

Campo Invernale – Campodalbero '06

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: lunedì mattina
- Tema: la conchiglia: scoprire se stessi
- Scopo dell'attività: scoprire cosa è veramente importante di noi stessi
- Durata totale: 2h
- Responsabile: Mirco
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: prima fase divisi i ragazzi giovani a costruire un fiume metafora della vita, i più vecchi a rispondere alla domanda: chi sono io?



:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

DINAMICA Biennio

- durata: 1h circa
- suddivisione: tutti assieme
- Il ragazzi dovranno in una prima fase, senza sapere i costi, dire quanto piacevole è una determinata comodità (fiori, cellulare, gommone..) con un punteggio da 1 a 5. Successivamente dovranno, sapendo costi e simili, costruirsi il fiumiciattolo ideale. In dotazione ogni ragazzo all'inizio possiede:
 - letto del fiume (in pellicola di alluminio)
 - sporcizia sul letto del fiume (dei sassolini)
 - una zattera (una barchetta di carta)
- ad ogni ragazzo viene consegnato quindi un foglietto con indicato il denaro (200 monete). L'ora di attività viene suddivisa in porzioni di tempo tutte della stessa durata, che messe assieme formano 6 ore x 7 giorni. In pratica ogni "ora" di gioco equivale ad un minuto reale, e ad ogni "ora" di gioco un animatore scoccherà a gran voce l'"ora" di gioco. Il denaro che ciascuno ha a disposizione verrà impiegato per abbellire il suo fiume secondo i propri desideri, pagando il costo corrispondente e facendo il corrispondente pegno per la durata indicata. Come risultato, alla fine della "settimana" di gioco, ognuno avrà collezionato un fiume diverso e più o meno ricco a seconda di come avrà impiegato il proprio tempo e denaro. Ecco i possibili oggetti da ottenere. Molti oggetti possono essere ottenuti più di una volta lungo il corso dei "giorni" di gioco.
 - i fiori: rendono il fiume più piacevole da percorrere (costo 5 monete e 1h/giorno – pegno: dire almeno una cosa bella della vita per cui si adoperano ogni giorno)
 - gommone gonfiabile: per scendere il fiume più agiatamente anziché usare la zattera (costo 50 monete e 3h – pegno: riuscire a convincere i genitori che il motorino/cellulare/vestito gli serve)
 - fondo del fiume pulito: meno difficoltà nell'attraversarlo (costo 10 monete e 2h/giorno – pegno: ripulire un pezzo del prato dalle cartacce/ramaglie)
 - sdraio: possibilità di riposarsi (35 monete e 2h/giorno – pegno: elencare 3 validi motivi per prendersi del tempo per se stessi [es: riposarsi, non prendere troppo freneticamente la vita, meditare, capirsi etc..])



- uso del cellulare con gli amici: rendono più piacevole il viaggio perchè si parla ma prendono tempo e soldi (costo 30 monete all'inizio + 5mon e 1h al giorno – pegno: devono raccontare degli episodi particolari/importanti della loro vita)
- lavoro: si riesce a guadagnare del denaro (guadagno 5 monete/h – pegno: devo sollevare e spostare della legna per tutto il tempo)
- picnic con la famiglia sulla sponda: un po' di relax (costo: 0 monete e 2h – pegno: si deve stare seduti composti in silenzio per tutto il tempo)
- pc e giochi: momento di svago (costo: 30 monete e 1h al giorno – pegno: dovranno giocare ad un solitario)
- uscita con gli amici: svago in compagnia (costo: 20 monete/h – pegno: elencare almeno tre posti dove andare con gli amici)

DINAMICA Triennio

- o durata: 40 min circa
- o suddivisione: 5 gruppi
- o Fase 1 (15min) ad ogni ragazzo verranno consegnati 5 fogli con la domanda chi sono io, in ognuno di essi dovranno scrivere una delle risposte incentrata su di un aspetto della propria personalità (esempi: intelligente e bravo a scuola, sincero con gli amici, allegri e sempre ottimisti etc..)
- o fase 2 (25min) i ragazzi a coppie si confrontano in questo modo, ognuno dei due dice all'altro uno degli aspetti (un foglio) esplicitano però in modo particolare i vantaggi e gli svantaggi di questa caratteristica (5 minuti per foglio).

DISCUSSIONE Biennio

- o durata: 40min
- o suddivisione: 3 gruppetti
- o verificare se si ha ottenuto un buon punteggio e vedere come non sempre si ottiene tutto, anzi quasi mai. Cosa si è sacrificato? Secondo quale logica? Siamo contenti delle scelte fatte o abbiamo perso del tempo?

DISCUSSIONE Triennio

- o durata: 40min
- o suddivisione: 2 gruppetti
- o vogliamo tutti quegli aspetti, ne vorremmo altri, usiamo a pieno i nostri pregi? (talenti)

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

- o vivere a pieno la propria vita non è facile, ma è sempre possibile se ci si impegna per quello che veramente vogliamo e scopriamo che ne vale la pena.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- o Viviamo veramente la nostra vita? Ci rendiamo conto di quello che siamo? Quante volte ci capita di sprecare tempo ed energia per qualcosa che poi non ci soddisfa come pensavamo? Quali sono i motivi che ci spingono a comportarci in un determinato modo? Sfruttiamo a pieno le nostre capacità?

Campo Estivo – Treviso Bresciano '07

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: lunedì pomeriggio
- Tema: l'ancora: i nostri valori
- Scopo dell'attività: far riflettere i ragazzi sulla presenza di valori in loro stessi, riflettendo sulla loro bontà e importanza.
- Durata totale: 1 ora e 1\2 (15:00 – 16:30)
- Responsabile: Matteo
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: dinamica di gioco + discussione nei gruppi + condivisione assieme.



:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA ::

DINAMICA

- durata: 30 minuti
- suddivisione: tutti assieme
- Fase 1: si prepara un grande cartellone dove ci sono sette colonne: A,B,C,D,E,F,G. In ogni colonna ci sono scritti cinque valori (alcuni valori si possono anche ripetere sulle diverse colonne). Ogni ragazzo individualmente sceglie quale colonna sente più sua, secondo i valori che essa contiene, e scrive su un foglio i cinque valori.
- Fase 2: ciascuno pesca a caso da un vaso cinque bigliettini, ognuno dei quali riporterà uno dei valori del cartellone. Lo scopo ora di ciascuno è di barattare i bigliettini con gli altri ragazzi in modo da riuscire ad avere in mano esattamente i cinque valori della colonna inizialmente scelta.
- Se con il baratto qualcuno non riesce a completare la propria colonna, può andare alla bancarella dei valori, dove al prezzo di un pegno viene consegnato il valore mancante.

DISCUSSIONE

- durata: 30 minuti
- suddivisione: a gruppi
- si può discutere di perché si è scelta inizialmente una determinata colonna, se essa conteneva tutti i valori a cui teniamo, o se ne mancava qualcuno; se qualche valore che reputavamo importante si trovava magari in un'altra colonna meno interessante. Questi valori sono veramente qualcosa che ci appartengono o sono a volte delle parole con le quali ci capita di riempirci la bocca? Nella nostra vita quotidiana, discutiamo di questi valori? Li cerchiamo e li ricerchiamo? Li barattiamo facilmente con qualche comodità o qualche facile risultato?



CONCLUSIONE

- o durata: 15 minuti
- o suddivisione: tutti
- o condivisione tutti assieme di quello che il singolo gruppo ha dedotto dalla discussione per gruppi.

MATERIALE NECESSARIO

- o cartellone con la tabella dei valori
- o bigliettini con i valori scritti
- o alcuni pegni per la bancarella dei valori
- o possibili valori: collaborazione, sensibilità, razionalità, aiuto, serenità, famiglia, intraprendenza, onestà, responsabilità, sacrificio, coraggio, razionalità, servizio, amicizia, ...

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

I valori sono tali se sappiamo difenderli di fronte alle difficoltà e alle situazioni scomode. In una società che ha pochi punti fissi e che facilmente cambia faccia e posizione secondo quello che risulta più comodo o semplicemente meno faticoso, bisogna saper fare un esercizio di coerenza e mantenere saldi alcuni punti sui quali crediamo valga la pena far perno sempre. Se partiamo con questa volontà, anche di fronte alla difficoltà sapremo da che parte guardare per trovare la soluzione o semplicemente la forza di andare avanti nella direzione giusta.

Campo Estivo – Treviso Bresciano '07

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: martedì mattina
- Tema: la zavorra: i nostri impedimenti
- Scopo dell'attività: far vivere ai ragazzi la realtà degli impedimenti quotidiani, così da riconoscerli e superarli.
- Durata totale: 2 ore (10:00 – 12:00)
- Responsabile: Andrea
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: orienteering + discussione nei gruppi + condivisione assieme.



:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

DINAMICA

- durata: 1h20 minuti
- suddivisione: a coppie
- classico schema dell'orienteering, con una mappa gigante nella casa, che ogni coppia si può copiare prima della partenza. Nella mappa saranno segnati alcuni punti come riferimento, più cinque/sei prove da trovare e superare. La partenza delle coppie sarà scaglionata e la classifica finale sarà il risultato del tempo di percorrenza + tempo di penalità per le prove non trovate + tempo di penalità per le prove trovate e non superate.
- Le prove dovranno contenere chiare e fastidiose limitazioni, che saranno poi il tema di discussione.

DISCUSSIONE

- durata: 30 minuti
- suddivisione: a gruppi
- si dovrà cercare di fare un parallelo tra gli impedimenti trovati nelle prove e le "zavorre" che ogni giorno ci frenano. La fatica stessa di trovare un posto indicato su una mappa potrebbe far desistere qualcuno.
- Quali sono le cose che a scuola, con gli amici, in famiglia ci frenano? Riusciamo sempre a fare le belle cose che ci proponiamo o qualcosa ci frena? Sono cose interiori che riguardano nostre personali limitazioni? Sono imposizioni esterne dettate dalle altre persone? Perché queste altre persone ci impongono questi limiti? Abbiamo mai fatto l'esperienza di abbandonare queste zavorre e andare avanti tutta verso quello che era il nostro obiettivo? Siamo stati noi la zavorra per qualcuno?

CONCLUSIONE

- durata: 15 minuti
- suddivisione: tutti
- condivisione tutti assieme di quello che il singolo gruppo ha dedotto dalla discussione per gruppi.



MATERIALE NECESSARIO

- cartellone, pennarello, penne e fogli (per mappa gigante e copie della mappa)
- cinque o sei prove da coppia (con relativo materiale)
 - fare nave di carta – con una sola mano: fogli
 - saltare la corda – fatta metà di corda e metà di spago leggero: corda mezza e mezza
 - indovinare un oggetto – coperto con pellicola semitrasparente: oggetto su scatola
 - colorare un disegno con matite – usando matite finite: disegno con sagoma, matite senza punta, temperino
 - fare centro con una palla su un cestino – è un palloncino gonfiato: cestino, palloncino
 - fare un nodo ad un fazzoletto – senza staccare le mani: un foulard
- VENTI zavorre:
 - spago con catena di palloncini ad acqua
 - bottiglia d'acqua
 - sacchetto di sassi
 - bicchiere d'acqua colorata
 - bagigi

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

Gli impedimenti che ci circondano quotidianamente sono tantissimi: la moda, gli amici, le nostre abitudini, la paura, le nostre convinzioni irrimediabilmente indiscutibili. Siamo così circondati da tutto ciò che non ce ne rendiamo neanche conto. Ci ritroviamo a volte che non siamo capaci di fare una cosa, magari che può anche sembrare semplice a parole, e non sappiamo nemmeno il perché non riusciamo a portarla a termine.

Il fatto di prendere coscienza di queste situazioni e questi ostacoli, costituisce il primo passo per riuscire un giorno a saltarli completamente. Questo cammino di consapevolezza non è facile né veloce, ma deve essere un continuo migliorarsi per non rimanere bloccati, immobilizzati da queste zavorre trasparenti.

Campo Estivo – Treviso Bresciano '07

Scheda Attività Formativa



- Momento dedicato all'attività: martedì pomeriggio
- Tema: la vela: mettersi in gioco
- Scopo dell'attività: capire l'importanza di rischiare, di essere coraggiosi nelle nostre azioni.
- Durata totale: 1 ora e 1\2 (15:00 – 16:30)
- Responsabile: Matteo
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: dinamica di gioco + discussione nei gruppi + condivisione assieme.

:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

DINAMICA

- durata: 40 minuti
- suddivisione: in due squadre che si sfideranno l'una contro l'altra
- Il gioco si chiama Alce Nera. I giocatori di ciascuna squadra si suddividono nelle seguenti categorie:
 - un capitano nero
 - quattro soldati rossi
 - cinque soldati gialli
 - un soldato nero

Il gioco è simile a quello di alce rossa: ogni giocatore ha una fascetta numerata in fronte, ma in questo caso le fascette dovranno essere del colore corrispondente al ruolo (nera, gialla o rossa). I rossi possono uccidere solo i gialli, i gialli solo il soldato nero (che non può uccidere nessuno) e infine il capitano nero può far fuori tutti.

- Lo scopo del gioco è di riuscire a leggere il numero del capitano nero della squadra avversaria e di comunicarlo al proprio capitano nero, in modo che questi lo riesca a uccidere.
- Non si uccide solo gridando il numero, ma bisogna toccare la propria vittima.
- In parallelo, un altro obiettivo è di riuscire a prendere più monete possibili dal forziere nemico. Il forziere è custodito nella base avversaria da un guardiano, che può essere chiunque. Il guardiano consegna una moneta per chiunque entri nella base che egli custodisce. Se il guardiano si allontana ed entra qualcuno nella sua base, gli vengono consegnate 5 monete. Il guardiano può uccidere normalmente come tutti gli altri giocatori, ma può essere ucciso da qualsiasi avversario: per ucciderlo occorre che venga toccato da un nemico prima che il guardiano riesca a dire il numero dell'avversario stesso, e successivamente deve essere anche battuto con "carta sasso forbice".



- Chi muore esce 5 minuti dal gioco e al suo rientro gli verrà cambiato numero. Se esce il capitano nero, il capitano nero dell'altra squadra può fare una strage, perchè può uccidere chiunque, senza essere ucciso. Quando uno viene toccato e ucciso, può leggere il numero del nemico e comunicarlo alla squadra, indi per cui tutti i giocatori di una squadra possono scambiarsi le fascette tra di loro durante il gioco. Il soldato nero come tattica di gioco può far porre tutta l'attenzione su di sé e lasciare libero di agire il capitano nero.

DISCUSSIONE

- durata: 30 minuti
- suddivisione: a gruppi
- si fa un parallelo tra il gioco e la vita quotidiana. Sappiamo rischiare, dare le nostre capacità, far pesare il nostro contributo? O siamo seduti e non ci esponiamo in prima persona? Che cosa significava essere capitano? Il capitano da solo non poteva vincere il gioco perché se avesse eliminato qualcuno, il suo numero poi sarebbe stato conosciuto e tutta la squadra avrebbe rischiato di perdere. I soldati, con meno potere nel gioco, avevano comunque un ruolo fondamentale per la vittoria, ma dovevano certamente rischiare di più essendo soggetti ad eliminazione da parte di più avversari. Anche nel nostro quotidiano occorre non basarsi sempre su ciò che è noto e sforzarsi di spendere energie per costruire qualcosa di nuovo e perciò incerto. Solo in questo modo ci si può migliorare e si può fare tutto quello che siamo chiamati a fare.

CONCLUSIONE

- durata: 15 minuti
- suddivisione: tutti
- condivisione tutti assieme di quello che il singolo gruppo ha dedotto dalla discussione per gruppi.

MATERIALE NECESSARIO

- fascette nere, rosse e gialle per i giocatori
- targhette con delle sigle riportate (numeri e lettere)
- delle "monete"

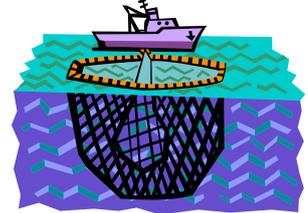
MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

Sedersi e vivere di ciò che abbiamo già fatto e conosciamo bene è molto comodo, ma non è il modo in cui siamo chiamati ad operare. A forza di nutrirsi di cose consolidate, la nostra grinta viene meno, e quello che facciamo perde di energia. Il sapersi rinnovare, il sapere andare oltre l'ostacolo, oltre al successo certo, è un passo importante per la crescita. Dobbiamo essere capaci di spiegare la vela, di lasciarci andare alle esperienze di cui non sappiamo bene l'esito. Altrimenti si rischia di fossilizzarsi, e di non ricordarsi più alla fine il perché agiamo sempre nello stesso modo. Andare incontro a delle sconfitte non è una cosa tragica e da evitare, è una parte del nostro vivere che dobbiamo imparare a considerare, che non ci deve spaventare e frenare. Lasciamo che la nostra intraprendenza abbia il sopravvento sulla paura e sulla pigrizia.

Campo Invernale – Campodalbero '06

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: giovedì mattina
- Tema: la rete: la comunità e l'accettazione
- Scopo dell'attività: far capire che ci si deve accettare, non fermarsi ai pregiudizi
- Durata totale: 2h
- Responsabile: Mirco
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: prima fase, dinamica, i ragazzi preparano degni snack con pane e 4/5 ingredienti, dovranno poi scambiarseli e mangiarli, poi si rifletterà assieme



:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

DINAMICA Fase1

- durata: 1h circa
- suddivisione: tutti assieme
- I ragazzi dovranno prima, avendo a disposizione un po' di pane e 4/5 ingredienti a testa (senza poterli scegliere) usare il tutto per fare uno snack che poi si scambieranno e mangeranno.
- Dovranno prima di mangiare elencare gli ingredienti scrivendo per ognuno cosa pensano (che schifo, buono, spero buono,...) e poi confrontarli con l'effettivo risultato dell'assaggio

DINAMICA Fase2

- durata: 40, min circa
- suddivisione: 5 gruppi (suddivisione biennio triennio)
- ognuno racconterà le proprie impressioni sulla fase1 e un episodio in cui sbagliando ha applicato un pregiudizio

DISCUSSIONE

- durata: 20min
- suddivisione: tutti assieme
- scambiarsi le considerazioni finali

MATERIALE NECESSARIO

- fogli per impressioni
- pezzi di pane, ingredienti vari (marmellata, sale, aceto, olio, prosciutto, pomodoro, acciughe, nutella,...)

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

- i pregiudizi i portano a volte a comportarsi in modo sbagliato. L'unico modo di combatterli è rendersi conto che ci sono. Pre-giudicare una persona vuol dire toglierle la possibilità di esserci amica, di avvicinarsi a noi. E per non commettere un pregiudizio occorre buona volontà e tanta intelligenza.

Campo Estivo – Treviso Bresciano '07

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: giovedì pomeriggio
- Tema: la nave: la testimonianza
- Scopo dell'attività: far gustare ai ragazzi la gioia del raccontare ciò che di bello ci accade. Creare un simbolo tangibile da portare a casa che ci aiuti a testimoniare il nostro impegno anche dopo il campo.
- Durata totale: 1 ora e 1\2 (15:00 – 16:30)
- Responsabile: Andrea
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: dinamica individuale + discussione nei gruppi + costruzione nave + condivisione assieme.



:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

DINAMICA INDIVIDUALE

- durata: 10 minuti
- suddivisione: individuale
- ad ognuno verrà proposto un gioco o un'attività simpatica ed originale, da fare da soli (vedi materiale).
- conclusa questa attività, i ragazzi dovranno ancora rimanere isolati per 5 minuti, senza poter raccontare a nessuno quel che hanno fatto.

DISCUSSIONE

- durata: 20 minuti
- suddivisione: a gruppi
- all'inizio la discussione sarà sul fatto di non aver potuto ancora raccontare quel che ci è successo a ciascuno di noi nell'ultima mezz'ora. Dovrebbe risultare come un senso di incompletezza per aver vissuto da soli una bella esperienza senza aver potuto condividerla con altri.
- Dopo questo primo momento, ai ragazzi verrà lasciata l'opportunità di raccontarsi liberamente di quel che è accaduto. Successivamente si potrà tornare a discutere sul differente stato d'animo una volta aver potuto condividere l'esperienza.
- Cosa è che di solito facciamo più fatica a raccontare? Abbiamo paura di quello che la gente ci può dire? Anche far parte di un gruppo parrocchiale può essere difficile da raccontare? Le esperienze che facciamo ai campi le raccontiamo con gioia a chi non è potuto venire del gruppo? E a chi non fa parte del gruppo le raccontiamo? Ti è capitato mai di essere tu la spinta principale per un tuo amico nel fare qualche cosa? In quel caso è servito raccontare la tua esperienza? Quando qualcuno ti parla per esperienza personale o per una sua idea teorica, per te è lo stesso?



COSTRUZIONE NAVE

- o durata: 30 minuti
- o ciascuno dovrà realizzare una nave, potendo utilizzare tutto il materiale a disposizione più inoltre quello che la fantasia può creare (foglie, sassi, ...). Sarà importante che nella costruzione i ragazzi tengano in considerazione tutti i momenti di attività proposti in precedenza: la conchiglia, l'ancora, la zavorra, la vela, i remi, la rete.

CONCLUSIONE

- o durata: 15 minuti
- o suddivisione: tutti
- o condivisione tutti assieme di quello che il singolo gruppo ha dedotto dalla discussione per gruppi.

MATERIALE NECESSARIO

- o attività solitarie:
 - un puzzle fatto con una foto strana di qualcuno del gruppo
 - un gioco di prestigio con le carte
- o materiale per la nave: colla, carta velina, stuzzicadenti, forbici, carta, cartoncino, gavetta, filo per cucire, filo di lana, scotch, pennarelli, carta alluminio, carta crespa, stoffa, pellicola trasparente, bottoni, pelle, chiodi, cucitrice.

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

Ogni esperienza che facciamo, diventa un'esperienza a metà se dopo averla vissuta ce la teniamo egoisticamente per noi e non la condividiamo con chi ci sta affianco. Le cose che ci capitano e che facciamo meritano di rivivere anche dopo che sono accadute, e perché questo accada dobbiamo far sì che non muoiano nei nostri ricordi, ma vivano nei nostri racconti. Così facendo anche altre persone potranno trarre gioia, esperienza ed insegnamento da quello che noi proponiamo. Ma non solo: anche noi stessi così facendo vivremo più intensamente e interamente quella esperienza, che per piccola che sia è pur sempre irripetibile.