

INTRO ATTIVITÀ ADS CAMPO ESTIVO 2023

Gioco uno: quanto mi conosci

I ragazzi formeranno un cerchio: Un ragazzo dovrà dire il proprio nome e fare un gesto ad alta voce dopodiché toccherà al ragazzo alla sua destra che dovrà ricopiare il nome/gesto del compagno e farne uno di suo e poi su procederà allo stesso modo fino alla fine del cerchio

Oppure Gioco uno: caccia all'autore

L'animatore distribuisce un foglio e un pennarello a ogni partecipante.

Ognuno si disegna (solo il contorno) senza scrivere il nome sul foglio.

I fogli vengono piegati in quattro e raccolti dall'animatore, che li ridistribuisce in modo che nessuno riceva il suo disegno.

L'animatore sceglie uno dei partecipanti che inizi il gioco, provando a indovinare il nome dell'autore del disegno.

Se indovina glielo restituisce e così via fino a quando tutti hanno in mano il proprio disegno.

Se sbaglia viene scelto un altro partecipante che continui il gioco.

Gioco due: canoe

Ai ragazzi verrà detto di diportisti in gruppi di svariato numero (facendo presente anche cose in comune ad esempio tutti quelli con le scarpe del colore uguale) formando così delle canoe, chi resterà fuori perderà una vita. Vincerà il gioco chi avrà più vite.

Gioco tre: forza 4 umano

I ragazzi saranno divisi in due squadre e con delle sedie comporranno un campo da "forza quattro". Le due squadre quindi giocheranno una partita a forza quattro con la differenza che i ragazzi saranno i pedoni del gioco. Ogni squadra sceglierà dove mettere il componente della squadra fino all'esaurimento dei pedoni: vincerà chi ha fatto più "forza quattro".

Gioco quattro: battaglia navale

Due squadre di pari numero.

Un animatore scrive con una penna delebile sul palmo della mano di ogni giocatore un numero compreso entro un certo limite (per esempio: se i giocatori sono 20 per squadra i numeri saranno compresi tra 1 e 60). Poi a turno ogni giocatore lancerà la sua palla di cannone dicendo un numero compreso entro il limite prefissato.

Se dall'altra parte c'è un giocatore che sulla mano ha quel numero è colpito e si mette a sedere o sta disteso.

(L'abilità starà anche nel ricordare i numeri già 'lanciati')

Gioco cinque: dame e cavalieri

Si formano delle coppie, dama e cavaliere, e ci si dispone in cerchio: le dame sono in piedi su delle sedie, ogni cavaliere è in piedi davanti alla propria dama.

Una dama non deve avere il cavaliere e deve quindi cercare di rubarlo alle altre dame. Il cavaliere lo 'ruba' con un occholino (strizzata d'occhio).

Se la dama padrona del cavaliere se ne accorge gli dà un ceffone e lui non può muoversi. Se non se accorge e/o il cavaliere riesce a sfuggire al ceffone va dalla dama che lo ha chiamato.

1° ATTIVITÀ ADS CAMPO ESTIVO ASIAGO 2023

Tema *QUALITÀ DI OGNUNO*

Obiettivo Ognuno di noi ha un tesoro dentro di sé che deve essere scoperto. Devo fare tante esperienze, buone e cattive, per scoprirlo e mostrarlo.

Dove All'esterno

Quando Martedì 08/08 mattina, 2h

Materiale forziere, 25 fogli con sfide, bigliettini per 21 ragazzi, fogli, penne e pennarelli, bandane

Sviluppo dell'attività (2h)

Scenetta iniziale x **5 minuti**

Gli edu entrano e fanno finta di essere persone snob. Si avvisano i ragazzi che c'è un forziere del tesoro da trovare.

Dinamica 1A x **40 minuti**

I ragazzi si cimentano in una caccia al tesoro in cui dovranno affrontare delle sfide tutti contro tutti (domande, indovinelli, prove pratiche) e ad ogni prova che superano verrà consegnato loro un bigliettino. Il primo che supera 15 prove otterrà un indizio che lo porterà al forziere (verrà dato anche ai prossimi).

Le prove saranno 25 e bisognerà scriverle su foglietti che verranno attaccati in vari posti. Sotto ogni prova ci sarà scritto il nome dell'educatore da cui andare per superare la prova. Le prove saranno di 4 tipi e ogni educatore avrà la sua categoria → Ad esempio i ragazzi dovranno andare da Fede per tentare di rispondere alle domande; andranno da Elias per tentare di risolvere le prove fisiche, ecc....

DOMANDE → Fede (6/10)

PROVE FISICHE → Elias (5/8)

PROVE SONORE → Giulia (2/4)

PROVE CREATIVE → Diletta (2/3)

Dinamica 1B x **15 minuti**

DISCUSSIONE SULLA DINAMICA APPENA SVOLTA → ognuno ha qualcosa in cui è forte e bisogna fare tante esperienze per tirare fuori quello che abbiamo e scoprire cose nuove. Ognuno ha qualcosa in cui è più debole e altre in cui è più forte. Devo mettermi alla prova e impegnarmi al massimo per capire.

Dinamica 2 x **15 minuti**

Si fa scrivere su un foglietto ai ragazzi le qualità che pensano di avere e si mettono dentro il forziere che hanno trovato (i ragazzi non lo sanno) → rifletto sulle mie qualità, sui miei pregi.

Dinamica 3A x **30 minuti**

GIOCO → I ragazzi si dividono in gruppi da 3: 1 persona è muta, l'altra è sorda e l'ultima è cieca. La persona cieca deve riuscire a disegnare qualcosa tramite gli indizi della persona sorda. Però solamente la persona muta conosce il disegno da far disegnare e dovrà comunicarlo alla persona sorda.

Dinamica 3B x **15 minuti**

DISCUSSIONE SULLA DINAMICA APPENA SVOLTA → nessuno è inutile se metto le mie qualità a servizio. Dopo averle scoperte, devo investirle in qualcosa.

PROVE

1. Qual è la capitale del Madagascar? (Antananarivo)
2. Quanti Stati ci sono negli Stati Uniti? (50)
3. Come si traduce in inglese la parola caramella? (candy)
4. Quali sono le 7 meraviglie moderne? (colosseo, petra, taj mahal, cristo redentore, machu picchu, muraglia cinese e chichen itzà)
5. Cos'è il derby? (Una partita giocata da due squadre della stessa città o regione)
6. Quanti punti vale un tiro libero nel basket? (Uno)
7. Quanti elementi ha la tavola periodica? (118)
8. Quando è l'equinozio di primavera? (Tra il 19 e il 21 marzo)
9. Come si formano al plurale le parole "scioglilingua" e "valigia"? (scioglilingua e valigie)
10. Quando è stata inventata la scrittura e da chi? (5000 anni fa dai sumeri)

Prove fisiche (Elias)

1. Fai 20 salti con la corda di seguito (senza saltello)
2. Vinci a braccio di ferro contro Elias
3. Fai 10 flessioni
4. Mantieni il plank per 30 secondi
5. Non sbattere le ciglia per 10-15 secondi
6. Fai almeno 10 palleggi sopra la testa
7. Fai 10 squat o 10 addominali
8. Mantieni lo skip per almeno 20 secondi

Prove sonore (Giulia)

1. Trova 10 canzoni che contengano la parola "mare"
2. Scegli una canzone e cantala
3. Inventa e recita una poesia per un educatore a tua scelta
4. Inventa un trend per tiktok

Prove creative (Diletta)

1. crea un video dove mostri il tuo talento
2. crea una scultura con quello che trovi in giro
3. inventa un coro da stadio contenente le parole "grano" e "fenicottero"

Qual è la capitale del Madagascar?

Quanti Stati ci sono negli Stati Uniti?

Come si traduce in inglese la parola caramella?

Quali sono le 7 meraviglie moderne?

Cos'è il derby?

Quanti punti vale un tiro libero nel basket?

Quanti elementi ha la tavola periodica?

Quando è l'equinozio di primavera?

Come si formano al plurale le parole "scioglilingua" e "valigia"?

Quando è stata inventata la scrittura e da chi?

Fai 20 salti con la corda di seguito (senza saltello)

Vinci a braccio di ferro contro Elias

Fai 10 flessioni

Mantieni il plank per 30 secondi

Non sbattere le ciglia per 10-15 secondi

Fai almeno 10 palleggi sopra la testa

Fai 10 squat o 10 addominali

Mantieni lo skip per almeno 20 secondi

Trova 10 canzoni che contengano la parola "mare"

Scegli una canzone e cantala

Inventa e recita una poesia per un educatore a tua scelta

Inventa un trend per tiktok

crea un video dove mostri il tuo talento

crea una scultura con quello che trovi in giro

inventa un coro da stadio contenente le parole "grano" e "fenicottero"

2° ATTIVITÀ ADS CAMPO ESTIVO ASIAGO 2023

Tema RICEVO UN FEEDBACK DAGLI ALTRI

Obiettivo far capire ai ragazzi che quello che le persone pensano di noi, deriva da quello che noi trasmettiamo. Quindi io posso conoscere nuove cose di me che magari non conoscevo e potrei confermare cose che già io stesso pensavo di me.
Devo fidarmi delle persone giuste che mi stanno vicino.

Dove All'esterno

Quando Martedì 08/08 pomeriggio, 1h30

Materiale foglietti per 21 ragazzi (per 6 giri) , penne

Sviluppo dell'attività (1h 30min)

Scenetta iniziale x **10 minuti**

Il ragazzo vincitore del gioco della prima attività si presenta (dati anagrafici e di interesse) e dei giudici la giudicano in maniera buona, cattiva, severa, giusta.

Dinamica 1A x **30 minuti**

I ragazzi sono seduti in cerchio e ognuno deve pensare a 2 qualità vere e 1 falsa di se stesso. La persona alla destra deve indovinare quella falsa e se sbaglia allora sarà tutto il gruppo a dover indovinare.

Dinamica 1B x **15 minuti**

DISCUSSIONE SULLA DINAMICA APPENA SVOLTA → se gli altri non colgono subito la mia qualità, significa che non metto in gioco tutte le qualità che possiedo e in più, scopro di averne altre.

Dinamica 2A x **15 minuti**

I ragazzi vengono divisi in 2 gruppi e messi in 2 cerchi: uno esterno e uno interno. I ragazzi di un gruppo girano in senso orario e l'altro gruppo in senso antiorario. Ad un certo punto si fermano e devono scrivere su un foglietto (diverso per ogni giro) quello che a prima vista pensano della persona che hanno davanti. Una volta che hanno scritto quel nome lo consegnano ad un educatore che lo metterà dentro il forziere. Ad ogni nuovo giro verrà consegnato ai ragazzi un nuovo foglietto. I giri saranno 6.

Dinamica 2B x *15 minuti*

DISCUSSIONE SULLA DINAMICA APPENA SVOLTA → scopro nuove qualità che devo mostrare e magari confermo qualità che pensavo di avere. In questo modo devo credere in me stesso, in quello che sono e in quello che posso donare/fare. A cosa è servito questo gioco? Cos'ho scoperto di nuovo? Ho belle o brutte qualità? Le condivido?

COLLEGAMENTO CON L'ATTIVITA' PRECEDENTE → Dopo aver riflettuto su quali sono le qualità che penso di avere, rifletto su quello che gli altri pensano e vedono di me.

Questo accresce la mia autostima? Mi fido o no di quello che mi viene detto? Perché? Se le persone che mi vogliono bene pensano cose belle di me, perché io non dovrei fidarmi? Cosa posso scoprire di me ancora?

3° ATTIVITÀ ADS CAMPO ESTIVO ASIAGO 2023

Tema PERSONA O PERSONAGGIO : PRO E CONTRO

Obiettivo far capire ai ragazzi la differenza tra essere persona (chi sono realmente) e personaggio (chi fingo di essere davanti agli altri).
Capire perché non riusciamo ad essere noi stessi.

Dove All'esterno

Quando Mercoledì 09/08 mattina, 2h

Materiale cartelloni, pennarelli

Sviluppo dell'attività (2h)

Scenetta iniziale x **5 minuti**

La persona che ha vinto il gioco nella prima attività viene chiamata davanti agli edu che rappresenteranno dei giudici da convincere per ottenere la chiave del forziere. Gli edu si comportano ognuno in modo strano dicendogli per esempio "se vuoi convincere edu x per farti ottenere la chiave devi fare una serenata ad una ragazza" fino ad arrivare a chiedere di essere semplicemente se stesso.

Dinamica 1A - PERSONAGGIO x **30 minuti**

I ragazzi vengono divisi in gruppi (4 gruppi da circa 5 persone) e devono ricreare il trend di tiktok che secondo loro potrebbe andare più virale attraverso una scenetta che devono poi presentare a tutto il gruppo. Il gruppo che creerà il tiktok migliore verrà dichiarato il vincitore.

Dinamica 1B - PERSONA x **30 minuti**

Ad ogni ragazzo viene consegnato un foglio con disegnata l'immagine della fotocamera di bereal su cui devono creare un vero e proprio BEREAL, cioè come sono realmente.

Dinamica 1C - RIFLESSIONE x **20 minuti**

Discussione sulla dinamica appena svolta → (i ragazzi rimangono divisi a gruppi) qual è la differenza tra persona e personaggio? A volte sono persona, a volte sono personaggio, quali sono i PRO e i CONTRO? Vediamolo insieme con l'aiuto di un cartellone.

Perché non riusciamo ad essere noi stessi? Delle volte ci comportiamo come dei personaggi per paura di mostrarci per chi realmente siamo o per paura di essere

giudicati dai nostri compagni. A volte essere personaggio può sembrare più semplice, ma quello che dura di più è la persona, noi stessi (importanza dell'essere persona)

Dinamica 2A - GIOCO x **15 minuti**

- 1) PERSONA COMUNE (1 persona)
- 2) IL PIU' FIGO/A DEGLI ADS
- 3) MISTER/MISS CORNEDO
- 4) TIKTOKER ITALIANO
- 5) INFLUENCER MONDIALE (1 persona)

Dinamica 2B - VIDEO x **5 minuti**

<https://www.youtube.com/watch?v=SCqrPbTzIPA>

Dinamica 2C - RIFLESSIONE FINALE - x **15 minuti**

COLLEGAMENTO CON ATTIVITÀ RECEDENTE → si consegnano ai ragazzi i foglietti scritti nelle due attività precedenti (uno sulle qualità che pensano di avere e uno in cui sono scritte le qualità che secondo i ragazzi una determinata persona ha) e se ne fa un confronto.

Mi faccio conoscere davvero? Chi mi sta vicino perché lo fa? Chi voglio essere e chi voglio far conoscere? Quando apro e chiudo il "lucchetto"?

4ª ATTIVITÀ ADS CAMPO ESTIVO ASIAGO 2023

Tema	CHIAVE GIUSTA O CHIAVE SBAGLIATA?
Obiettivo	Capiamo insieme quando siamo persona e quando siamo personaggio, ma soprattutto con chi.
Dove	All'esterno
Quando	Venerdì 11/08 mattina, 2h
Materiale	2 prove di verifica, fogli, cancelleria

Sviluppo dell'attività (2h)

Scenetta iniziale x **5 minuti**

Ai concorrenti viene detto che i successivi giochi consegnano la chiave che apre il forziere.

Dinamica 1A x **25 minuti**

I ragazzi si cimentano in una serie di sfide individuali tutti contro tutti, su ambienti differenti: scuola, sport, famiglia, amici. Dovranno fare di tutto per raggiungere l'obiettivo fissato (scuola=voto, sport=vincere è l'unica cosa che conta, famiglia=essere il figlio migliore agli occhi dei genitori, amici=apparire, mettersi in mostra) e noi li "obbligheremo" a dare il peggio: in altre parole la prova non sarà considerata "superata" finché non l'avranno portata al termine in malo modo. Per ogni sfida riceveranno una chiave, allo scopo di aprire un lucchetto. Tale chiave, però, sarà sbagliata.

Dinamica 1B x **10 minuti**

DISCUSSIONE SULLA DINAMICA APPENA SVOLTA → proviamo la chiave che abbiamo ricevuto: ops, è sbagliata! Perché? Ciò è accaduto, perché ci siamo concentrati solo e soltanto sull'obiettivo, buttando tutti i più sani valori di correttezza. Ho pensato solo a ottenere il risultato e non ho pensato di mettere in campo il meglio di me...

Dinamica 2A x **25 minuti**

Si rifanno i giochi, ma in piccole squadre, sulle 4 aree di prima, in questo caso ponendosi l'obiettivo di non farsi vedere come il migliore, ma come colui che rispetta le regole e fa le cose nel modo più corretto e noi li stimoliamo a comportarsi in tal modo.

Dinamica 2B x *15 minuti*

DISCUSSIONE SULLA DINAMICA APPENA SVOLTA → rispetto alla prima dinamica, cos'è cambiato, aldilà dell'aspetto pratico del gioco? È andata meglio la prima o la seconda volta che abbiamo fatto le varie sfide? Quand'è che ho rivelato il vero lato di me stesso? Il luogo e gli stimoli che mi dà possono influire sulle decisioni che prendo quando si tratta di scegliere se essere persona o personaggio.

Dinamica 3A x *10 minuti*

Giochi vari, tipo anfore, flipper (ogni persona può giocare anche senza particolari abilità)

Dinamica 3B x *10 minuti*

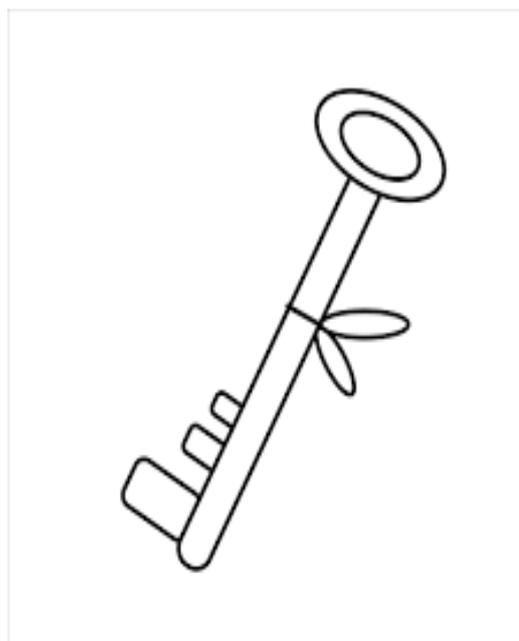
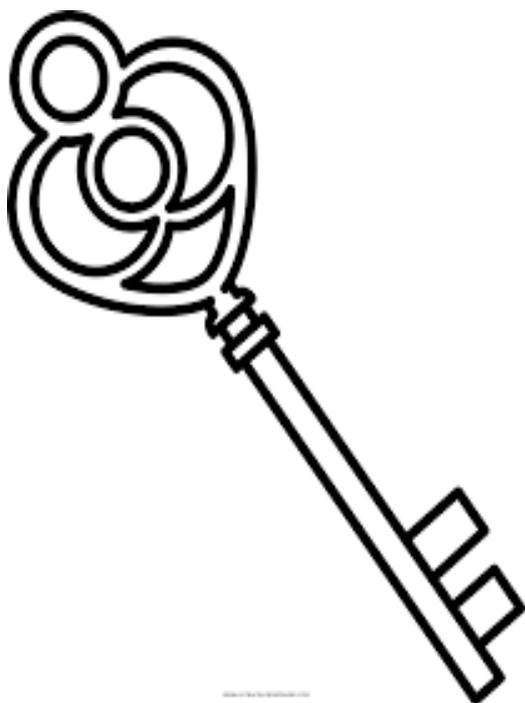
CON CHI CREDO DI ESSERE PERSONA E CON CHI PERSONAGGIO?
Consegnamo delle chiavi stampate ai ragazzi, 2 uguali e 2 diverse completamente. Dovranno scrivere sulle chiavi uguali il nome di coloro o il luogo in cui pensano e sanno che possono fidarsi ad essere più reali e le consegnano alla rispettiva persona. Viceversa per le chiavi diverse, ma queste le consegnano a noi.

PROVE per Dinamica 1A

- Scuola: prove di verifica (passiamo le risposte).
- Sport: affrontare un percorso prestabilito; si terrà come sfida tra squadre, la prima affronterà tutto il percorso, mentre le successive le istighiamo a imbrogliare, tagliando, saltando dei punti e/o corrompendo l'arbitro.
- Amici: devi essere il migliore del gruppo, componendo una lista e, ove possibile, inscenando quei comportamenti che agli occhi della "gang" ti farebbero apparire più figo/coraggioso/grande. Bere, mettere dei soldi pur di entrare nella cerchia, farsi tatuaggi (con i pennarelli e le penne), "bullizzare" etc.
- Famiglia: inscena ciò che ti chiedono i tuoi genitori. In verità lo deleghi ai tuoi fratelli.

VERIFICHE per Dinamica 1A

- 1) $7 + 3 \cdot \{[(3 + 7) \cdot 9 - (3 \cdot 2 - 2) \cdot 10 - (5 \cdot 7 - 5) \cdot (2 \cdot 5 - 9)] : (2 \cdot 5) + 2 \cdot 3 - 4\} =$ [19]
 - 2) Quali grandi scoperte ci furono nella medicina della 2^a Rivoluzione Industriale?
Koch scoprì i bacilli responsabili di tubercolosi e colera, Pasteur il vaccino contro il virus della rabbia e si scoprì l'anestesia.
 - 3) Dove si trova la tomba di Dante? Ravenna
-
- 1) $\{[50 : (18 - 4 \cdot 2) + 3] + 2 \cdot 3\} \cdot 2 - [(15 - 3 \cdot 4) + 2 \cdot 5] =$ [15]
 - 2) Elenca alcune invenzioni della 2^a Rivoluzione industriale (tranne mediche).
 - 3) Chi onorava Dante nella sua opera più famosa? Beatrice



5ª ATTIVITÀ ADS CAMPO ESTIVO ASIAGO 2023

1.30h venerdì pomeriggio

OGNUNO DI NOI E' UN DONO , STUPIAMOCI E STUPIAMO CHI E' VICINO

OBIETTIVO

Capire che bisogna essere in grado di mettere a disposizione le mie qualità per il bene del gruppo, solo così le mie qualità diventano veramente preziose. Non devo aver paura di nulla e di nessuno perché i miei valori sono dei doni. La parola d'ordine è stupire. Stupire e Stupirsi, anche di Dio che ogni giorno è accanto a noi e ci sostiene sempre (anche quando scegliamo di non essere noi stessi).

DURATA: 1h 1/2

DINAMICA

scenetta iniziale + gioco delle qualità + gioco post it + discussione/domande finali.

Scenetta iniziale (5min): le quattro "entità superiori" danno una seconda chance ai ragazzi per dimostrare che tra di loro c'è qualcuno di degno per aprire il forziere (alla fine si scoprirà che tutti sono DEGNI di aprire il forziere)

DINAMICA 1 - Gioco delle qualità: (25min + 10min discussione).

I ragazzi verranno divisi in 4 squadre e dovranno affrontare e superare tutte le prove che le quattro "entità superiori" gli proporranno QUATTRO PROVE CHE RAPPRESENTANO LE QUALITÀ CHE UNA PERSONA DEGNA DEVE AVERE (secondo la società). Ci sarà una piccola variabile però: ogni prova dovrà essere superata da solo un componente della squadra (4 prove 4 ragazzi diversi dovranno superare la prova, solo in una potranno giocare in coppia). Quando avranno superato tutte e cinque le prove riceveranno la chiave giusta per aprire il forziere.

Prove

- 1) Intelligenza: Dieci domande dove bisognerà dire la risposta sbagliata
- 2) Forza: Percorso a careghetta e cariola (entrambi)
- 3) Bellezza: Il ragazzo dovrà fare un ritratto di una persona a scelta (dell'entità) su un foglio e gli altri dovranno indovinarlo.
- 4) Arte Oratoria: Verrà dato un oggetto assurdo e questa persona dovrà trovare 15 utilità che può avere e poi dovrà esporle all'entità

Domande per discussione

- 1) Perché oggi avete ricevuto la chiave giusta (a differenza di ieri), cosa avete fatto di diverso?

- 2) Che differenza avevano queste prove rispetto a quelle di ieri? (Ieri c'erano delle persone che cercavano di farvi andare fuori strada oggi no, le prove di ieri riguardavano momenti che possiamo vivere nella nostra giornata mentre quelle di oggi no)
- 3) E' stato difficile fidarsi del vostro compagno di squadra o essere l'unico a dover superare la prova? Qualcuno vi ha stupito?

DISCUSSIONE

Ognuno ha delle qualità ma se non vengono messe in gioco a servizio della squadra diventano inutili. Allo stesso modo bisogna capire che non possiamo fare tutto da soli: serve che ci fidiamo di qualcuno. Le due azioni sono legate tra loro: dobbiamo metterci a servizio del prossimo e allo stesso modo affidare la nostra vita a chi merita la nostra fiducia. Da soli non si va da nessuna parte. È obbligatorio quindi prendersi delle responsabilità importanti, mettere le nostre qualità a servizio del prossimo e allo stesso modo dobbiamo prendere la consapevolezza dei nostri limiti e cercare di superarli affidandoci a chi ne sa più di noi.

DINAMICA 2 - Gioco Post it a forma di cuore (10min +10min)

I ragazzi apriranno il forziere e troveranno dentro le qualità che avevano scritto: unendo i foglietti tra loro si formerà un cuore grandissimo.

Domande per discussione:

- 1) Quale è stata la vostra prima reazione?
- 2) Perché dentro ad un forziere c'erano questi biglietti? Che significato ha questo tesoro?
(Be Real)

Ognuno ha delle qualità (e questo già lo sappiamo) ma è abbastanza inutile averle se poi non riusciamo a condividerle con chi ci sta accanto. Prima abbiamo capito quanto è importante mettere a servizio DEL gruppo le proprie qualità ora invece è arrivato il momento di capire perché Dio ha donato a tutti delle qualità: Ognuno è una piccola parte di un disegno grandissimo che lui ha in testa. Ognuno è prezioso ai suoi occhi, nessuno deve sentirsi solo o abbandonato perché lui ha sacrificato se stesso per noi. Ognuno di noi è un miracolo ai suoi occhi, basta soltanto essere sempre se stessi, non serve cercare di essere qualcun altro per essere apprezzati da più persone possibili: le uniche persone che ci vogliono veramente bene ci apprezzano per come siamo e ci spronano a migliorarci (non a cambiare noi stessi) e Dio è assolutamente tra queste.

DINAMICA 3 - Far vedere video di Nick Vujicic: non arrendersi (5min+10min discussione)

Dopo aver visto il video fermiamoci un attimo e pensiamo:

- 1) Descrivi con una parola Nick Vujicic
- 2) Sei rimasta/o stupita/o nel vedere quello che riusciva a fare?
- 3) Sei veramente convinto/a di esser una bella persona?

Nick in questo video ci lancia un messaggio bellissimo: nella vita non bisogna mai arrendersi, bisogna sempre essere positivi e Stupire.

STUPIRSI DI SE STESSI come Nick che apprezza ogni giorno quello che riesce a fare,
STUPIRE IL PROSSIMO come Nick che essendo semplicemente se stesso riesce ad
essere da esempio per tante persone, e STUPIRSI DI DIO che ogni giorno ci ama e ci vuole
bene così come siamo (Perché è come ci ha creato lui) con i nostri limiti e le nostre qualità.

1) DESERTO (10min)

Siamo giunti alla fine del campo e perciò proviamo a prenderci del tempo per rispondere a
queste domande.

Domande finali

- 1) Cosa mi ha stupito di questo campo?
- 2) Qual è un obiettivo che mi pongo per stupire chi mi sta accanto?
- 3) Scrivi il nome di una persona che in questo campo ti ha stupito (perché non pensavi fosse così) in positivo

ATTIVITA' CAMPO ADS ASIAGO 2022-23

Tema: CLICK, APRI IL LUCCHETTO

Dovremo aprire il nostro cuore agli altri per farci scoprire e per scoprire qualcosa di noi. Solo Dio ha le chiavi del nostro cuore perché ci conosce già.

5 Attività: 3 mattina; 2 pomeriggio + introduzione

Persona o personaggio, mi faccio conoscere davvero o do la chiave sbagliata? Dove mi faccio conoscere? → social

Attività 1 - 2h martedì mattina

QUALITA' E DIFETTI DI OGNUNO

Che tesoro c'è dentro me? Devo rendermene conto. Cosa penso di me? → tema del campo

Facciamo esperienze belle e buone ma anche esperienze negative.

- Segno: faccio scrivere le qualità di e le metto dentro un forziere

Attività 2- 1h30 martedì pomeriggio

RICEVO UN FEEDBACK DAGLI ALTRI

Cosa vorrei scoprire ancora? Cosa pensano di me? Cosa ho ancora da scoprire di me? Come posso farlo?

- Segno: una persona si presenta e i giudici la giudicano

Attività 3 - 2h mercoledì mattina

PERSONA E PERSONAGGIO: PRO E CONTRO

Mi faccio conoscere davvero? Chi mi sta vicino perchè lo fa? Chi voglio essere e chi voglio far conoscere? Quando apro e chiudo il lucchetto?

- segno: ognuno usa una maschera per parlare con il giudice

Attività 4 - 2h venerdì mattina

PAURE E FIDUCIA

Con chi sono persona e con chi personaggio? Perché chiudo e apro il mio lucchetto?

- segno: ad alcuni si consegna la chiave giusta, ad altri sbagliata. Devono aprire un forziere.

Attività 5 - 1.30h venerdì pomeriggio

OGNUNO DI NOI E' UN DONO , STUPIAMOCI E STUPIAMO CHI E' VICINO

Non devo aver paura di essere me perché posso stupire. I miei valori sono doni.

Come posso far vedere chi sono?

- segno: il forziere va a chi è più real