinese • pollicione • scalpo; chi vince la sfida ottiene una vita dall'avversario perdente. Ogni giocatore per sfidare l'avversario deve toccarlo. Se un giocatore riesce a penetrare nella base avversaria non può più essere toccato finché sta dentro; se riesce a scappare deve portare via SOLO un pezzo e SOLO quelli del colore della propria squadra.

Una volta recuperati i propri pezzi di puzzle e portati nella propria base non possono essere più presi. Se il giocatore che ha preso un pezzo di puzzle viene toccato mentre è in fuga verso la sua base, il pezzo ritorna nella base di provenienza (in questo caso non si fa la sfida).

Tornei (solo se il gioco delle basi finisce presto)

Ogni 15 minuti un animatore (o quello che dirige il gioco in piazzale) suona la campana e le squadre si spostano sempre verso sinistra (es. da campo di pallavolo al piazzale, dal piazzale al prato e dal prato al campo di pallavolo).

- Roverino (campo da pallavolo) • 10 passaggi (piazzale)
- Palla base (prato davanti casa).

GIOCO NOTTURNO

Scopo di questo gioco è salvare la ragazza Susan (interpretata da un'animatrice possibilmente) che è stata rapita dalla strega e nascosta nel suo castello in una stanza buia (una stanza della casa).

I ragazzi nelle camere trovano un messaggio (lo stesso messaggio cifrato o un altro tipo di avvertimento) che li obbliga a tornare giù dove si svolge la scenetta di ambientazione (l'apparizione improvvisa della strega, il rapimento di "Susan"...).

A questo punto ai ragazzi viene consegnato per ogni squadra il messaggio cifrato.

Prima del gioco sono stati sparsi nei dintorni della casa (prati, bosco, piazzale) le lettere per tradurre i simboli dei messaggi cifrati assieme agli starlight. Nel frattempo gli animatori si nascondono nel bosco e dintorni, o comunque cercano di spaventare i ragazzi.

I ragazzi scoprono dalla lettura del messaggio cifrato che prima di cercare la ragazza devono possedere dei medaglioni di Aslan che gli permetteranno di essere immuni dalla strega. Questi medaglioni sono in possesso degli spiriti-animatori sparsi per il bosco. I ragazzi devono così raggiungere lo spirito giusto. L'animatore-spirito che già conosce la squadra a cui deve dare i medaglioni cerca di sfuggire loro il più possibile, cercando anche di spaventare e disorientare le altre squadre.

Una volta presi i medaglioni la squadra su alcune indicazioni dello spirito si reca nella stanza buia della strega. Questa vedendo i medaglioni inviterà un volontario a entrare, gli farà mangiare un cibo schifoso (aglio?) e scriverà sulla sua schiena con della salsa di pomodoro il luogo dove è nascosta "Susan".

Il ragazzo una volta uscito mostra la scritta ai compagni di squadra che si dirigono quindi verso il luogo indicato.

GUERRA DI NARNIA E MORTE DELLA STREGA BIANCA

VENERDI' 20 LUGLIO 2007

TEMA: LA VITTORIA SUL MALE E LA MISSIONE

7:30 SVEGLIA ANIMATORI	16:15 MERENDA
8:00 SVEGLIA RAGAZZI	16:30 GIOCHI
8:20 PREGHIERA [1]	18:30 MESSA / TEMPO LIBERO
8:30 COLAZIONE	19:30 CENA
9:00 SERVIZI	21:00 SERATA ALLEGRA
10:00 STORIA/ ATTIVITA' 10:45 GIOCO	22:15 PREGHIERA DELLA SERA
12:30 PRANZO + TEMPO LIBERO	22:45 NOTTE RAGAZZI
14:15 GIOCO	23:00 NOTTE ANIMATORI

PREGHIERA [1]

CANTO: COME FUOCO VIVO

SALMO: Salmo 19 Il Signore sole di giustizia

<p>¹ Al maestro del coro. Salmo. Di Davide.</p> <p>² I cieli narrano la gloria di Dio, e l'opera delle sue mani annunzia il firmamento.</p> <p>³ Il giorno al giorno ne affida il messaggio e la notte alla notte ne trasmette notizia.</p> <p>⁴ Non è linguaggio e non sono parole, di cui non si oda il suono.</p> <p>⁵ Per tutta la terra si diffonde la loro voce e ai confini del mondo la loro parola.</p> <p>⁶ Là pose una tenda per il sole che esce come sposo dalla stanza nuziale, esulta come prode che percorre la via.</p> <p>⁷ Egli sorge da un estremo del cielo e la sua corsa raggiunge l'altro estremo: nulla si sottrae al suo calore.</p> <p>⁸ La legge del Signore è perfetta, rinfranca l'anima; la testimonianza del Signore è verace, rende saggio il semplice.</p>	<p>⁹ Gli ordini del Signore sono giusti, fanno gioire il cuore; i comandi del Signore sono limpidi, danno luce agli occhi.</p> <p>¹⁰ Il timore del Signore è puro, dura sempre; i giudizi del Signore sono tutti fedeli e giusti, ¹¹ più preziosi dell'oro, di molto oro fino, più dolci del miele e di un favo stillante.</p> <p>¹² Anche il tuo servo in essi è istruito, per chi li osserva è grande il profitto.</p> <p>¹³ Le inavvertenze chi le discerne? Assolvimi dalle colpe che non vedo.</p> <p>¹⁴ Anche dall'orgoglio salva il tuo servo perché su di me non abbia potere; allora sarò irreprensibile, sarò puro dal grande peccato.</p> <p>¹⁵ Ti siano gradite le parole della mia bocca, davanti a te i pensieri del mio cuore. Signore, mia rupe e mio redentore.</p>
--	---

STORIA

GUERRA A NARNIA e MORTE DELLA STREGA BIANCA

- Che posto straordinario – esclamò Lucy. – Sembra di essere in un museo, con tutte queste statue.

- Silenzio...-la zitti Susan. – Guarda cosa sta facendo Aslan.

Aslan, infatti, faceva qualcosa di strano. Si era avvicinato a un leone di pietra e gli soffiava addosso. All'inizio non successe nulla, l'animale di pietra era quello di sempre poi però gli apparve una striscia dorata lungo il dorso che ben presto si allargò. Il leone era vivo e una volta visto Aslan iniziò a saltellargli intorno come un cucciolo. La stessa cosa capitò alle altre statue che iniziarono a muoversi.

Il grande cortile non somigliava più ad un museo ma ad uno zoo. Una volta liberi, le variegate creature insieme ad Aslan si inoltrarono all'interno del tetro castello, liberando altri animali dal loro sonno di pietra.

Ma il momento più bello fu quando Lucy si lanciò su per le scale, urlando: - Aslan, Aslan! Ho trovato il signor Tumnus. Vieni, presto! – Pochi minuti dopo Lucy e il fauno si tenevano per mano, facendo un pazzo girotondo.

Una volta che tutte le statue furono portate in vita dal leone, la strana folla iniziò a correre in direzione della Strega Bianca, finché non imboccarono una lunga valle sinuosa. Il nemico doveva essere vicino. Si sentiva infatti un rumore strano, che alla piccola Lucy diede semplicemente i brividi: grida feroci, urla e stridore di metallo contro altro metallo.

Quando uscirono dalla stretta valle, la piccola Lucy, che stava in groppa ad Aslan, vide Peter ed Edmund combattere contro l'orribile folla della notte precedente.

Peter era impegnato in prima persona con la Strega Bianca.

- Giù a terra bambine – ordinò Aslan.

Susan e Lucy balzarono sull'erba.

Con un ruggito possente che scosse tutto il paese di Narnia, Aslan piombò sulla strega che rimase scioccata per quella sorpresa e soprattutto ferma sotto gli artigli del leone.

L'armata guidata da Peter, che dava già segni di stanchezza, si rianimò subito vedendo i nuovi giunti, combattendo con più ardore di prima, infliggendo alle truppe malvagie una dura sconfitta.

La Strega Bianca era morta e la guerra era ormai lontana. La Pace tornò sovrana su Narnia e qualche giorno, dopo gli avvenimenti raccontati, si celebrarono grandi cerimonie al Castello di Cair Paravel, un ambiente immenso dal soffitto d'avorio. Lì Aslan incoronò i quattro fratelli e li fece sedere sui quattro troni a loro destinati. Squillarono le trombe; gli amici acclamarono a lungo e a gran voce, gridando : - Evviva re Peter! Evviva la regina Susan! Evviva re Edmund! Evviva la regina Lucy! –

- Quando si è re e regine a Narnia, si è re e regine per sempre! – disse Aslan al momento dell'incoronazione.

Durante i festeggiamenti della giornata, Aslan se ne andò tranquillamente. Quando i nuovi sovrani si accorsero della sua mancanza non si meravigliarono, perché il signor Castoro li aveva già avvertiti da tempo: - Va e viene all'improvviso -. Un giorno c'è e il giorno dopo non c'è più. Arriva e parte quando meno te lo aspetti. E' vero che deve badare anche ad altri paesi, ma il fatto è che non gli piace sentirsi legato ad un posto e non bisogna fargli pressione perché resti o perché torni. Vuole sentirsi libero. Non è un leone addomesticato lui.

Come vedete, questa storia volge alla fine. Ma non è finita del tutto. Resta da dire che i due re e le due regine governarono molto bene e il loro regno fu lungo e felice.

FINE.

ATTIVITA'

Il dovere morale di combattere il male. I quattro fratelli sono immediatamente inseriti in una lotta che appare più grande delle loro forze. Essi, però, non si sottraggono alla loro responsabilità, anche a rischio della loro giovane vita. La salvezza è un dono, ma costituisce anche un compito: quello di lasciare il mondo un po' migliore di come si è trovato. Dio salva l'uomo attraverso l'uomo mettendosi a fianco di chi combatte il male, dando consigli, forza e coraggio, proprio come fa Aslan con i quattro protagonisti del romanzo. Sono proprio gli umili, i bambini, le persone semplici e buone come i castori, coloro che tengono in piedi il mondo e lo salvano.

Uniti si vince. Nelle loro imprese, i ragazzi non sono soli. Da soli, infatti, non ce la farebbero mai, né a combattere la Strega Bianca, né a intraprendere la strada giusta per giungere alla tavola di pietra e incontrare Aslan. Viene così evidenziata la necessità di conoscere il passato e l'importanza di guide che conducono alla verità. Tra i tanti personaggi da cui i ragazzi sono aiutati, un ruolo importante spetta ai due coniugi Castoro, che raccontano loro di Narnia e del malvagio potere della strega, spiegano la profezia dei quattro troni di Cair Paravel e, soprattutto, parlano del potere di Aslan, della sua bontà, dell'attesa del suo ritorno; saranno loro a guidarli, con grave rischio, al personale incontro con il grande leone. Nel «puzzle» fantastico e mitologico, Lewis inserisce persino, come figura positiva Babbo Natale (come richiamo alla bontà gratuita di un Dio che si fa uomo). Questi consegna a ciascuno dei quattro protagonisti dei doni che rispecchiano le loro qualità, e che diventeranno molto importanti nella battaglia contro la perfida regina di Narnia e il suo esercito.

L'amore è la forza più grande del mondo. L'amore è quella «magia» antica, quella forza capace di un sacrificio inimmaginabile, che sconfigge persino la morte; questo capita quando, come rivela Aslan, «viene immolata una vittima innocente».

Come nel mattino della resurrezione di Cristo, anche nel romanzo di Lewis sono le donne, due sorelle, coloro che vedono per prime, alle luci dell'alba, Aslan risorto; egli è più grande e più forte di prima, ridona speranza e fiducia ai suoi amici, si getta nella mischia al loro fianco e con il suo soffio ridà vita a tutti coloro che erano stati trasformati in statue di pietra dalla strega.

I quattro fratelli possono ora assumere in tutta dignità il posto di principi e re, governare la terra di Narnia nella pace e nella giustizia. Alla fine del romanzo, Aslan se ne va quasi in sordina, ma rimane un assente più presente che mai.

RIFLETTIAMO:

UN SENSO - dopo aver letto la canzone di Vasco Rossi, **UN SENSO**, medita sul senso della vita. Essere statue significa a volte essere fermi in un passivo trascorrere del tempo senza "smobilitarsi" per rendere la vita vivace e ricca di emozioni. Di seguito il testo della canzone:

Voglio trovare un senso a questa sera
Anche se questa sera un senso non ce l'ha

Voglio trovare un senso a questa vita
Anche se questa vita un senso non ce l'ha

Voglio trovare un senso a questa storia
Anche se questa storia un senso non ce l'ha

Voglio trovare un senso a questa voglia
Anche se questa voglia un senso non ce l'ha

Sai che cosa penso
Che se non ha un senso
Domani arriverà...
Domani arriverà lo stesso
Senti che bel vento
Non basta mai il tempo
Domani un altro giorno arriverà...

Voglio trovare un senso a questa situazione
Anche se questa situazione un senso non ce l'ha

Voglio trovare un senso a questa condizione
Anche se questa condizione un senso non ce l'ha

Sai che cosa penso
Che se non ha un senso
Domani arriverà
Domani arriverà lo stesso
Senti che bel vento
Non basta mai il tempo
Domani un altro giorno arriverà...
Domani un altro giorno... ormai è qual

Voglio trovare un senso a tante cose
Anche se tante cose un senso non ce l'ha.

Domande su cui riflettere

1. Ti interroghi qualche volta sul senso della vita?
2. Dove lo cerchi: nelle cose, nelle esperienze straordinarie, nelle trasgressioni, nello studio, nel successo?
3. Alla tua età è facile mostrare sicurezza, qualche volta persino arroganza. E invece la vita è mistero; richiede silenzio, ricerca, ascolto... Ricordi qualche esperienza che ti ha insegnato a essere umile e più cauto?

Un altro tema affrontato nella storia di oggi è quello della missione. Dopo aver riflettuto sul senso della tua vita prova a pensare quale missione ti chiede di portare a termine Dio. Aiutati pensando alla storia affrontata e cerca di riconoscere in questa delle affinità con la storia di Gesù. Per questa riflessione considera anche questo brano tratto dall'Apocalisse di S.Giovanni:

" Poi vidi il cielo aperto, ed ecco un cavallo bianco; colui che lo cavalcava si chiamava "Fedele" e "Verace": egli giudica e combatte con giustizia.

¹² I suoi occhi sono come una fiamma di fuoco, ha sul suo capo molti diademi; porta scritto un nome che nessuno conosce all'infuori di lui. ¹³ È avvolto in un mantello intriso di sangue e il suo nome è Verbo di Dio. ¹⁴ Gli eserciti del cielo lo seguono su cavalli bianchi, vestiti di lino bianco e puro.

⁴ Poi vidi alcuni troni e a quelli che vi si sedettero fu dato il potere di giudicare. Vidi anche le anime dei decapitati a causa della testimonianza di Gesù e della parola di Dio, e quanti non avevano adorato la bestia e la sua statua e non ne avevano ricevuto il marchio sulla fronte e sulla mano. Essi ripresero vita e regnarono con Cristo per mille anni;

⁶ Beati e santi coloro che prendon parte alla prima risurrezione. Su di loro non ha potere la seconda morte, ma saranno sacerdoti di Dio e del Cristo e regneranno con lui per mille anni.

Apoc. 19,11-14; 20,4.6

1. Quali sono le affinità tra questo brano e la storia di oggi?
2. A quale missione sei chiamato nella tua vita?

Dopo aver cercato di dare una risposta a queste domande leggi attentamente queste due frasi/affermazioni e fanne tesoro:

<<Fate fiorire la primavera sul mondo!>>

<<Io credo in lui non morirò!>>

GUIDA PER L'ANIMATORE: Durante la riflessione cerca di sottolineare il fatto che la storia si rivela un vero e proprio percorso formativo. Infatti, dopo l'avventura del paese di Narnia, i quattro fratelli ritornano nel mondo di tutti i giorni totalmente cambiati. Nel corso dell'impresa ognuno dei quattro ha imparato a conoscere le proprie debolezze, a capire meglio la realtà e, con l'aiuto di Aslan (che accompagna, indica e incoraggia), a valorizzare le proprie qualità. Capacità che sono diverse in ciascuno dei protagonisti: Lucy (da lux, luce) è colei che ha il cuore buono ed è capace di stupore: sarà proprio lei a trovare per prima la strada per entrare nel mondo di Narnia. Peter (da pietra, la roccia) è il fratello più coraggioso: sarà insignito da Aslan del nobile titolo «flagello dei lupi» e diventerà il punto di riferimento per tutti gli altri. Edmund è il più fragile, colui che ha una fede debole e quindi il più facilmente seducibile dalle forze del male. Tuttavia grazie all'amore gratuito di Aslan, che ha donato la sua vita per lui, viene perdonato e ritorna con i suoi fratelli a combattere per la giusta causa. Susan è la bambina più concreta e più umile; ha un grande senso del dovere; a lei non dispiacerà ritornare nel mondo reale. Realtà che ora tutti sapranno affrontare con maggiore forza e consapevolezza, per far rinascere la primavera nel mondo!"

LO SCONTRO FINALE

Gioco all'aperto. N. Giocatori: da 20 a 9999 Età: da 4-999 Durata: tutto il dì

Ambientazione: Dopo la resurrezione di Aslan, lui e le due fanciulle vanno al castello della strega per liberare tutti gli alleati pietrificati e liberati questi corrono in soccorso dell'esercito guidato dai figli di Adamo.

Materiale: -scalpi; -cartina del luogo del gioco; -bicchieri e spago; -schiuma da barba; -corona x i primi; -vite in quantità; -indizi per raggiungere la corona; -gavettoni 3 ciascuno; -spazzolini x6

REGOLE: I FASE

Poco prima di chiamare le squadre senza farsi vedere si rapisce un componente di ogni squadra e lo si porta al castello della strega (luogo nn ancora identificato in gosaldo's country). Chiamate le squadre si procederà con una brevissima scenetta Aslan-Lucy-Susan che partono x liberare gli alleati. Per liberare i propri compagni di squadra bisognerà affrontare delle prove presso gli animatori sparsi nel bosco. Al termine di ogni prova verrà dato un punteggio e un indizio per il Puzzle-cartina che servirà per trovare il compagno rimanente. Verranno dati anche degli scalpi e delle vite perchè le squadre incontrandosi hanno la possibilità di battersi per la conquista delle vite. Una volta trovati tutti gli indizi ogni squadra torna alla base e cerca di capire dove è tenuto il prigioniero. Finito ciò, sembra corto ma in mezzo ci sono missioni disturbatrici degli animatori, si va a mangiare e gli animatori stilano una sorta di classifica x punteggi, numeri di vite e numeri di pezzi di mappa guadagnati. Possono esserci anche prove che non danno niente alle squadre.

matrimonio

II FASE

Dalle 6 basi si parte per la conquista sfrenata della posizione migliore per attaccare le squadre nemiche e gli scontri avvengono per mezzo di una potente sostanza devastatrice: la schiuma da barba con aloe vera. UNA bomboletta x squadra maneggiata SOLO dall'animatore/trice della squadra. con schiuma da barba in mano, elmo di carta (bicchiere) e vita in tasca i soldati devono combattere x indebolire di vite l'avversario e per colpire nei punti vitali il nemico. Una volta colpito in una zona mortale lo sventurato ha assai poco tempo per arrivare alla base prima che la schiuma diventi un'arma letale! Alla base infatti vi sarà un prodigioso spazzolino pulitore che leverà la sostanza prima che l'aloè vera distrugga tutti i neuroni del combattente. Se invece verrà schiacciato o danneggiato a vista d'occhi il bicchiere il malcapitato dovrà tornare alla base saltellando su due piedi (anche se in salita), e facendosene rendere uno dall'animatore/trice. Lo scopo è quello di avere + vite possibili e di ricevere meno danni possibili. ATTENZIONE: si può avere una sola vita in tasca quindi appena se ne vince una bisogna subito consegnarla all'animatore/trice della propria squadra. Esistono dei capi squadra che sono gli STRATEGHI che hanno l'abilità di disporre i propri compagni di squadra al meglio e di correre in loro soccorso nel caso che uno dei suoi adepti sia minacciato da + di un avversario. Intervenendo il capo squadra gli avversari dovranno anch'essi chiamare il proprio e se la giocheranno i due capi squadra con in palio tutte le vite degli avversari coinvolti. Finiti i bicchieri e la bomboletta di schiuma la squadra dovrà considerarsi perdente e quindi avviarsi alla base e poi al fuoco. La squadra perdente dovrà comunicare con il suono della campana la loro ritirata cosicchè le altre squadre comprendano che il tempo tringe e che da quel suono mancheranno solo 3min alla fine della II FASE del gioco.

facendosene rendere

X

III FASE

Finita questa fase profumati di aloe vera misto a sudore ci si recherà al campo davanti al crocifisso per procedere con la penultima fase del gioco. Forniti di un numero di gavettoni nn ancora determinato si procederà al lancio dell'acqua ghiacciata. Ciò avverrà secondo regole che bisognerà decidere che al momento nn mi viene in mente molto.

IV FASE

La mappa guadagnata in matinata è ora fondamentale per scoprire il luogo misterioso dove la corona dei re di narnia è stata nascosta dalla strega cattiva. Si proceda quindi profumati di aloe vera, sudore e bagnati alla ricerca della corona. ATTENZIONE: la strega cattiva è in agguato nascosta nel bosco e può attaccare le squadre facendole tornare indietro per perdere tempo! La squadra che troverà per prima la corona sarà nominata REGINA di narnia...Ma non è detto che vinca il campo!!!!!!!

SABATO 21 LUGLIO 2007

TEMA: NO

STORIA: NO

«CONCLUSIONE CAMPO»

SCALETTA GIORNATA:

Ore	7:30	Sveglia animatori
	07:50	Sveglia Ragazzi
	8:15	Preghiera del Mattino
	8:30	Colazione
	9:00	Servizi di fondo
	10/10:30	Messa conclusiva
	11:30/12	Mini verifica attività primo giorno
	12:30	PRANZO
	13:30	Tempo libero + carica pullman
	15:00	Partenza per Mestre
	17:30/18	Arrivo a Mestre

Ore 08:15**PREGHIERA DEL MATTINO**

(in chiesa / al crocifisso)

Ti adoro, mio Dio, e ti amo con tutto il cuore. Ti ringrazio di avermi creato, fatto cristiano e conservato in questa notte. Ti offro le azioni della giornata, fa che siano tutte secondo la tua santa volontà per la maggior tua gloria. Preservami dal peccato e da ogni male. La tua grazia sia sempre con me e con tutti i miei cari. Amen.

Dal Vangelo di Marco (15, 16 – 20; 22 – 25; 29 – 32) / salmo

Ave, o Maria, piena di grazia; il Signore è con te; tu sei benedetta fra tutte le donne, e benedetto è il frutto del tuo seno, Gesù. Santa Maria, Madre di Dio prega per noi peccatori, adesso e nell'ora della nostra morte. Amen.

Canto: “Il canto della creazione”**Ore 11:30/12****MINI VERIFICA ATTIVITÀ PRIMO GIORNO**

(in chiesa o al crocifisso)

Vengono esposti con un cartellone i vari propositi scritti durante la mini attività del primo giorno e ri-letti.

Successivamente ogni ragazzo è chiamato a raccontare il momento in cui:

- si è reso conto di non aver rispettato un proposito comune;
- si è reso conto di aver sbagliato nel rapporto con gli amici e con gli animatori;
- si è reso conto di aver bisogno di aiuto;
- si è reso conto di aver aiutato qualcun altro;
- si è reso conto di fare qualcosa di utile;
- si è reso conto di fare qualcosa di inutile;
- si è reso conto di fare qualcosa mal volentieri;
- si è reso conto di non aver ascoltato;
- si è reso conto di aver tradito un amico;
- si è reso conto di essere caduto in tentazione;
- si è reso conto di essersi sacrificato per qualcosa o per qualcuno;
- si è reso conto di essere chiamato a mettersi in gioco;
- si è reso conto di avere/non avere bisogno di Gesù;
- si è reso conto di essersi veramente divertito!