



12 - 19 luglio - Altino di Montemonaco (AP)

PerAmoreCambio!Eppoi...

*Camposcuola a Altino di Montemonaco (AP)
12 - 19 Luglio 2009*

- Inno del campo, ma non siamo ancora granché convinti sarà "Lontano dal tuo sole" di G. Neffa (2009). Di spunti ne offre tanti per poter pensare alla pace come l'obiettivo e il senso vero della vita...La canzone che, in realtà mi ha guidato per buttare giù questa traccia è un'altra: "Verso il terzo millennio" del mitico G. Gaber...ma i ragazzi non l'avrebbero mai cantata: è bellissima ma troppo lenta e difficile per loro. Veniamo alla canzone scelta:

Sono pronto per rialzarmi ancora,
è il momento che aspettavo è ora
nonostante questo cielo sembri chiuso
su di me
nessuno mi vede, nessuno mi sente,
ma non per questo io non rido più.
Io son qui in un mondo che ormai
gira intorno a vuoto lontano dal tuo sole
piove, ma io qualche cosa farò
per sentire ancora tutto il calore che ora
non ho
e avere un po' di pace che ora non ho
e luce nei miei occhi che ora non ho,
una direzione giusta che ora non ho
...che ora non ho

Sulla strada troppe stelle spente
la tua mano ora servirebbe

troppa gente alza il dito
e poi lo punta su di me.
Nessuno mi crede, davvero innocente,
ma non per questo io non vivo più.
Io sono qui in un mondo che ormai
gira intorno a vuoto lontano dal tuo
sole,
piove, ma io qualche cosa farò
per sentire ancora tutto il calore che
ancora non ho
e avere un po' di pace che ora non ho
e luce nei miei occhi che ora non ho,
una direzione giusta... che ora non ho
(x3)
E avere un po' di pace che ora non ho
e luce nei miei occhi che ora non ho,
una direzione giusta...che ora non ho
(x3)

- Il brano del Vangelo che farà da punto di riferimento ideale è il *Discorso della montagna*: vero e proprio itinerario per chi cerca la Pace...(Mt. 5,1-12).

Mt.5,1-12

- 1** Vedendo le folle, Gesù salì sulla montagna e, messosi a sedere, gli si avvicinarono i suoi discepoli.
- 2** Prendendo allora la parola, li ammaestrava dicendo:
- 3** «Beati i poveri in spirito, perché di essi è il regno dei cieli.
- 4** Beati gli afflitti, perché saranno consolati.
- 5** Beati i miti, perché erediteranno la terra.
- 6** Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia, perché saranno saziati.
- 7** Beati i misericordiosi, perché troveranno misericordia.
- 8** Beati i puri di cuore, perché vedranno Dio.
- 9** Beati gli operatori di pace, perché saranno chiamati figli di Dio.
- 10** Beati i perseguitati per causa della giustizia, perché di essi è il regno dei cieli.
- 11** Beati voi quando vi insulteranno, vi perseguiteranno e, mentendo, diranno ogni sorta di male contro di voi per causa mia.
- 12** Rallegratevi ed esultate, perché grande è la vostra ricompensa nei cieli.

Il percorso porta a realizzare la pace vera: quella che non fa dipendere il proprio raggiungimento dalle condizioni esterne, ma che mette al centro ciascuno e lo rende protagonista...La pace non dipende dalle condizioni ambientali più o meno favorevoli, ma da me.

Ogni giorno si analizzano le situazioni di conflittualità che si possono verificare negli ambienti sopra descritti e si cerca di trovare una strada per essere operatori di pace in ciascuno di essi. Essere operatori di pace consiste nel vincere ogni divisione e lacerazione e trovare l'unità in ogni luogo, in ogni ambiente.

Il sabato si scoprirà che non è possibile far pace fuori di noi, senza recuperare l'unità dentro di noi. Ognuno deve trovare l'unità di se stesso per vivere davvero nella serenità e poter poi essere portatore di unità dovunque è chiamato a stare.

Ma tutto questo non può verificarsi senza Gesù: lui è l'uomo-Dio, assolutamente indiviso. Scoprire la sua presenza indivisa dentro di noi, ci farà trovare davvero l'unità e la pace che andiamo cercando: questo è possibile nella Messa settimanale...il luogo del recupero reale della unità profonda

- in noi stessi,
- tra noi e Dio
- e tra noi e i fratelli,

con la forza del sacramento di Gesù che ci fa *una cosa sola*...

Ambientazione: fiori, striscioni di carta crespa e simboli di pace "figli dei fiori".
Cartellone con strada e furgoncini come pedine

Domenica 12 luglio 2009.

- ore 11:00** messa di inizio camposcuola – Sant’Agostino
- ore 17:00** partenza
- ore 18:30** arrivi – sistemazione camere
- ore 20:00** cena
- ore 21:30** - proiezione video PACE
- presentazione tema del campo
- spiegazione percorso e valutazione giornaliera del gruppo
- presentazione grafico
- divisione in gruppi attività e gioco (consegna fascette)

Gioco serale: *InnoLive!* (ALLEGATO)

Scopo: completare tutte le prove che di volta in volta verranno comunicate, legate alle parole dell’inno.

Vince: la squadra che per prima riesce a completare positivamente le prove.

Come si gioca: sarà un gioco a tempo. Ad ogni educatore verrà assegnata una squadra; al via, ad ogni squadra verrà consegnato un foglietto con una parte di canzone e l’indicazione per una prova. I ragazzi dovranno organizzarsi per superare la prova richiesta, tornare dall’educatore citando a memoria la frase della canzone e poi eseguire la prova. Se l’esito sarà positivo, l’educatore consegnerà il foglio successivo con la seguente prova... e così via finché una squadra non avrà terminato tutta la canzone!

Canzone: Ciao papà, Eros Ramazzotti.

Sono io come stai
ti telefono da qui
qui da una camera d'albergo
scusa se è da un po'
che io non ti chiamo più
ma sai, sai già come son fatto
io però ti penso spesso
fortemente come adesso
io sto bene come no
ho mangiato dei panini
e sto riposando un po'
il lavoro va così
tutti dicono c'è crisi
ma io, io non mollo no
non ti devi preoccupare
ormai mi so arrangiare
stai tranquillo non frequento
quelle che chiami brutte compagnie
ne sto lontano
dai lo sai che sto attento
ci sono in giro certe malattie
ma sì, sì che guido piano
tu dimentichi che sono
ogni giorno un po' più uomo
e quand'è che ritorno

forse un salto a fine mese
ma sai dipende
ti dirò sono un po' a corto
ho avuto delle spese
ultimamente
non è il caso che ti scaldi
io non butto via i miei soldi
sì però dagli un taglio
con le prediche se no
io metto giù
anche tu se non sbaglio
quando avevi la mia stessa età
chi ti teneva più
e non dire altri tempi
coi tuoi soliti esempi
questo qui è il mio tempo
che ti piaccia oppure no
è la mia vita
e io vado fino in fondo
la mia strada seguirò
io no, non ho chiuso la partita
tu mi hai chiesto di capirti
ora io lo chiedo a te
non so più che cosa dirti
ci vediamo ciao, ciao papà...

Obiettivo: scopo dell'attività è analizzare l'andamento di alcune "discussioni tipo" che avvengono in famiglia. In questo modo sarà facile riflettere su come si evolvono le chiacchierate/discussioni fra genitori-figli e marito-moglie e capire come prevedere una litigata o un confronto pacifico.

Attività: Si inizia riprendendo in mano il testo della canzone del giorno (1 ogni 2): dopo averlo letto insieme, si chiede ai ragazzi di individuare la situazione "input" della discussione, trovando protagonisti e motivo della telefonata.

Trovata la prima situazione "input", si chiede ai ragazzi di pensare alla propria esperienza familiare e di proporre altre situazioni prese dalla loro quotidianità. Fatto questo, si dividono i ragazzi a coppie e si assegna ad ogni coppia una situazione, chiedendo di svilupparla immaginando una evoluzione pacifica (positiva) ed una meno (negativa). Dovranno quindi scrivere i dialoghi, le "botta e risposta", gli abbracci o le grida...

Una volta terminato, si torna in gruppo e si leggono le evoluzioni immaginate, al termine delle quali si chiede a tutto il gruppo di vedere quali sono, secondo tutti, le caratteristiche che si possono evidenziare (*ad es: nella situazione positiva, magari si può individuare la comprensione del figlio, ma pazienza del*

genitore... oppure nella situazione negativa l'ostinazione del figlio, la stanchezza e poca modernità del genitore....)

I risultati trovati per ogni storia sviluppata dalla situazione verranno scritti su un cartellone...

Gioco pomeriggio: I continenti

Materiale: tanti cartoncini con le lettere dell'alfabeto (*inglesi comprese*)

Svolgimento: assegnare ad ogni squadra un continente (*Africa, Asia, America, Oceania*) e disporli nel campo gioco ai quattro angoli. Al centro del campo ci sarà l'Europa (*squadra educatori*) con gli educatori a circa due metri dal cerchio contenente tutte le lettere dell'alfabeto. I ragazzi al via del capo gioco dovranno "attaccare" l'Europa cercando di arrivare al centro, rubare una lettera e tornare alla propria base senza farsi toccare dall'educatore. Se i ragazzi vengono toccati mentre attaccano, devono tornare alla base prima di ripetere l'attacco; se vengono toccati mentre hanno la lettera in mano, devono riportarla al centro e tornare alla base. I ragazzi nel cerchio non possono essere toccati. Non bisogna dimenticare che ogni continente, oltre ad attaccare l'Europa, può essere attaccato dal continente alla sua sinistra e può attaccare il continente alla sua destra, rispettando le stesse regole valide per gli attacchi al centro. Il gioco va avanti finché il capo gioco non determinerà la fine. A questo punto ogni continente dovrà cercare di formare una parola che ricordi il proprio continente (*nomi di città, animali caratteristici, piatti tipici, personaggi...*). Vince la parola più originale o più lunga.

Torneo

Gioco serale: Piccolo Principe Game

Preparazione: tagliare i margini superiore e dx di ogni pagina e fotocopiarla ingrandita al 105%. Il numero delle fotocopie per ogni pagina per colore è indicato in alto a sin (*4x = 4 copie gialle, 4 blu, 4 rosse e 4 verdi...*). Tagliare le tessere. Preparare (*fotocopiando e tagliando*) e nascondere i biglietti del tesoro in quantità a piacere. Assegnare una base agli arbitri e una ad ogni squadra.

Scopo del Gioco: fare più punti possibili ottenuti sia consegnando i tesori trovati, sia con le parole composte in cui ogni lettera vale 10 punti.

Svolgimento: le 4 squadre si radunano nelle loro basi: si scelgono 3 persone per ogni squadra che si fermano in base (*i ragazzi faranno a turno*); un animatore distribuisce in maniera casuale una tessera del colore della squadra per ogni ragazzo (tranne chi rimane in base). Al fischio d'inizio, i ragazzi cominciano a cercare i biglietti del tesoro precedentemente nascosti. Quando li trovano li portano alla base arbitri. Durante la ricerca possono ingaggiare dei duelli con i componenti delle altre squadre: basta toccare un avversario e si confrontano le tessere; chi vince prende la tessera dell'altro (*nelle tessere è scritto chi vince e chi perde*). Chi è rimasto senza tessera torna alla base a farsene dare un'altra. Chi ha vinto porta quella vinta alla propria base. Se uno viene fermato da un avversario, finché riporta le tessere vinte alla sua base,

può continuare a combattere solo con la sua carta... e comunque in caso di sconfitta non perderà mai quelle vinte ma solo la sua. Le persone alla base ricevono le tessere vinte dai compagni, poi con le lettere presenti in alto a destra della tessera cercano di comporre delle parole di senso compiuto da portare alla base degli arbitri, spiegando loro il collegamento tra la parola e il tema della giornata: pace in famiglia.

La squadra non può usare le proprie tessere per comporre le parole (*lo si vede facilmente dal colore delle tessere: es. la squadra gialla può usare le tessere rosse, blu e verdi, non le gialle*). Ogni parola accettata vale 10 punti per lettera che compone la parola (*es. la parola "Principe" vale 80 punti-gioco*). Il Gioco è a tempo e si possono fare più mance. Alla fine si sommano i punti gioco ottenuti con le lettere con i punti segnati nei biglietti del tesoro.

Attenzioni: si può viaggiare solo con una tessera della propria squadra. Non si possono cercare i tesori senza tessera. Per questo motivo ci saranno dei controllori (*educatori liberi*) che gireranno per il campo gioco e verificheranno l'applicazione delle regole... Il tesoro è acquisito dalla squadra appena trovato e non può essere perso nei duelli del gioco finché lo si porta alla base degli arbitri. Poi l'arbitro suddivide nuovamente le tessere per colore in maniera che un altro arbitro o animatore riconsegna all'animatore che distribuisce le tessere in base le tessere della sua squadra per rimetterle in gioco e continuare ad alimentare il gioco... L'animatore che distribuisce le tessere deve distribuirle casualmente senza trattenere le tessere ad es. quelle con le vocali o con certi personaggi.

Martedì 14 Luglio 2009.

PACE CON GLI AMICI

Canzone: Un amico è così, Laura Pausini.

È facile allontanarsi sai
Se come te anche lui ha i suoi guai
Ma quando avrai bisogno sarà qui
Un amico è così

Non chiederà nè il come nè il perché
Ti ascolterà e si biterà per te
E poi tranquillo ti sorriderà
Un amico è così

E ricordati che finché tu vivrai
Se un amico è con te non ti perderai
In strade sbagliate percorse da chi
Non ha nella vita un amico così

Non ha bisogno di parole mai
Con uno sguardo solo capirai
Che dopo un no lui ti dirà di sì
Un amico è così

E ricordati che finché tu vorrai
Per sempre al tuo fianco lo troverai

Vicino a te mai stanco perché
Un amico è la cosa più bella che c'è

È come un grande amore,
solo mascherato un po'
Ma che si sente che c'è
Nascosto tra le pieghe di un cuore che si dà
E non si chiede perché

Ma ricordati che finché tu vivrai
Se un amico è con te non tradirlo mai
Solo così scoprirai che
Un amico è la cosa più bella che c'è

E ricordati che finché tu vivrai
Un amico è la cosa più vera che hai
È il compagno del viaggio più grande che fai
Un amico è qualcosa che non muore mai

Obiettivo: Scopo della giornata è fermarsi a riflettere su come deve essere, secondo i ragazzi, l'amico sincero (*e, di conseguenza, in che modo loro possono diventare amici sinceri*). In questo modo si può capire come vivere situazioni di pace nell'amicizia, e come, attraverso l'analisi del "nemico modello", evitare le situazioni di non pace.

Attività: Carta di identità amico/nemico

Ad ogni ragazzo verrà consegnato un foglio: da un lato troveranno la carta di identità dell' "amico", dall'altro la carta di identità del "nemico". Ciascuno dovrà compilare i due lati partendo da una riflessione sulla propria esperienza, sia attivamente (*come amico o come nemico*), sia passivamente (*come esperienze avute di amicizia*). Compilate le due schede, si tornerà in gruppo e si inizierà un confronto con quanto emerso da tutti con l'obiettivo di compilare una grande "carta di identità" dell'amico e nemico modello, scegliendo fra tutte le proposte, quelle da inserire nella carta.

Gioco pomeriggio: mix di giochi

Torneo

Gioco serale: mix

Mercoledì 15 Luglio 2009.

PACE CON L'AMBIENTE

Canzone: Sorella terra, Laura Pausini

Sorella terra, ascolto te
ogni conchiglia oceano è
e poi, ogni foglia è un battito
che sa, vibrare all'unisono con noi, se vuoi

sorella terra, che pace dai
coi tuoi deserti, i tuoi ghiacciai
così sento nel mio spirito, di te
quell'infinito anelito,

perché le tue foreste sono il mio respiro,
sai che non è più terrestre l'emozione che
mi dai che mi dai così,
fino a perdermi nell'armonia celeste,
di quest'estasi.

Ma guardarti a volte che male fa
ferita a morte dall'inciviltà
così, anch'io divento polvere,
e mi disperdo dentro un vento a
raffiche,

perché le tue foreste sono il mio
respiro, sai
e non è più terrestre l'emozione che
mi dai, che mi dai così,
fino a perdermi,
nell'armonia celeste di quest'estasi

Obiettivo: scopo dell'attività è far comprendere ai ragazzi come convivere pacificamente con l'ambiente. Va scoperto che esso non è una risorsa da sfruttare a nostro piacimento, ma una realtà con la quale convivere, che va rispettata per le sue caratteristiche. Ecco perché è necessario avere delle accortezze che permettano di valorizzare il creato e non devastarlo.

Attività: Si inizia leggendo il racconto della creazione (Gen 1,1-31; ALLEGATO): mentre l'educatore leggerà il testo, ogni ragazzo avrà la possibilità di scrivere su di un foglietto tutte le parole che crede inerenti al tema ambiente/creato (*cielo, terra, acque, germogli, alberi da frutto, stelle, animali...*). Al termine della lettura e dopo un confronto fra tutti, le parole individuate verranno scritte su di un cartellone.

Prima di proseguire, l'educatore farà due sottolineature:

1. qual è il messaggio? tutto è dono di Dio
2. in riferimento agli uomini, cosa chiede Dio? *“Siate fecondi e moltiplicatevi, riempite la terra; soggiogatela e dominate...”*. Cerchiamo di capire bene però: se andiamo ad analizzare il senso della traduzione del testo biblico, l'invito di Dio è un invito ad essere corresponsabile, una sorta di amministratore di qualcosa che rimane in possesso di un altro. Inoltre nell'amministrazione l'uomo deve rispettare la “vocazione” di ogni singola realtà dell'universo.

Davanti ad un dono, due le strade che si possono percorrere: decidere di valorizzarlo al meglio rispettando le sue caratteristiche o sfruttarlo senza attenzione (*l'importante è che faccia quello che mi serve*). Stesso bivio quando parliamo di ambiente.

Ecco allora il secondo passaggio: capire come l'uomo (*loro in primis*) si pone davanti all'ambiente: lo rispetta? lo valorizza? lo sfrutta? Divisi in piccoli sottogruppi (3 o 4 elementi), i ragazzi dovranno riflettere su come loro si comportano davanti ad ogni elemento dell'ambiente scritto nel precedente cartellone e su come, davanti allo stesso elemento, si comporta l'uomo in

generale. I risultati verranno scritti su due colonne distinte di un altro foglio fornito ad ogni sottogruppo. Sarebbe interessante se nel gruppo, prima di passare alla terza fase dell'attività, ci si potesse fermare a discutere un po' per notare come spesso egoismo e potere portano soltanto ad una amministrazione non pacifica dell'ambiente.

L'ultima parte dell'attività è la creazione del "SalvAmbiente": il gruppo dovrà individuare una situazione di non pace con l'ambiente (*sfruttamento delle risorse, inquinamento, diseducazione nelle città...*) e pensare ad una invenzione (o "provvedimento educativo"...), che possa risolvere il problema. Per questo dovranno fornire una scheda tecnica con tanto di descrizione del problema individuato, l'obiettivo che si vuole raggiungere, note tecniche, eventuale disegno/progetto... Va dato spazio alla fantasia, suggerendo anche l'invenzione di macchine inesistenti...

Gioco pomeriggio: Caccia alla frase

Scopo: ricostruire le frasi delle squadre avversarie leggendo le sillabe attaccate ad ogni avversario.

Preparazione: viene assegnata ad ogni squadra una frase composta da tante sillabe quanti sono i componenti della stessa moltiplicati per 4 (tolleranza \pm 3-4 sillabe). Su fogli di carta di formato A4/2 ogni squadra riporta con un colore le sillabe della propria frase. Dopo di ché ogni giocatore si appropria di 4 foglietti dei quali uno verrà apposto sulla schiena con il biadesivo. E' importante che in questa fase del gioco le squadre siano SEPARATE!!! Ad ogni squadra verrà assegnato un educatore che fungerà da "base".

Svolgimento: tutti i giocatori hanno alcuni minuti di tempo per separarsi in 4 direzioni diverse (*dove vogliono*). Al fischio del conduttore ogni giocatore dovrà cercare di leggere la sillaba appesa sulle spalle di un avversario. Quando un giocatore sentirà che viene letto ad alta voce il proprio cartellino dovrà fermarsi e coprirsi il viso (*posizione faccia a terra*), per permettere all'avversario di staccargli il foglietto ed allontanarsi senza mettere a rischio la propria incolumità. Tale posizione dovrà essere mantenuta per 10 secondi (*fino a quando il vincitore si è allontanato*). A questo punto lo "scartellinato" provvederà a ricartellinarsi con uno degli altri foglietti rimasti (*si spera*) e riprenderà la sua caccia. Quando un giocatore finisce i propri cartellini è OBBLIGATO a ritornare alla base dove inizierà a comporre le frasi degli avversari. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO cacciare se si è sprovvisti del necessario cartellino!!!

Fine del gioco: al fischio finale del conduttore (o quando una squadra termina tutti i suoi foglietti) tutti i componenti di ogni squadra si radunano per comporre le diverse frasi misteriose. Vince chi indovina più frasi (o più parole).

Torneo

Gioco serale: Caccia al tesoro (ALLEGATO)

Giovedì 16 Luglio 2009.

GITA

Canzone: Madre Terra – Renga/ Tazenda

TESTO:

Buongiorno a te
Alma Mater
Ischidat'istella mia de sos chelos
Anima mundi
Primo respiro
Madre Terra mama istella
Vittima antica di ogni guerra
Bella Mama addolorada
Rispondi al grido della follia
Dae custa notte
Madre Terra
Sognerò solo pace, alba e sole
Anima mundi
Segno di Dio
Madre Terra pura stella
Inonda oblio per ogni vita
Bella Mama addolorada
Rispondi al grido della follia
E nos perdones
De totu sos errores
E non perdones
Madre Terra ora brilla
Alza il tuo grido, la tua preghiera
Bella Mama addolorada
Madre infinita
Buongiorno a te
Madre Terra.

TRADUZIONE:

Buongiorno a te
Alma Mater
Svegliati stella mia, dei cieli
Anima mundi
Primo respiro
Madre Terra madre stella
Vittima antica di ogni guerra
Bella Madre addolorata
Rispondi al grido della follia
Da questa notte
Madre Terra
Sognerò solo pace, alba e sole
Anima mundi
Segno di Dio
Madre Terra pura stella
Inonda oblio per ogni vita
Bella Madre addolorata
Rispondi al grido della follia
E perdonaci
Tutti gli errori
E perdonaci
Madre Terra ora brilla
Alza il tuo grido, la tua preghiera
Bella Madre addolorata
Madre infinita
Buongiorno a te
Madre Terra.

Attività: giornata di escursione
Pranzo al sacco + giochi vari (ruba bandiera, chitarra....)

Docce

Gioco serale: Il gioco dell'Oca (ALLEGATO)

La lotta per la pace inizia con la ricerca della pace stessa, una ricerca metodica, profonda, continuativa... ma, troppo spesso, ostacolata dalla voglia di dominare su chi è più debole e non sa difendersi. Da sempre le guerre hanno inasprito le relazioni tra i popoli, i contatti tra etnie e culture diverse; popolazioni che scendono in guerra costrette da capi di governo tirannici e affamati di conquiste, gente già povera privata anche dell'amore delle loro famiglie perché obbligata ad imbracare un fucile mai maneggiato, bambini-soldato strappati ai loro genitori per combattere un nemico che non ha pietà di nessuno... questa è la guerra, una terribile malattia, una grande illusione, al termine della quale non ci saranno né vincitori né vinti, ma solo perdita, distruzione, tristezza, agonia, morte... segni incancellabili che cambiano, per sempre, il corso della storia e il modo di essere di un popolo. È per questo che, nonostante in molti paesi del mondo ancora oggi si combatte, l'eco della parola PACE rimbalza con forza da un paese all'altro, attraversa paesi, nazioni, continenti, sorvola fiumi, mari, oceani, si insinua nel cuore della gente. La pace esiste, non è un'utopia: basta solo volerlo.

Canzone: Hey ma, Gino Paoli

Hey ma' è vero che	E che siamo noi
Tutti gli altri sono uguali a me?	La speranza
E no non è proprio così	Camminando noi
Hey mama è vero che	Verso il sole
Chi è più bianco è più forte di me	Dentro il sole che salirà
Eh si sarà sempre così	Nero può essere bandiera
Hey ma' è vero che	Per un'idea libera e vera
Chi è più forte ha più ragione di me	Hey ma' un giorno verrà
Eh si sarà sempre così	Che Caino non ammazzerà
Ma è vero	Eh no suo fratello mai più
Che il colore è solo luce	Sam Cam Yafet non avran colore
E la luce è la speranza	Saran figli di un professore
E che siamo noi	Eh si può esser proprio così
Hey ma tu dici che	Sara vero
Cristo ha l'anima uguale a me	Che il colore è solo luce
Eh si nera come te	E la luce è la speranza
Cristo ha l'anima di un'arlecchino	E che siamo noi
Tutti i colori dell'arcobaleno	La speranza
Eh si forse è proprio così	Camminando noi
Sarà vero	Verso il sole
Che il colore è solo luce	Dentro il sole che salirà
E la luce è la speranza	

Attività: Settembre è alle porte e, come ogni anno, l'Unicef (Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia) deve organizzare una nuova campagna di sensibilizzazione per la difesa dei diritti e delle condizioni di vita dell'infanzia e dell'adolescenza in tutto il mondo: questa volta hanno contattato proprio noi chiedendoci di realizzare una campagna pubblicitaria che verrà poi diffusa in tutto il mondo; l'obiettivo è quello di realizzare un manifesto pubblicitario di dimensioni 70x100 cm il cui tema dovrà essere la pace e l'uguaglianza tra i

popoli. Il manifesto dovrà contenere un'illustrazione che riassume in modo efficace il concetto in esame e uno slogan d'effetto che contenga almeno due delle seguenti parole: pace, popolo, nazione, guerra, violenza, bambini.

N.B.: per rendere più agevole e dinamica l'attività, l'educatore può decidere di far lavorare singolarmente ogni ragazzo (ovviamente dopo aver pianificato in gruppo il lavoro da realizzare), cioè far disegnare a più persone i vari elementi dell'illustrazione su singoli fogli che verranno poi ritagliati ed incollati sul cartellone in modo da ricostruire il disegno che si era deciso di realizzare; un altro gruppo, invece, potrebbe occuparsi solo dello slogan.

Gioco pomeriggio: *Alla ricerca dei doni perduti (ALLEGATO)*

Un avventuriero è bloccato davanti all'ingresso della stanza di un favoloso tesoro. La porta (*della dispensa*) si aprirà soltanto a chi sarà in grado di rispondere all'enigma che vi è scritto sopra. L'avventuriero non sa che pesci pigliare e sta per abbandonare l'impresa. A questo punto l'avventuriero ricorda che esiste un antichissimo libro chiamato 'Il grande libro della saggezza' nel quale si trovano le risposte a tutte le domande del mondo, ma non sa dove si trovi e quindi decide di chiedere aiuto ai ragazzi che a questo punto dovranno cercare e trovare il libro e portarlo all'avventuriero.

Torneo

Gioco serale: Gioco di paura, IT (ALLEGATO)

Canzone: Dimmi che credi, Antonello Venditti

Se tu ragazzo cercherai
nella stagione dei tuoi guai
un po' d'amore un po' d'affetto
e nella notte griderai
e in fondo al buio troverai
solo il cuscino del tuo letto
non devi piangere
non devi credere
che questa vita non sia bella
per ogni anima per ogni lacrima
nel cielo nasce un'altra stella
molti si bucano altri si estasiano
e non troviamo mai giustizia
e non si parlano e poi si perdono
perche' non amano abbastanza
tu non ti arrendere
non ti confondere
apri il tuo cuore all'universo
che questo mondo sai
bisogna prenderlo
solo così sarà diverso
dimmi che credi dimmi che credi
come ci credo io
in questa vita in questo cielo
come ci credo io
il tuo sorriso tra la gente
passerà forse indifferente
ma non ti sentirai più solo

sei diventato un uomo
e nella notte cercherai
nella stagione dei tuoi guai
un po' d'amore un po' d'affetto
e disperato griderai
e in fondo al buio stringerai
solo il cuscino del tuo letto
non devi piangere
non devi credere
che questa vita non sia bella
per ogni lacrima per ogni anima
nel cielo nasce un'altra stella
dimmi che credi dimmi che credi
come ci credo io
in questa vita in questo mondo
come ci credo io
tu non ti arrendere
non ti confondere
apri il tuo cuore all'universo
che questo mondo sai
bisogna prenderlo
solo così sarai diverso
non devi piangere
non devi credere
che questa vita non sia bella
per ogni anima per ogni lacrima
nel cielo nasce un'altra stella (x 2)

Attività: Dopo aver ascoltato la canzone si procede con la divisione in gruppi. Lettura della parabola del Figliol Prodigo (ALLEGATO). Viene consegnato ai ragazzi il brano con gli errori al testo e all'educatore il testo corretto. I ragazzi dovranno individuare gli errori (*lo scopo è farli "entrare nel testo"*) quindi gli educatori possono aiutare a capire meglio il testo e evidenziare come il figlio ritrovi "se stesso" e il padre con molta sicurezza lo perdoni. Quante volte è difficile a causa della pigrizia capire di aver sbagliato? Chiedere scusa ai nostri genitori per gli errori che commettiamo? (...) Con questa brevissima discussione si procede a preparare un cartellone con tutta la storia con i fogli che dovranno ritagliare, incollare, colorare e mettere in ordine cronologico (gli educatori possono aiutare affinché il cartellone sia corretto!). Terminato questo cartellone gli educatori consegneranno dei fogli in bianco e i ragazzi dovranno rispondere alle domande del test "specchio delle mie brame" appuntandosi l'opzione scelta. Sarà questo un momento nel quale l'educatore può riflettere con i ragazzi sulle contraddizioni dell' "apparire" e quanto sia invece più facile essere e seguire modelli migliori che insegnino davvero a affrontare le difficoltà della vita; qui il testo della canzone può essere ripreso in mano e lo si analizza evidenziando come questa "scelta" sia difficile ma possibile "continuando a

credere, a non arrendersi, senza confondersi: solo così sarai davvero diverso” soprattutto perché non sarai un’immagine riflessa su uno specchio o un pupazzo simile agli altri ma sarai te stesso davvero!

Gioco pomeriggio:

1- **PESCA,SE PUOI:** materiale occorrente: tappi di sughero – 1 bacinella per squadra o secchio con acqua. 1 minuto di tempo per pescare con la bocca e le mani rigorosamente dietro la schiena, i pesci (sughero) che galleggiano nel secchio. Ovviamente vince chi pesca di più.

2 - **BIGLIARDINO UMANO:** Come nel bigliardino classico si formano, per ogni squadra, un portiere, una coppia di difensori, un centrocampio di 5 giocatori e una terna d’attacco. Queste si terranno per mano e per nessun motivo potranno staccarsi (*pena un rigore*) né potranno invadere la zona degli avversari segnata per terra (ogni metà campo va divisa in quattro parti uguali: una per portiere, difensori, attaccanti, centrocampisti). Quando la palla finisce nella zona di un altro non si può più inseguirla; a chi supera le linee verrà fischiato fallo e punizione contro. (*le palle uscite dal fondo sono del portiere, quelle laterali dei giocatori dove la palla è uscita;...*)

3- 50 METRI RANA:

Materiale: una bacinella e una bottiglia vuota per squadra, una cannuccia per ogni giocatore.

Preparazione: l'animatore segna una linea di arrivo e una linea di partenza; forma le squadre, sistema una bacinella piena d'acqua per ogni squadra sulla linea di partenza e una bottiglia vuota per ogni squadra sulla linea di arrivo. I giocatori di ogni squadra si dispongono in fila indiana sulla linea di partenza dietro alla propria bacinella d'acqua e tengono in bocca una cannuccia.

Svolgimento: al "via", il primo giocatore di ogni squadra aspira, con la cannuccia, acqua dalla bacinella. Sempre tenendo la cannuccia in bocca (*tappando il foro con la lingua per non far fuoriuscire l'acqua*), saltella imitando le rane fino alla linea di arrivo dove si trova la bottiglia. A questo punto, attraverso la cannuccia, versa l'acqua nella bottiglia. Una volta svuotata la bocca, ritorna sempre saltellando alla linea di partenza, da dove riparte il compagno seguente.

Vince: la squadra che per prima riempie la bottiglia.

Torneo

Gioco serale: Staffetta musicale

Le varie squadre sono disposte in file parallele. Il conduttore del gioco fa sentire l’inizio di una canzone che i ragazzi devono indovinare. Quando una squadra pensa di aver indovinato la canzone fa partire il primo giocatore della fila (*la musica si ferma*), che dovrà raggiungere un punto prefissato, eventualmente seguendo un percorso particolare, che però non sia troppo

impegnativo e lungo. Il primo giocatore che arriva ha diritto a rispondere per indovinare la canzone. Se non indovina può rispondere il secondo giocatore arrivato. La squadra che indovina guadagna un punto. Si ripete il gioco con altre canzoni fino a che ogni squadra non raggiunge un dato punteggio. Assicuratevi che tutti i componenti della squadra partecipino al gioco: fate posizionare il giocatore che ha appena risposto in fondo alla fila, in modo da mantenere l'ordine. Esistono alcune simpatiche varianti di questo gioco, se siete abili ad usare il computer. Noi vi proponiamo queste: *(Canzoni sovrapposte: potete anche sovrapporre più tracce e fare indovinare ai ragazzi gli «ingredienti» dell'impasto sonoro che avete creato)*

Limbo (Penitenza)

Ovvero passare sotto un'asta che viene abbassata sempre di più, senza chinare la testa, il tutto rigorosamente al ritmo di musica latina.

Musica sì, musica no e karaoke

Sono necessarie alcune canzoni ed i relativi testi, meglio se proiettati sottoforma di karaoke. Si formano due squadre. Ognuna di esse sceglie una canzone tra quelle disponibili e riceve il foglio con il corrispondente testo. Quando la musica parte la prima squadra comincia a cantare la propria canzone. Ad un certo punto un animatore abbassa totalmente il volume, lasciando continuare solo i ragazzi per alcuni secondi; poi rialza il volume e controlla se i concorrenti sono riusciti a tenere il tempo. Se sì, la squadra guadagna un punto. Si ripete questa procedura quattro/cinque volte, fino alla fine del brano. In seguito si continua il gioco con l'altra squadra. Vince il giocatore che, al termine del gioco, ha guadagnato più punti.

Il ballerino (Penitenza)

Con l'aiuto dell'educatore dovranno ballare un ballo di gruppo, oppure preparare una coreografia con la musica assegnata...

Domenica 24 Agosto 2008.

MESSA E CONCLUSIONE CON I GENITORI...

DOMENICA 12 LUGLIO

ALLEGATO 1 InnoLive

1. Sono pronto per rialzarmi ancora, è il momento che aspettavo è ora

Prova: **sacco pieno – sacco vuoto.**

“Aspettando il momento” in cui l’educatore darà il comando, i ragazzi dovranno abbassarsi a terra senza sedere ed aspettare... Scopo del gioco è stancare i ragazzi, quindi l’educatore per circa due minuti dovrà dare comandi scelti fra “sacco pieno”, “sacco vuoto”, “sacco a metà”, “sacco di fianco” ed i ragazzi dovranno eseguire il gesto corrispondente.

3. nonostante questo cielo sembri chiuso su di me
4. nessuno mi vede, nessuno mi sente,
5. ma non per questo io non rido più.
6. Io son qui in un mondo che ormai
 gira intorno a vuoto lontano dal tuo sole
7. piove, ma io qualche cosa farò
 per sentire ancora tutto il calore che ora non ho
8. e avere un po' di pace che ora non ho
9. e luce nei miei occhi che ora non ho,
10. una direzione giusta che ora non ho
 che ora non ho
11. Sulla strada troppe stelle spente
12. la tua mano ora servirebbe
13. troppa gente alza il dito
 e poi lo punta su di me.
14. Nessuno mi crede, davvero innocente,
 ma non per questo io non vivo più.
15. Io sono qui in un mondo che ormai
 gira intorno a vuoto lontano dal tuo sole,
16. piove, ma io qualche cosa farò
 per sentire ancora tutto il calore che ancora non ho
17. e avere un po' di pace che ora non ho
 e luce nei miei occhi che ora non ho,

18. una direzione giusta...che ora non ho (x3)

19. E avere un po' di pace che ora non ho
e luce nei miei occhi che ora non ho,
una direzione giusta...che ora non ho (x3)

MERCOLEDI' 15 LUGLIO

ALLEGATO

¹ In principio Dio creò il cielo e la terra. ² Ora la terra era informe e deserta e le tenebre ricoprivano l'abisso e lo spirito di Dio aleggiava sulle acque. ³ Dio disse: "Sia la luce!". E la luce fu. ⁴ Dio vide che la luce era cosa buona e separò la luce dalle tenebre. ⁵ e chiamò la luce giorno e le tenebre notte. E fu sera e fu mattina: primo giorno. ⁶ Dio disse: "Sia il firmamento in mezzo alle acque per separare le acque dalle acque". ⁷ Dio fece il firmamento e separò le acque, che sono sotto il firmamento, dalle acque, che sono sopra il firmamento. E così avvenne. ⁸ Dio chiamò il firmamento cielo. E fu sera e fu mattina: secondo giorno. ⁹ Dio disse: "Le acque che sono sotto il cielo, si raccolgano in un solo luogo e appaia l'asciutto". E così avvenne. ¹⁰ Dio chiamò l'asciutto terra e la massa delle acque mare. E Dio vide che era cosa buona. ¹¹ E Dio disse: "La terra produca germogli, erbe che producono seme e alberi da frutto, che facciano sulla terra frutto con il seme, ciascuno secondo la sua specie". E così avvenne: ¹² la terra produsse germogli, erbe che producono seme, ciascuna secondo la propria specie e alberi che fanno ciascuno frutto con il seme, secondo la propria specie. Dio vide che era cosa buona. ¹³ E fu sera e fu mattina: terzo giorno. ¹⁴ Dio disse: "Ci siano luci nel firmamento del cielo, per distinguere il giorno dalla notte; servano da segni per le stagioni, per i giorni e per gli anni. ¹⁵ e servano da luci nel firmamento del cielo per illuminare la terra". E così avvenne: ¹⁶ Dio fece le due luci grandi, la luce maggiore per regolare il giorno e la luce minore per regolare la notte, e le stelle. ¹⁷ Dio le pose nel firmamento del cielo per illuminare la terra. ¹⁸ e per regolare giorno e notte e per separare la luce dalle tenebre. E Dio vide che era cosa buona. ¹⁹ E fu sera e fu mattina: quarto giorno. ²⁰ Dio disse: "Le acque brulichino di esseri viventi e uccelli volino sopra la terra, davanti al firmamento del cielo". ²¹ Dio creò i grandi mostri marini e tutti gli esseri viventi che guizzano e brulicano nelle acque, secondo la loro specie, e tutti gli uccelli alati secondo la loro specie. E Dio vide che era cosa buona. ²² Dio li benedisse: "Siate fecondi e moltiplicatevi e riempite le acque dei mari; gli uccelli si moltiplichino sulla terra". ²³ E fu sera e fu mattina: quinto giorno. ²⁴ Dio disse: "La terra produca esseri viventi secondo la loro specie: bestiame, rettili e bestie selvatiche secondo la loro specie". E così avvenne: ²⁵ Dio fece le bestie selvatiche secondo la loro specie e il bestiame secondo la propria specie e tutti i rettili del suolo secondo la loro specie. E Dio vide che era cosa buona. ²⁶ E Dio disse: "Facciamo l'uomo a nostra immagine, a nostra somiglianza, e domini sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, sul bestiame, su tutte le bestie selvatiche e su tutti i rettili che strisciano sulla terra". ²⁷ Dio creò l'uomo a sua immagine; a immagine di Dio lo creò; maschio e femmina li creò. ²⁸ Dio li benedisse e disse loro: "Siate fecondi e moltiplicatevi, riempite la terra; soggiogatela e dominate sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo e su ogni essere vivente, che striscia sulla terra". ²⁹ Poi Dio disse: "Ecco, io vi do ogni erba che produce seme e che è su tutta la terra e ogni albero in cui è il frutto, che produce seme: saranno il vostro cibo. ³⁰ A tutte le bestie selvatiche, a tutti gli uccelli del cielo e a tutti gli esseri che strisciano sulla terra e nei quali è alito di vita, io do in cibo ogni erba verde". E così avvenne. ³¹ Dio vide quanto aveva fatto, ed ecco, era cosa molto buona. E fu sera e fu mattina: sesto giorno.

CACCIA AL TESORO NOTTURNA

La caccia al tesoro si compone di 8 prove da cercare e superare. L'indicazione in merito a dove cercare la prova successiva viene fornita dall'educatore subito dopo che quest'ultimo avrà controllato la correttezza della prova precedente. L'educatore seguirà la squadra per tutto il tempo, ma non potrà dare nessun suggerimento, né per trovare il foglietto con la prova da superare, né per risolvere le stesse. Di volta in volta sarà l'educatore a leggere la prova da superare e l'indicazione per la prova successiva, dopo aver controllato la validità della precedente. Ai ragazzi dovrà essere consegnato un foglio con una penna per poter prendere appunti in merito alle prove da superare...

Luoghi dove nascondere le prove:

1. fontana del paese
2. bagno delle camere
3. strada per la rocca
4. fine via della casa
5. inizio paese
6. prato Altino
7. strada opposta alla rocca
8. campo da calcio

Indicazioni:

1. se hai fame mangi, se hai sete...
2. quando ti scappa, devi correrci...
3. diroccato senza "di" e "to"
4. dal cancello della casa... in giù...
5. 1 delle prime cose viste arrivando ad Altino
6. spazio verde con tanta erba e senza porte
7. se non vai alla rocca andrai...?
8. 11 contro 11, sperando di non pareggiare

Ordine di ricerca prove:

Squadra A:	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Squadra B:	3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 1 - 2
Squadra C:	5 - 6 - 7 - 8 - 1 - 2 - 3 - 4
Squadra D:	7 - 8 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Prove:

1. Con l'italiano dovrete provare se il tesoro volete trovare! Per ogni parola dimmi cos'è e nuove istruzioni avrai per te!

OLIFANTE	<ol style="list-style-type: none">1. olio giovane2. fante che combatte solitario3. cornò da caccia
OLIGOMINERALE	<ol style="list-style-type: none">1. composto di olii minerali2. composto di un solo minerale3. composto di pochi minerali
OLISMO	<ol style="list-style-type: none">1. teoria che studia l'organismo come totalità2. profumazione gradevole3. scienza che studia i vari tipi di olio
OLOGRAFIA	<ol style="list-style-type: none">1. stampa che imita la pittura ad olio2. fotografia tridimensionale3. l'insieme di caratteri tipografici

OLLA

1. colla a basso potere adesivo
2. **recipiente di terracotta**
3. pietra sarda

2. Questi oggetti dovete portare se la caccia al tesoro volete ultimare:

1. qualcosa di antico
2. qualcosa che luccica
3. qualcosa di liscio
4. qualcosa di tondo
5. qualcosa di piatto
6. qualcosa di liquido
7. qualcosa di caldo
8. qualcosa che lega
9. qualcosa che profuma
10. qualcosa che puzza

3. Matematica e logica ci fanno annoiare, ma questa volta al tesoro ci fanno avvicinare!

- a. Supponiamo di stendere un nastro, ben aderente al terreno, lungo tutto l'equatore (circa 40.000 Km). Supponiamo poi di allungare il nastro di un metro; a questo punto il nastro non aderirà più alla superficie terrestre ma si creerà uno spazio tra la superficie della terra e il nastro stesso. Sotto al nastro può comodamente passarci: un gatto, un topo, una pulce, nessuno dei tre, **tutti e tre?**
- b. Ci sono delle rane, speciali, che ogni giorno raddoppiano il proprio volume. Una di esse, buttata in un pozzo appena nata, in 20 giorni ha riempito completamente il pozzo. Dopo quanti giorni il pozzo sarebbe stato pieno se le rane appena nate buttate fossero state due ? **19 gg**
- c. Tre amici decidono di fare un'escursione in montagna. La mattina alle 7 partono per un rifugio dove arrivano alle ore 16. Essendo ormai troppo tardi per discendere, pernottano e ripartono la mattina successiva alle ore 7. Il percorso in discesa è molto più agevole e così arrivano al punto dove erano partiti il giorno precedente alle ore 12. C'è un punto lungo il percorso dove erano passati alla stessa ora il giorno prima? **Si**

4. Vediamo se parole straniere sapete, o se avete studiato solo per un mese. Se avete studiato a pappagallo o se in inglese sai dire “mi fa male un callo”. Se tre non le sai verrai perdonato, ma occhio a non sbagliare di più che non vuoi essere eliminato!

Per un ragazzo inglese:

IL ROSSO È	red
IL PENNARELLO È UN	feltin-pen
UNO ZAINO E' UN	school-bag
LA COLAZIONE È UNA	breakfast
LA CENA E' UNA	dinner
IL GELATO E' UN	icecream
UN GIOCO E' UN	game o toy
SE RINGRAZIA DICE	thank-you
QUANDO PIANGE LUI	sad / cry
SE È FELICE SI SENTE	happy

Per un ragazzo francese invece:

rouge
feutre
un sac a dos
petit déjeuner
diner
glace
jeu
merci
triste / pleurer
heureux

- 5.** Una filastrocca comporre dovete, rima baciata e rime liete. Scegliete una storia che ridere fa, inventate le strofe di qua e di là. Dodici versi almeno scrivete, vediamo se poeti stavolta sarete! Uno di voi la reciterà e le nuove istruzioni da me otterrà!
- 6.** Se le prossime indicazioni volete avere, molti oggetti dovete portare... 20 in totale portare dovrete, 5 per ogni colore che sceglierete!
- 7.** Alle domande risponder dovrete per avere le altre indicazioni che vorrete!
1. 52X scritto su un CD registrabile cosa vuol dire ?
Velocità di masterizzazione 52 volte quella di lettura CD
 2. Il nome di un programma per navigare in internet ?
Explorer, Netscape, Opera
 3. Il nome di un programma per scrivere sul computer ? *Word, Notepad, ecc*
 4. Serve a togliere le macchie dai vestiti bianchi. Cos'è? *Candeggina*
 5. Indica il nord di notte, quando non ci sono le nuvole. *Stella polare*
 7. Scrivi il nome di una costellazione
 8. Il nome della stella più luminosa del cielo. *Sirio*
 9. La capitale della Finlandia? *Helsinki*
 11. Il nome del presidente del consiglio in Italia? *Berlusconi*
 12. Due famose scale per il terremoto *Mercalli, Riechter*
- 8.** Scrivete col corpo le parole che vi dirò e il prossimo indizio presto vi darò
sole – smog – natura – riciclo – acqua - difesa

VENERDI' 17 LUGLIO

Gioco pomeriggio: Alla ricerca dei doni perduti

Un avventuriero è bloccato davanti all'ingresso della stanza di un favoloso tesoro. La porta (della dispensa) si aprirà soltanto a chi sarà in grado di rispondere all'enigma che vi è scritto sopra. L'avventuriero non sa che pesci pigliare e sta per abbandonare l'impresa. A questo punto l'avventuriero ricorda che esiste un antichissimo libro chiamato 'Il grande libro della saggezza' nel quale si trovano le risposte a tutte le domande del mondo, ma non sa dove si trovi e quindi decide di chiedere aiuto ai ragazzi che a questo punto dovranno cercare e trovare il libro e portarlo all'avventuriero.

Materiale necessario:

- 4 mappe del tesoro
- 4 libri della saggezza
- 4 x 7 pietre
- 4 cassette
- 4 fischietti
- 4 meridiane
- giornali
- forbici
- colla
- fogli bianchi
- 4 pulcini
- chiave
- cassetta aerobica
- stereo
- enigma sulla porta
- domande del vecchio
- enigma del filosofo
- pezzo in dialetto
- 4 contratti
- tesoro

Regole: I PERSONAGGI

1. - VECCHIO. Si presenterà ai ragazzi come il custode de 'Il grande libro della saggezza'. Dirà che il libro può essere maneggiato solo da chi possiede i sette doni. Questi sono sette pietre magiche che nell'antichità sono state sparpagliate per il mondo. Il vecchio consegnerà il libro solo a chi possiede tutti e sette i doni. Prima di partire per la ricerca delle sette pietre le squadre devono rispondere alle sue domande.

§ - PROVA: rispondere alle seguenti domande

- a. *Fra gli elefanti marini, sono solamente i maschi ad essere dotati di proboscide? (Si)*
- b. *L'esercito italiano entrò in Roma, nel 1870, attraverso la breccia di... (Porta Pia)*
- c. *Come vennero chiamati i cristiani uccisi durante le persecuzioni? (Martiri)*
- d. *Il capo di una tribù araba di beduini si chiamava califfo, sultano o sceicco? (Sceicco)*
- e. *Perché le zanzare femmine pungono? (Perché il sangue è necessario alla crescita delle uova)*
- f. *Che cos'erano i dolmen, i caratteristici monumenti preistorici? (Tomba megalitica singola)*
- g. *I cavalli di Cenerentola erano in origine dei... (Topi)*
- h. *Palmipede domestico...ma anche donna piuttosto sciocca. (Oca)*
- i. *Il famoso elefante volante di Walt Disney. (Dumbo)*
- l. *La combinazione dei colori bianco e rosso. (Rosa)*
- m. *Quante sono in Italia le Regioni a statuto speciale? (5)*
- n. *La capitale della Tunisia (Tunisi)*
- o. *Fortezza naturale su rupe, cuore dell'antica Atene (Acropoli)*
- p. *Chi ha scritto il Codice Da Vinci? (Dan Brown)*
- q. *$(11 \times 22) - 172 =$ (70)*
- r. *Chi guidava la spedizione dei mille? (Garibaldi)*
- s. *Come si chiama il santo protettore d'Italia? (San Francesco d'Assisi)*
- t. *In quale polo stanno i pinguini? (Sud)*
- u. *Quale animale può essere siamese o soriano? (Gatto)*
- v. *Quando avvenne la Presa della Bastiglia? (14 luglio 1789)*
- z. *WWW sta per? A che anno risale la nascita? (World Wide Web - 1991)*

2. - POSTINO. È ossessionato dal fatto di non essere mai riuscito a consegnare della posta in una certa villa dove vive un ferocissimo cane che una volta lo ha azzoppato. Possiede due pietre (sapienza e intelletto) ed è disposto a consegnarli a chi gli porterà qualcosa che gli permetta di eludere la sorveglianza del cane (fischietto del ladro).

§ - PROVA: comporre una lettera minatoria con le lettere del giornale da mandare ai padroni del cane.

3. - LADRO. E' un ladro ormai pentito dei suoi misfatti e quindi per rimediare è sempre molto disponibile verso tutti. Possiede un fischietto capace di stordire i cani e la 'meridiana finale'. Darà questi oggetti a chiunque glieli chieda.

§ - PROVA: trovare la stanza corrispondente alla chiave data dal ladro e riportare i pulcini che egli aveva rubato.

4. - FILOSOFO. Sa che la fine del mondo è molto vicina, ma non è in grado di dire precisamente quando e per stabilirlo avrebbe bisogno di un particolare strumento antico: 'La meridiana finale'. Darà due pietre (scienza e pietà) a chiunque gli porterà questo oggetto.

PROVA: risolvere un enigma.

F  S  N  (Forma smagliante)

F  RO  SA (Frana rovinosa)

5. - ATTRICE. Darà due pietre (consiglio e forza) a chi risolverà i suoi problemi. Da giovane è anche stata una cantante (è diventata molto grassa e quindi nessuno più la scrittura e quindi è disoccupata) e quindi possiede una cassetta con tutte le sue canzoni. Le migliori le darà a chiunque gliela chieda.

§ - PROVA: recitare un brano in dialetto:

Lu varbiere – 'Ntuní de Tavarró

*” Ce prôa con tutto, per fasse che lira,
perfino a pijà in gniru a le persone;
cià un postarellu appena ce se 'rghira
e loco nànti cià scritto: Salone.
Serve quilli che cià, po' se sta l'ore
loco la porta sinza fa niente;
co' 'llu càmusciu biancu da dottore,
co' la speranza che va lu criente.
Però a vedellu co' quella muntura,
la jente ce sta quasci penzierosa,
specie a la juintù jé fa paura
e non se fa la varba più de cosa.
Un dì servì un signore de rispettu,
un tipu scunusciutu che passava;*

*che quanno paga, è jente che li caccia,
sulo a li forestieri; a li paesani
jé se sputa diretti su la faccia. -
Sennò serve con carma e cià maniera,
vôle che li crienti scia contenti,
quanno te raschia cià 'na ma' leggera,
che se te taja manco te lo senti.
Io ce capì 'na 'òta che ce jette
che come attrezzatura mette voja:
cià supprimatu, spirutu e pecétte,
che manco de 'na sala operatoria.
Te chède scusa 'gni 'òta che te taja;
ma quello che te fa 'mpó' meraviglia,
cià un gattu, ch'è più grassu de 'na
quaja:
sta sempre a smiaolà sotto la seja.*

*sinza rraprì de có' lu ruvinettu,
sputàa su lu pennellu e 'nzaponava.
Quillu a vedé cuscì mólla la crema,
jé disse chiaro sinza cumprimenti:
-Ma de' ste parte usete 'ssu sistema
pe' 'nzaponà la varba a li crienti? -
-No, questo, - disse, - è per quilli lontani,*

*Jé chidì unu fin che vinìa rasu:
che vò 'ssu gattu che sta a fa' 'ssa
lagna?-
Quissu, - disse, - c'è 'vvizzu, 'ncé fa
casu,
se casca li retaji, se li magna.*

6. - INSEGNANTE D'AEROBICA. è alla disperata ricerca di una nuova musica per i suoi esercizi. Darà una pietra (timor di Dio) e il contratto di assunzione a chi le porta la cassetta dell'attrice.

§ - PROVA: ballare qualche passo di danza

Vince chi... troverà tutti e sette i doni e li porterà dal vecchio: darà loro il libro della saggezza e lo dovranno portare all'avventuriero che lo userà per aprire il passaggio. Dietro la porta si trova una mappa che porterà al tesoro.

Gioco della sera: **IT è tornato!**

Ambientazione: Cari amici, sono tornato e ho deciso di rincontrarvi tutti; venite a trovarmi nelle vostre paure più profonde, vi porterò con me in un viaggio senza ritorno... Il gioco è tratto dal libro 'IT' di Stephen King. La presentazione è al buio con adeguato sottofondo musicale, un'unica luce illumina il messaggio di It. Segue lo spezzone del film in cui IT si presenta come pagliaccio.

Materiale necessario:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| - vestito da pagliaccio per It | - lumini rossi |
| - vestito da lupo mannaro | - bende |
| - vestito da morte | - palloncini per gavettoni |
| - musica horror | - pistola ad acqua |
| - dvd di It | - fiammiferi |
| - lana nera | - scotch |
| - bacinella | - fogli bianchi |
| - carta crespata rossa | - cuore rosso |
| - coriandoli | - cerbottane |
| - palline Domopak | - messaggi per le tappe |
| - colori a dito | - cartelli delle paure |
| - falce | - ragno |

I PERSONAGGI:

Le squadre sono contraddistinte da un colore e portano il nome dei bambini che hanno sconfitto It la 1° volta e sono: Bill, Ben, Eddie, Richie, Beverly, Stan.

Gli altri personaggi che non costituiscono una tappa sono:

Mike: il buono, è colui che aiuta i bambini ad uccidere It. Firma tutti gli indizi giusti e di aiuto al gioco, è a disposizione per le squadre che non riescono a proseguire, risana tutti coloro che vengono feriti da It o dal lupo mannaro, sottoponendoli ad una piccola prova. È l'unica persona che i ragazzi incontrano durante il gioco, gli altri saranno tutti personaggi mascherati. È

colui che spiega il gioco dopo la presentazione e che dà il 1° indizio: l'unità, solo restando uniti si possono vincere le paure perciò la squadra non deve separarsi mai. Solo se si tengono per mano nessuno verrà ucciso da It. Deve avere con sé il percorso che ogni squadra deve compiere e gli indizi di ogni tappa per poter aiutare le squadre in difficoltà.

It: è il mostro che si presenta vestito da pagliaccio. Gira nel campo di gioco, assalendo le squadre. Può ferire se i componenti delle squadre non si tengono per mano e se non hanno completato tutte le tappe. È la sua morte che decreta la fine del gioco. Firma tutti i cartelli in cui ci sono le 'paure' che parlano ed eventuali indizi sbagliati.

LE TAPPE: sono 6, tante quante le squadre e rappresentano ognuna una paura che va superata per uccidere It. In ogni tappa la squadra riceve:

- il messaggio per trovare la tappa successiva
- un indizio per distruggere il mostro (*proiettili, cerbottana, segni di guerra, urlo di guerra, cuore, semplicità*).

Le tappe devono essere ben distanziate e indicate da messaggi non ambigui.

Paura del ragno.

Un grosso ragno viene fatto penzolare davanti alla squadra che passa sotto un albero. Sul ragno c'è un cartello che invita a costruire una ragnatela con la lana e che è firmato It. Alla fine della prova sarà loro consegnata la cerbottana costruita con il bristol.

Hei, amico, ricordi quando andavamo a giocare sotto l'acqua che faceva quel salto nella roccia tra gli alberi? Torna amico a quel luogo! Mike. (es: di messaggio per trovare la tappa).

Paura del sangue.

La squadra trova una bacinella con dell'acqua colorata di rosso (basta metterci a bagno della carta crespa rossa), un po' di coriandoli e, nascosti, i proiettili di argento per uccidere It (palline ricoperte di domopak, chiuse in sacchetti da frigo) che vanno pescati con la bocca. In questa tappa non si trovano persone ma solo un cartello che spiega cosa si deve fare.

Hei, amico, ricordi le nostre passeggiate, quando si scommetteva su chi resisteva più lungo e si arrivava in cima? Torna amico a quel luogo! Mike.

Paura del buio.

Questa tappa va posta in un luogo chiuso. Entrandovi la squadra sentirà una musica dell'orrore. Procedendo al buio, troverà un cartello su cui viene spiegata la tappa: dipingersi il volto con segni di guerra con i colori a dito. I segni di guerra sono indispensabili per poter uccidere It.

Hei, amico, ricordi quando davamo la caccia ai topi nella soffitta tra i vecchi mobili e materassi? Torna amico a quel luogo! Mike.

Paura della morte.

La squadra trova un cartello (firmato It), segnalato da lumini rossi in cui la si invita a bendarsi e mettersi in cerchio tenendosi per mano, senza parlare, muoversi o rompere il cerchio, qualsiasi cosa succeda. Lì si lascia così per un po', poi uno vestito da morte con una falce in mano entra nel cerchio, li sbenda, comincia a girare la falce in cerchio e la squadra la dovrà evitare

saltandola. La morte alla fine, farà inventare un urlo di guerra da urlare dopo aver ucciso It: sarà il segno che il gioco è finito. Hei, amico, ricordi le lotte sull'erba e sul fango, là nel prato?Torna amico a quel luogo! Mike.

I palloncini.

Questa tappa non è una paura, ma il segno con cui It pagliaccio si rivela. Un palloncino potrebbe segnare anche ogni tappa. Ogni squadra trova il proprio gruppo di palloncini e un cartello che invita a romperli per trovare l'indizio. I palloncini sono tutti pieni di acqua (che può essere colorata di rosso con la carta crespata). Solo uno per squadra conterrà anche l'indizio che sarà scritto con pennarello indelebile su carta ricoperta di scotch perché resista all'acqua. L'indizio è la semplicità: solo con la semplicità e la fiducia dei bambini si può vincere It. Per simboleggiare il loro 'essere come bambini' ognuno si costruirà una barchetta di carta che si deve sempre portare con sé. Chi è alla tappa consegnerà i fogli.

Hei, amico, ricordi dove guardavamo le nostre barchette galleggiare e poi affondare? Torna amico a quel luogo! Mike.

Paura del lupo mannaro

È necessario un sentiero, comunque un percorso obbligato che la squadra deve seguire. All'inizio ci sarà un cartello che inviterà a lasciare le pile per prendere un lumino: ce ne sarà uno per squadra con il necessario per accenderlo. 'O voi che entrate lasciate ogni pila, prendete un lumino e procedete in fila.' Procedendo trovano una pistola ad acqua con un cartello: 'spara al cuore ma attento alla testa. A questo punto la squadra viene assalita dal lupo mannaro che, se riesce, spegne loro il lumino. Inizia la lotta: la squadra uccide il lupo se riesce a colpirlo al cuore di carta che il lupo porterà ben in vista sul petto, il lupo si difende colpendo alla testa. Chi è ferito, colpito alla testa, deve farsi risanare da Mike. Alla fine della lotta il lupo dirà alla squadra che il cuore è il luogo in cui si deve colpire It per poterlo uccidere.

Hei, amico, ricordi la strada davanti alla casa, non quando andavamo per le passeggiate ma verso quel luogo losco, là dove inizia il bosco. Ricordi ci addentravamo con un solo lumino acceso. Torna amico a quel luogo. Mike.

Vince chi... cattura per primo IT.