



Campo Invernale – Campodalbero '06

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: martedì 02/01/06 pomeriggio
- Tema: scelta fatta a caso
- Scopo dell'attività: far presente ai ragazzi che nella vita spesso ci si trova a dover affrontare delle scelte; sarà capitato a tutti di dover prendere delle decisioni in modo "passivo" senza fermarsi troppo a pensare quindi decidendo a CASO
- Durata totale: 1 ora e 15 min.
- Responsabile: Francesca e Matteo
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: introduzione all'argomento del campo di quest'anno, divisione in gruppi fatta a caso (pescando da un sacchettino dei bigliettini colorati x es.), dinamica a gruppi, discussione a gruppi.

:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

DINAMICA

- o durata: 30 min.
- o suddivisione: ogni animatore avrà (con la stessa metodologia descritta sopra) una "squadra", ci si recherà nelle varie stanze della casa e l'animatore o chi per esso dovrà scegliere dei ragazzi (a caso) e bendarli: ad ogni ragazzo verrà abbinata una situazione (es. serata elegante, uscita sulla neve, giornata al mare ecc). i ragazzi bendati dovranno scegliere da un sacco dei vestiti e indossarli; quindi si toglieranno le bende e si discuterà insieme se le loro scelte a caso sono state idonee o meno. DISCUSSIONE e CONCLUSIONE:
- o durata: 30 minuti
- o suddivisione: ogni gruppo con relativo animatore dirà le proprie conclusioni, osservazioni ecc. che verranno poi scritte su un foglio che verrà attaccato su un cartellone + grande a forma di piramide rovescia dove l'apice sarà la decisione ragionata.

CONCLUSIONE

- o Un rappresentante di ogni gruppo attaccherà il foglio sul cartellone (piramide rovesciata) che si troverà in una stanza in comune.

MATERIALE NECESSARIO

- 1) Per suddivisione in gruppi:
 - piccolo sacco
 - foglietti o cartoncini colorati
- 2) Per attività:
 - 3 o 4 sacchi grandi o borsoni
 - 7/8 vestiti o accessori quali occhiali da sole, berretti, sciarpe, ecc
 - Foglio di carta, penne, nastro adesivo x attaccare tutto sul cartellone

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

- o In base a quanto visto nel gioco si è potuto constatare che non sempre le scelte fatte a caso posso essere le più azzeccate, anzi anche se possono sembrare la strada più facile da percorrere non sempre portano ad una conclusione felice x noi o x gli altri.



Campo Invernale – Campodalbero '06-'07

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: mattino mercoledì
- Tema: SCELTA di COMODO
- Scopo dell'attività: far capire ai ragazzi che anche le scelte di comodo hanno le sue conseguenze
- Durata totale: 2 h
- Responsabile: Paolo + Matteo M.
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: introduzione dell'argomento + divisione per gruppi + dinamica a gruppi + discussione nei gruppi.

:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

ANTEPRIMA

- durata: 30 minuti
- Il coordinatore parte in ritardo senza nessuna precisa motivazione ma solamente secondo i "suoi comodi" e tutto il gruppo subisce i "comodi" del coordinatore che molto lentamente e soffermandosi più volte (per stanchezza, per pigrizia, per chiacchierare, per...) piano piano divide gli animatori in più squadre.

DINAMICA

- durata: 30 minuti
- suddivisione: a 4 gruppi
- ogni coordinatore parte col suo gruppo e sceglie la stanza più "comoda" secondo il gruppo.
- nella stanza ognuno si siede dove meglio crede secondo i proprio comodi.
- ogni gruppo ha un elenco (in ordine di complessità) di oggetti \ film ... da mimare. Chi si offre per primo avrà qualcosa di facile da mimare. L'ultimo (che agisce di comodo in quanto rimanda l'attività più tardi possibile) avrà la cosa più impossibile.

DISCUSSIONE

- durata: 30 minuti
- suddivisione: a gruppi
- discutere su queste esperienze vissute: con quale criterio è stato scelto il gruppo? mi sono stancato di attendere i comodi altrui? la mia "comodità" ha intralciato gli altri? cosa ho guadagnato da questa scelta? quali sono gli aspetti positivi e negativi di questo tipo di scelta?



MATERIALE NECESSARIO

- elenco di mimi:
- leone ; albero; mucca tibetana; ricamo; pi-greco; cow-girl; giovanna d'arco; mouse del computer; simulatore di volo; particella di ione di sodio; abbonamento mensile dell'autobus; segnale stradale "divieto di transito ai mezzi superiore alle 32 tonnellate".

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

Scegliere di comodo è facile e immediato, ci fa sentire a proprio agio e soddisfa sempre perché è in base ai propri comodi. Non dobbiamo rendere conto a nessun, solo a noi stessi, al nostro egoismo. Dà una felicità immediata ma se scavalchiamo il nostro egocentrismo, scopriamo che non esistiamo solo noi, ma ci sono gli altri, i nostri familiari, i nostri amici che subiranno le conseguenze della nostra scelta. Stiamo perciò attenti a non obbligare gli altri a subire il nostro comodo solo perché noi non osiamo a fare altri tipi di scelte.



Campo Invernale – Campodalbero '06

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: giovedì mattina
- Tema: SCELTA DI AMICIZIA
- Scopo dell'attività: far capire ai ragazzi che a volte scegliere esclusivamente per amicizia è errato
- Durata totale: 2 ore (9:00 – 11:00)
- Responsabile: Andrea + Mirco
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: introduzione dell'argomento + divisione per gruppi + dinamica a gruppi + discussione nei gruppi.

:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

ANTEPRIMA

- o durata: 15 minuti
- o introduzione: - riepilogare le scelte affrontate senza accennare alla scelta che si affronterà.
- o dividere il gruppo in 5 gruppi lasciando a loro la scelta dei gruppi.
- o chiedere ai ragazzi come è stata fatta la loro scelta, e cosa si aspettano di positivo da questo.
- o ogni coordinatore parte col suo gruppo

DINAMICA

- o durata: 30 minuti
- o suddivisione: secondo i gruppi formati precedentemente, con un coordinatore per gruppo.

1. Mapparacontami: (15 minuti)

Ad uno dei ragazzi sarà fornita una mappa con disegnate delle strade e degli edifici, dovrà descrivere il disegno in modo che i compagni che hanno la mappa con solo lo scheletro delle strade possano completarla. La difficoltà sarà che al ragazzo saranno vietate alcune parole, ovvero dovrà descrivere la mappina senza mai pronunciare nessuna delle parole vietate. L'obiettivo è far veder il vantaggio di stare con gli amici, infatti avendo i ragazzi esperienze comuni per loro il gioco risulterà più facile.

2. Conosciamoci (10 minuti)

Ai ragazzi sarà posto un elenco di domande su alcuni animatori (come colore preferito, gusti musicali), le domande saranno messe in modo tale da coinvolgere 1/2 animatori per gruppo di amici che si dovrebbero formare. I ragazzi ovviamente incontreranno difficoltà a rispondere alle domande sulle persone esterne al gruppo e/o con cui non hanno fatto amicizia. Uscire sempre con gli amici limita le esperienze (come anche seguire moda e TV non ti porta ad esplorare tutte le possibilità che si hanno).

3. Scegli l'amico (5 minuti, in fusione con la discussione)

Si propongono ai ragazzi diverse situazioni/domande e si chiede loro se la scelta/risposta dell'amico è una scelta valida/accettabile oppure no. Le domande/scelte saranno di vario genere per far capire ai ragazzi che ci sono molte situazioni in cui le scelte degli amici/gruppo non sono necessariamente adatte a noi! Si parte da esempi più concreti: "Il tuo amico ha preso una birra al bar tu prendi lo stesso?" , ad esempi più astratti: "I gusti in fatto di vestiti dei tuoi amici hanno peso nelle tue scelte dei vestiti?" da qui parte la discussione su quali scelte si possono fare con gli amici e l'analisi della scelta per amicizia.



DISCUSSIONE

- o durata: 30 minuti
- o suddivisione: a gruppi
- o discutere su queste fronti: come ho scelto il gruppo? come ho affrontato la mia scelta? come ho vissuto la mia scelta? cosa resta della mia scelta? quali considerazioni mi vengono alla mente? cosa ho guadagnato da questa mia scelta? mi sono confrontato con gli altri? ho accresciuto il mio bagaglio di amicizie? ho raggiunto l'obiettivo del campo che è quello dello stare assieme in amicizia?

CONCLUSIONE

- o durata: 15 minuti
- o suddivisione: tutti
- o confrontare come nei vari gruppi questa suddivisione è stata positiva o negativa. Mi sono arricchito dell'amicizia dell'altro? cosa mi ha fatto scegliere per amicizia? la sicurezza? il non doversi scoprire?

MATERIALE NECESSARIO

- 1->Per ogni gruppo 4 mappe incomplete e una completa + elenco delle parole proibite
- 2->Per ogni gruppo elenco delle domande e risposte
- 3->per ogni gruppo elenco delle domande

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

Spesso scegliere per amicizia può significare voler stare protetti, al sicuro perché l'amico già ci conosce, sa i limiti dell'altro e i pregi, non fa più di tante domande. E' la scelta più immediata ma che ci chiude nel nostro mondo senza lasciar entrare un nuovo amico. Al campo e nei gruppi associativi soprattutto dove lo scopo è lavorare con l'altro a insegnare e imparare dall'altro spesso ci chiudiamo nel nostro riccio di amicizie e guai a chi tenta di entrarvi. Per crescere, maturare, imparare bisogna lasciar aperta la nostra porta del cuore e la nostra umiltà perché anche il più piccolo può insegnarci una miriade di cose.



:: MATERIALE ::

Parte 1 – Mapparacontami

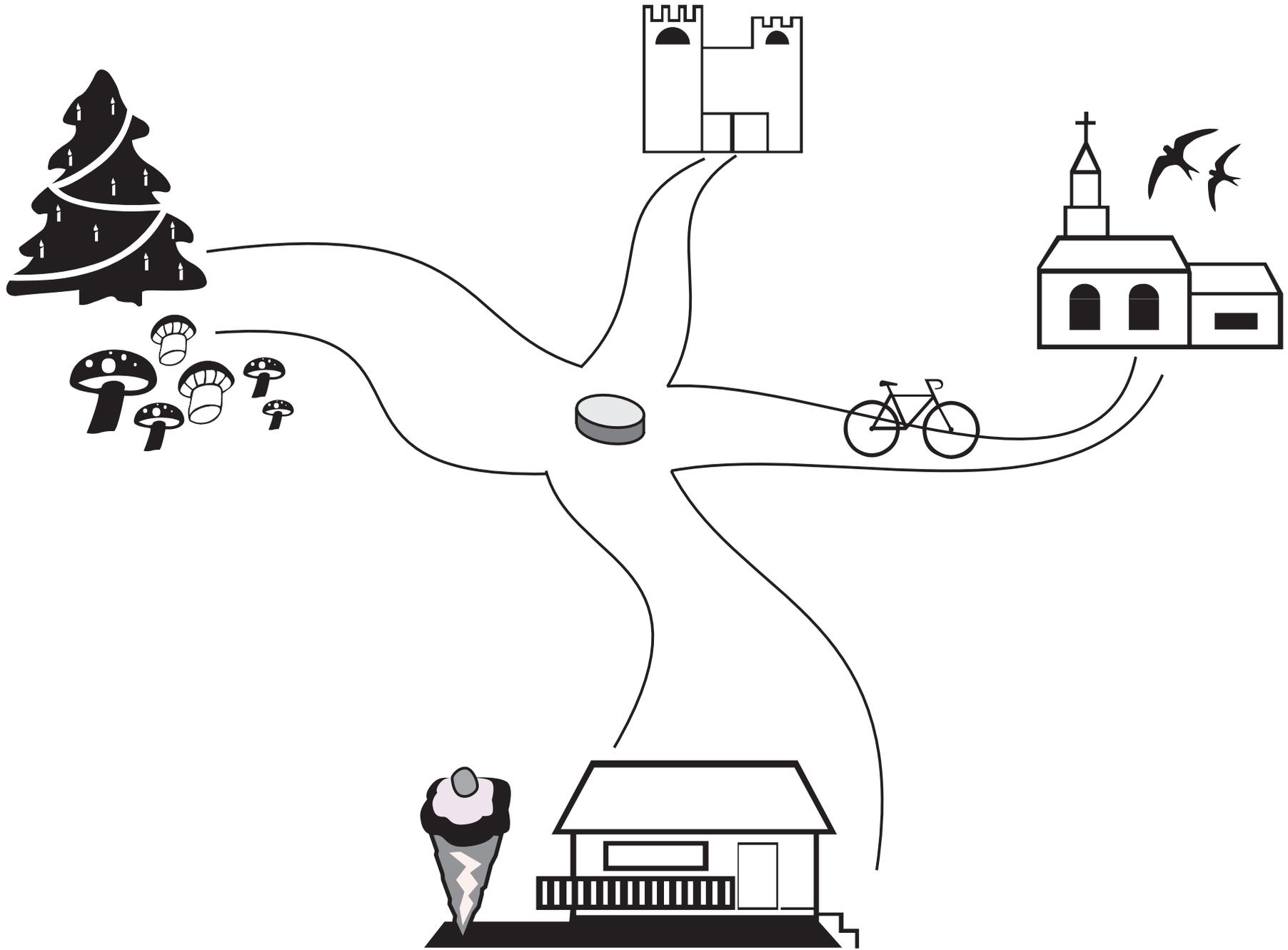
- mappa con riferimenti e mappa vuota (vedi materiale allegato alla fine della scheda)
- elenco parole proibite:
 - rotonda
 - bicicletta
 - chiesa
 - croce
 - rondine
 - uccelli
 - due
 - gelateria
 - cono
 - ciliegia
 - albero
 - natale
 - funghi
 - castello
 - torri

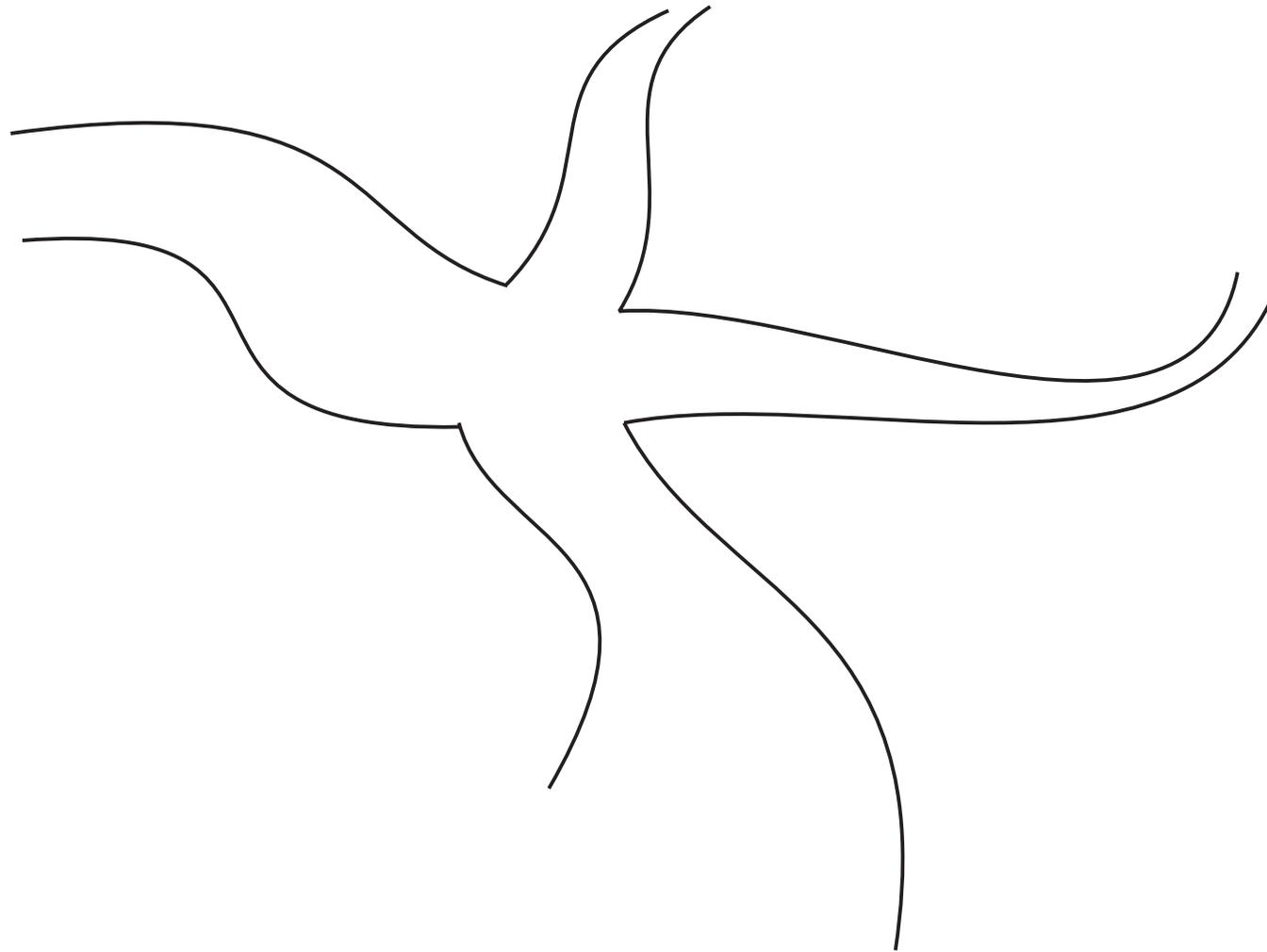
Parte 2 – Conosciamoci

- elenco delle domande da porre al gruppetto (uguali per tutti i gruppi)
 1. Marco S. : qual è la trasmissione TV che non perderebbe per niente al mondo?
 2. Nicola D.R. : qual è il genere di film preferito?
 3. Laura C. : cosa ordina di solito al bar/gelateria?
 4. Irene G. : come raggiunge la piazza di solito?
 5. Alessio Z. : qual è la materia più odiata?
 6. Gabriele T. : qual è il gioco PC/PS preferito?
 7. Valentina S. : a che ora ha il coprifuoco il sabato?
 8. Giacomo C. : ha fatto l'albero di natale?
 9. Giada P. : ha un animaletto in casa?
 10. Stefano B. : chi è il/la cantante preferito/a?
 11. Gianmarco M. : cosa ha ricevuto per natale?
 12. Greta Z.: quando ha portato l'iscrizione per il campo?
 13. Francesca: che suoneria ha nel cellulare?
 14. Francesco N. : a che ora cena la domenica?
 15. Mattia F. : da quanto non mangia un kebab?
 16. Anna V. : dove ha passato l'ultimo dell'anno?
 17. Fabio S. : ha il secondo nome? qual è?
 18. Alice F. : qual è il fiore preferito?
 19. Lucia Z.: qual è il colore preferito?
 20. Marco R. : in che mese compie gli anni?
 21. Giorgia C.: qual è il gioco da tavolo più usato?
 22. Anna F.: suona qualche strumento? quale?
 23. Andrea B.: quanti fratelli e sorelle ha?
 24. Alison P.: che turno ha fatto per la vendita delle calze?
 25. Elena G.: ha la patente? da quanto?
 26. Martina S.: frequenta altri gruppi parrocchiali?
 27. Daniele C.: è stato in vacanza quest'estate? dove?
 28. Matteo C.: che classe frequenta?
 29. Anna A.: ha il moroso? da quanto?

Parte 3 – Sceglie l'Amico

- elenco delle situazioni da proporre: il tuo amico / la tua amica....
 - prende una birra al bar.
 - gira con le scarpe slacciate.
 - si dà malato per il compito in classe.
 - si fa regalare un cane per natale.
 - si tinge i capelli.
 - si iscrive ad un corso di inglese.
 - si cambia il cellulare.
 - fa indigestione di patatine.
 - programma un viaggio all'estero.
 - va a vedere l'ultimo film uscito.
 - va a fare un bel giro in bici da 20km
 - non si perde una puntata di beautiful/sentieri
 - diventa vegetariano
 - vuole imparare a suonare la chitarra
 - fa parte di un gruppo parrocchiale giovanile
 - va al concerto di Ramazzotti, va al concerto di Madonna, di Tiziano Ferro, Cristina Aguilera
 - a Gardaland sale sulle montagne russe, il blu tornado e lo space vertigo
 - si iscrive al liceo
 - lascia la scuola e si trova un lavoro







Campo Invernale – Campodalbero '06-'07

Scheda Attività Formativa

- Momento dedicato all'attività: giovedì pomeriggio
- Tema: SCELTA RAGIONATA
- Scopo dell'attività: far capire ai ragazzi che in alcune scelte bisogna soffermarsi e ponderare le varie possibilità
- Durata totale: 1 ora e 1\2 (17:00 – 18:30)
- Responsabile: Enrico + Anita
- Descrizione Sommaria dello Svolgimento: introduzione dell'argomento + divisione per gruppi + dinamica a gruppi + discussione nei gruppi.

:: DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ ::

ANTEPRIMA

- durata: 15 minuti
- introduzione: - riepilogare le scelte affrontate e in un tabellone alla vista di tutti, si scrivono le sfide da affrontare e poi si dovranno dividere in 4 squadre da circa 7 componenti ciascuno decidendo i 4 capi
- chiedere ai ragazzi cosa si aspettano di positivo e negativo da questo tipo di divisione.
- ogni coordinatore parte col suo gruppo

DINAMICA

- durata: 30 minuti
- suddivisione: a 4 gruppi
- l'attività si svolgerà nella stanza sotto con 4 squadre (una per angolo) al centro si pone un quadrato (fatto col nastro bianco-rosso (stile ring)) dove avverranno le sfide!
- iniziano le sfide 3 alla volta in 10 minuti!!!
-
- sfida coi numeri : completare una tabella di sudoku media difficoltà!
- sfida di agilità : a tempo (3 salto corda+scatto toccando angoli+3 giri colonna+3 salto corda indietro)
- sfida di canto: chi continua esattamente la canzone prescelta.
-
- sfida di coraggio : bendato scelgo un avversario per penalità (solletico, pizzicotti)
- sfida di forza : torneo di "braccio di ferro" + "apri gambe"
- sfida di senso artistico : fare danza con musica dance
-
- sfida di memoria: leggere, ricordare, recitare la lettura memorizzata.
- sfida di snodabilità : passare dentro un cerchio, 1 elastico, sotto 1 sedia...
- sfida di comicità : raccontare e sceneggiare una barzelletta.



alcune sfide si possono fare in contemporanea!

DISCUSSIONE

- o durata: 30 minuti
- o suddivisione: a gruppi
- o discutere su queste fronti: con quale criterio ho scelto il gruppo? quali le prime impressioni? come ho vissuto la mia scelta? sono soddisfatto di questa scelta? quali considerazioni mi vengono alla mente? cosa ho guadagnato da questa scelta? c'era una scelta migliore tra quelle vissute nei giorni precedenti?

CONCLUSIONE

- o durata: 15 minuti
- o suddivisione: tutti
- o confrontare come nei vari gruppi questa suddivisione è stata positiva o negativa. Quale è stata l'esperienza più bella che mi ha arricchito e la sensazione più brutta. Ne è valsa la pena? Quali criteri ho dovuto valutare?

MATERIALE NECESSARIO

- o 4 copie sudoku
- o corda da saltare
- o canzoniere
- o benda
- o musica dance
- o poesia da ricordare
- o libro barzelletta
- o elastico grande

MORALE / MESSAGGIO DA LASCIARE / SCOPO

Non è facile fare scelte ragionate soprattutto quando la società ti impone di fare in fretta (altrimenti perdi l'occasione) ma a volte è meglio soffermarsi e valutare perché i trabocchetti, le difficoltà sono sempre in agguato. Essere in tanti con abilità, esperienze, attitudini diverse può essere utile, può aiutare a superare le difficoltà. Apprezzare l'altro per le sue capacità e completarlo con le proprie fa crescere interiormente e in amicizia.