

Special Weekend: 28 - 29 giugno 2025

PROGRAMMA

14:00 ritrovo in cortile
14:15 spiegazione del pomeriggio in salone e test *che mago sei?*
14:30 **Accoglienza** in salone
15:00 **Storia** in sala riunioni
15:30 **Preghieria** in sala San Giovanni
16:00 **Bricolage** in salone
16:30 merenda
17:00 partita a Quidditch in cortile
18:15 Messa e mandato
19:30 Riunione tecnica, squadre animatori e consegna magliette
20:30 Cena: pizza e gelato
21:30 giochi fuori: pallavolo, calcio
23:00 Preghiera in salone
23:30 Alle scale piace cambiare... gioco per andare a dormire

DETTAGLIO MOMENTI

Il pomeriggio è come un giorno di Grest con delle tappe da superare per passare al momento successivo, ogni tappa vale 10 punti.

Quiz con i risultati proiettati <https://app.wooclap.com/events/NSQUNE/votes>

1. test Casata di Harry Potter <https://www.potterheads.net/tests/?test=casa>
2. test qual è il tuo patronus <https://www.potterheads.net/tests/?test=patronus>

Accoglienza

Un educatore in salone insegna la sigla a tutti gli animatori (ballo + cantarla), gli altri edu aspettano fuori. Quando i ragazzi l'hanno imparata devono insegnare il ritornello agli altri edu... solo quando tutti gli edu sanno cantarla e ballarla insieme agli animatori si passa alla tappa successiva!

Storia

Vediamo uno spezzone del primo film per entrare nella magia,

<https://www.youtube.com/watch?v=p2GzxJT3aT0&list=PL4Rv2Fmq8w82qS54bCO MazRRurXr0m1DC>

poi a gruppi di tre animatori devono scegliere un edu che giochi con loro e rispondere alle domande di un quiz sulla storia di Harry Potter. Solo se tutta la squadra risponde giusto fanno un punto. Vince la squadra che fa più punti

<https://app.wooclap.com/events/RQFESL/votes>

Preghiera

Per cosa un animatore dovrà ringraziare?

Cartelloni con: *Grazie Signore per...*

dovranno indovinare come abbiamo pensato di continuare queste frasi (5 frasi)
(per avermi dato il coraggio di andare ai corsi animatori...)

Bricolage

a gruppetti imparare ad eseguire 3 lavoretti che ci saranno al Grest

Conclusione serata:

Preghiera: vedi power point

Ora è il momento di salire le scale per andare a dormire, ma... non tutti ce la faranno perchè... alle scale piace cambiare

Gioco per raggiungere il secondo piano

1. in salone per poter aprire la porta delle scale ogni animatore deve pescare una categoria: *ingredienti per le pozioni - strumenti di magia - parole magiche - luoghi magici* e fare foto a 5 oggetti che la riguardano. Quando avrà le 5 foto deve mostrarle ai guardiani della porta per poter passare.
2. Dopo il primo pianerottolo si devono formare gruppi di quattro, ogni componente ha un foglio di carta, insieme devono riuscire a far scorrere una pallina da ping pong da un foglio all'altro fino a salire una rampa di scale (quando la pallina arriva al primo della fila, l'ultimo deve correre davanti e così via)
3. Al primo piano il gruppetto deve riuscire a far entrare un palloncino gonfio in uno scatolone soffiando con delle cannucce
4. Davanti alla porta area a sinistra del secondo piano ognuno pesca un biglietto con il numero della stanza in cui dormirà: 1 (salone), 2, 3. Viene accompagnato alla stanza giusta da un edu e deve rimanere dentro ad aspettare gli altri

Quando sono arrivati tutti, sotto alla porta 2 e 3 infiliamo una busta con un messaggio:
La magia continua... non solo alle scale piace cambiare, ma anche alle stanze!
Raggiungeteci tutti nel salone del secondo piano!!