

ATTIVITÀ CAMPO ADS - SCHEMA

ATTIVITÀ 1 (1h 30) - giovedì pomeriggio (Raffa)

presepe vivente, introduzione tema speranza

ognuno ha un personaggio (due pastori, una guardia, giuseppe, maria, gesù, re magi, angelo, elisabetta, erode, stella cometa)

prepariamo noi dei cartelloni con scritte varie situazioni che devono interpretare

cos'è per loro la speranza?

ATTIVITÀ 2 (2h) - venerdì mattina (Giulia e Justine)

sfida con lumini a squadre, si soffia sulla pallina per farla arrivare al traguardo. chi finisce prima vince

obiettivo: non spegnere la speranza per raggiungere i tuoi sogni

dibattito, chiedere se pensano davvero quello che dicono

tema: è difficile tenere viva la speranza nelle persone?

cartellone, disegno di un ramo e le due squadre devono disegnare che cosa può diventare in futuro un ramo (un tavolo, una sedia per esempio), un sasso, un mattone, il latte e così via

disegno di un grande sole che devono colorare di nero, chiedere poi perchè: quante persone ci spengono la speranza

gioco: foglietti con scritte parti del corpo, uguali o diverse (con farina)

ATTIVITÀ 3 (1h 30) - venerdì pomeriggio (Giulia)

si disegnano su un post it i propri desideri/sogni, ognuno poi passa il proprio post it a un compagno e lo si attacca nel proprio cartellone (sarà diviso in 4 parti) per abbellirlo

gioco: acchiappasogni (file)

gioco: impronte, riconoscere quali seguire perchè non tutte le persone che incontriamo nella nostra strada portano alla meta e quindi al raggiungimento del nostro sogno (una impronta giusta per ogni fila, cioè il cavallo per esempio) se scelgono l'impronta sbagliata, devono tornare indietro e ricominciare il percorso da capo

riflessione

ATTIVITÀ 4 (1h 30) - sabato mattina (Justine)

gioco: direttore d'orchestra, le azioni che fanno bene sono contagiose ma bisogna scegliere bene chi imitare

gioco: portatori di speranza, ognuno di noi porta con sé una speranza che il male cerca di portarci via ma che noi dobbiamo custodire per accendere speranza negli altri

stanza con luci spente, a gruppi devono indovinare 5 oggetti che sono presenti all'interno. una volta accesa la luce si capisce se si è riusciti o no
scopo: la fede/speranza fa luce

bicchieri con acqua legato ad una corda, devono cercare di avvicinare a loro il bicchiere senza spegnere i lumini

video sulla speranza

ATTIVITÀ 5 (1h 30)

idee: bigliettini del GRAZIE, parlare del GIUBILEO, GIOCO con biennio per legare e fare gruppo o MESSA

1° ATTIVITÀ CAMPO INVERNALE ADS

Tema: *Ricreiamo il natale*

Obiettivo Rivedere la storia della natività e scoprire dove c'è la speranza nella natività

Materiale Vestiti- Cartelli

Sviluppo dell'attività

- 16.30-17.40 presepe vivente
 - 17.40-18.00 riflessione lancio del campo
-

DINAMICA

PRESEPE VIVENTE

Facciamo ripercorrere ai ragazzi la storia che porta alla nascita di Gesù dall'annunciazione alla nascita ogni ragazzo si traveste per interpretare uno dei personaggi noi prepariamo una minima base di quello che deve succedere nelle scene e la scriviamo in dei cartelloni.

RIFLESSIONE FINALE ***15 minuti***

Il tema del campo e il tema del giubileo a cui andremo è la speranza: cosa ha che fare una storia che abbiamo sentito tante volte con la speranza?

2° ATTIVITÀ CAMPO INVERNALE ADS

Tema: Accendi la speranza!

Obiettivo: La speranza lascia il segno. Non dobbiamo spegnere la speranza degli altri e non dobbiamo lasciare che gli altri spengano la nostra

Materiale Biglietti con parti del corpo, farina, immagini, fogli, penne, pennarelli neri

Sviluppo dell'attività

- 9.30-10.00 Gioco 1
 - 10.00-10.40 Dibattito
 - 10.40-11.10 Gioco 3
 - 11.10-11.30 Gioco e Riflessione
-

GIOCO 1 *x30 minuti*

I ragazzi, a coppie, dovranno appoggiare una determinata parte del corpo al compagno, con quella parte del corpo sporca di farina.

Parti del corpo:

- **mano sinistra-guancia destra**
- **testa-spalla destra**
- **ginocchio sinistro-gomito destro**
- **spalla sinistra-mano destra**
- **piede sinistro-ginocchio destro**
- **guancia sinistra-testa**
- **gomito sinistro-spalla destra**

GIOCO 2 *x30 minuti*

Dibattito

I ragazzi vengono divisi in due gruppi: al primo gruppo viene chiesto di sostenere che bisogna avere speranza, mentre al secondo gruppo di sostenere che sia inutile avere speranza. Per esempio, la professoressa fa una verifica difficilissima su una cosa che pochi hanno capito, c'è chi dice che se mi impegno le cose andranno bene

lo stesso e chi invece dice non serve a nulla impegnarsi perché tanto andrà male in ogni caso. Vengono poi spostati sempre più ragazzi nel secondo gruppo, contro la speranza, con lo scopo di far cercare di tenere sempre viva la speranza anche andando incontro a delle difficoltà.

Obiettivo: è difficile tenere viva la speranza nelle persone?

GIOCO 3 *x30 minuti*

Ai ragazzi, divisi in due squadre, vengono presentate varie immagini (**ramo, sasso, mattone, latte, filo di lana, sabbia**) e devono disegnare che cosa secondo loro potrebbe diventare quel determinato oggetto

GIOCO E RIFLESSIONE FINALE *x20 minuti*

Ai ragazzi viene chiesto di disegnare un sole sul proprio foglio. Viene poi chiesto loro di colorarlo completamente di nero

Ci sarà sempre qualcuno che tenterà di spegnere la nostra speranza, ma noi dobbiamo essere più forti e mantenerla in vita. È stato difficile mantenere la nostra opinione durante il dibattito? Qual è stato il ruolo più semplice? Perché qualcuno vuole spegnere la nostra speranza?

3° ATTIVITÀ CAMPO INVERNALE ADS

Tema *I sogni*

Materiale cartelloni (uno per ogni ragazzo), post-it, penne, pennarelli, 2 scatole, 2 retini da pesca, nuvole sogno, orme animali stampate

Sviluppo dell'attività

- 17.00-17.30 cartelloni
 - 17.30-17.50 acchiappasogni
 - 17.50-18.20 riconosci l'impronta
 - 18.20-18.30 riflessione finale
-

CARTELLONI

Ogni ragazzo avrà a disposizione un cartellone diviso in quattro parti. Si disegnano poi su un post it i propri desideri/sogni, ognuno poi passa il proprio post it a un compagno e lo si attacca nel proprio cartellone per cercare di abbellirlo.

ACCHIAPPASOGNI

Obiettivo: con il retino in mano, si va alla ricerca di sogni da catturare. Ogni sogno ha un suo valore e va acchiappato per essere custodito.

Svolgimento:

Il gioco è composto di due fasi. I ragazzi sono suddivisi in due o quattro squadre a seconda del numero dei presenti e dello spazio che si ha a disposizione. Prima di spiegare le regole è necessario preparare il terreno di gioco. Stampare il file in allegato con sul fronte le nuvole del sogno e nel retro i numeri. Attaccarle, quindi, ad una parete in ordine sparso con un numero sufficiente in modo tale che ce ne siano almeno tre a giocatore.

Fase 1. Posizionare le squadre davanti ad una linea di partenza segnata a terra a circa 4 metri di distanza da dove saranno appese le nuvole sogno. A turno, un ragazzo per squadra corre verso la parete e deve "acchiappare" la nuvola e tornare, sempre di corsa, dalla propria squadra facendo, quindi, partire il secondo compagno. Se si vuole complicare questa fase, si possono decidere diverse andature che i ragazzi devono fare nel tragitto che li separa dal muro con le nuvole sogno. Ogni volta che un ragazzo ha recuperato una nuvola sogno, la mette nel retino che si trova davanti alla propria linea di partenza e si rimette in fila indiana pronto a ripartire. L'obiettivo di questa fase è acchiappare più sogni possibili. Terminata questa fase, le squadre si riposizionano in fila indiana pronti per la seconda fase.

Fase 2. Davanti alle varie file indiane delle squadre, alla distanza di circa 1,5 metri dalla linea di partenza, viene posizionato un grande barattolo (o una scatola da scarpe). Un componente alla volta appallottola una nuvola sogno prendendola dal proprio retino da pesca e la lancia verso il barattolo cercando di centrarlo. Ogni sogno che al primo lancio entra nel barattolo è considerato valido, mentre diversamente è sempre da considerarsi perso. Allo scadere dei 5 minuti, il coordinatore recupera i vasi e fa la somma dei valori riportati nel retro di ogni nuvola sogno. Vince la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando il valore sulle nuvole sogno.

RICONOSCI L'IMPRONTA

Obiettivo: saper riconoscere quali orme seguire perchè non tutte le persone che incontriamo nella nostra strada ci portano alla meta e quindi al raggiungimento del nostro sogno

Svolgimento:

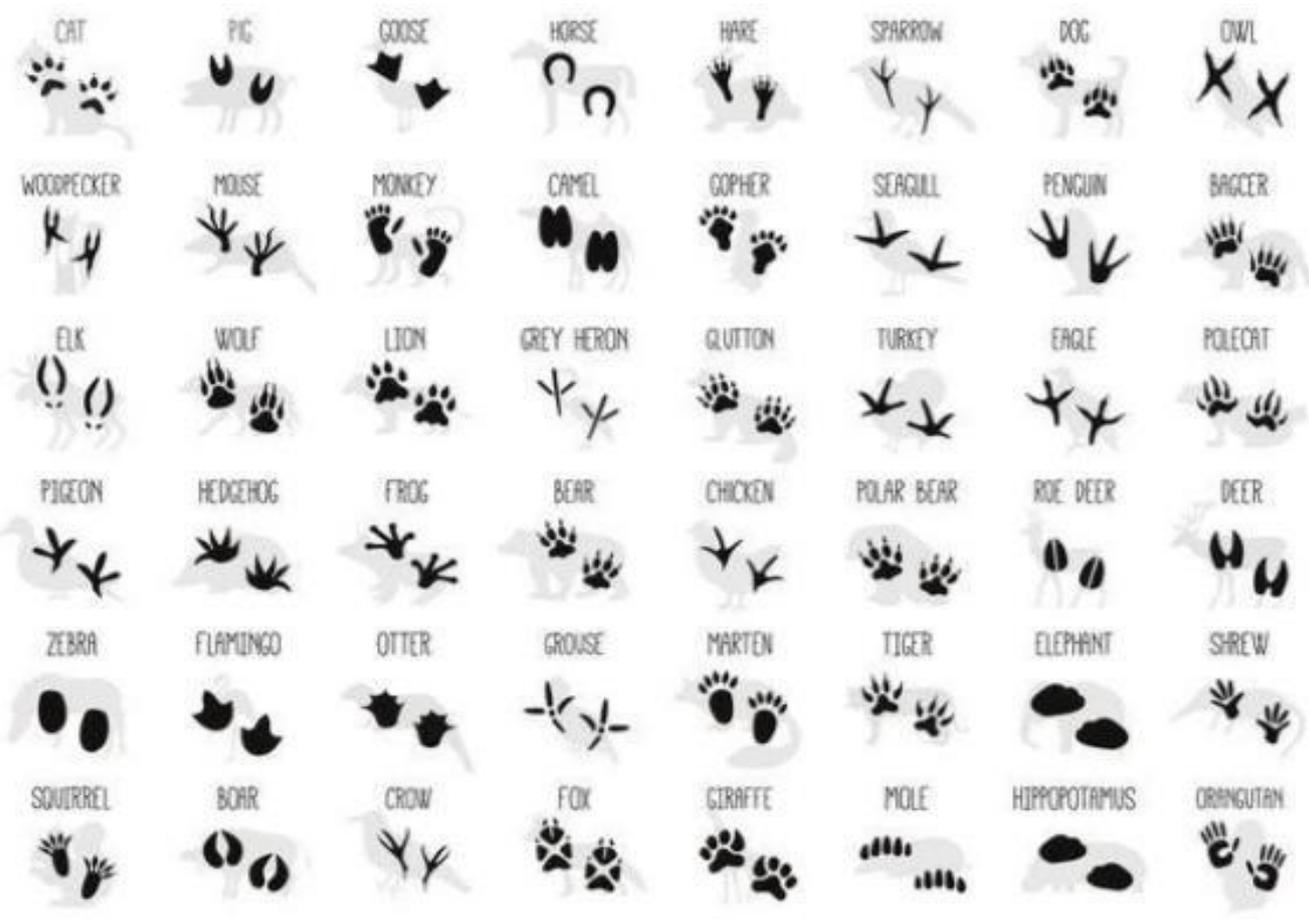
Vengono sparse a terra le orme e i ragazzi devono riconoscere a quali animali esse appartengano e poi utilizzarle per creare un percorso che porti a una ipotetica meta, ad esempio la linea di fine campo. I ragazzi devono però scegliere bene le orme da seguire, evitando ad esempio quelle di animali feroci come tigri e leoni. Se viene scelta l'impronta sbagliata, i ragazzi devono tornare indietro e ricominciare il percorso da capo.

Suggerimento: associare a ogni animale una personalità di un possibile pellegrino, ad esempio: il cavallo è quella persona che ti sostiene, rendendo più facile il tuo cammino accompagnandoti e prendendosi cura dei tuoi pesi fisici e/o spirituali; il camoscio è la persona dal passo svelto, quasi saltellante con il rischio di cadere e dover ricominciare il proprio cammino.

RIFLESSIONE FINALE

Ripercorriamo gli obiettivi dei giochi:

- Ognuno di noi ha un sogno, le persone che ci circondano possono aiutarci a raggiungerlo e/o a renderlo più bello.
- Ogni sogno ha un suo valore e va "acchiappato" per essere custodito.
- Dobbiamo imparare a riconoscere quali sono le persone giuste da seguire per realizzare i nostri sogni, non tutti quelli che incontriamo vogliono il nostro bene. Circondiamoci di persone che sono felici per i nostri traguardi.



4° ATTIVITÀ CAMPO INVERNALE ADS

Tema: *La speranza fa luce*

Materiale Benda, palline di carta, 5 oggetti (possiamo prenderli dalla casa), lumini, bicchieri con acqua, corda/gavetta

Sviluppo dell'attività

- 9.30 - 9.45 Gioco 1 - Direttore d'orchestra
 - 9.45 - 10.25 Gioco 2 - Portatori di speranza
 - 10.25 - 10.40 Gioco 3 - Luce di speranza
 - 10.40 - 10.50 Gioco 4 - Non spegnere i lumini!
 - 10.50 - 11.00 Riflessione finale
-

GIOCO 1 *15 minuti*

Direttore d'orchestra

I giocatori devono disporsi in cerchio. Un giocatore viene escluso dal cerchio e bendato. I ragazzi in cerchio, senza parlare, devono scegliere chi sarà il direttore dell'orchestra. Da quel momento il direttore avrà il compito di dirigere il gruppo senza farsi scoprire, iniziando con il battito di mani. Dovrà far fare all'orchestra una serie di attività a scelta (ad esempio: saltare, battere le mani, fare gli addominali). La persona bendata, una volta tolta la benda, dovrà cercare di capire chi è il ragazzo che gestisce e coordina il gruppo.

Obiettivo: le azioni che fanno bene sono contagiose, ma bisogna scegliere bene chi imitare

GIOCO 2 *40 minuti*

Portatori di speranza

Il gioco è impostato su una struttura simile a quella di "sparviero", cioè con un gruppo di giocatori che devono attraversare un campo di gioco, senza essere presi dall'avversario (in questo caso sono coloro che terranno lo stand). I "portatori di speranza" devono nascondere una pallina di carta nei propri indumenti, esclusi quelli intimi, e cercare di attraversare il campo senza essere presi, dove consegneranno la loro "speranza".

Una volta fatto ciò possono tornare alla base dove prendere una nuova "speranza". Gli animatori, che rappresentano il male, devono prendere i ragazzi toccandoli con la mano e per rubare la loro speranza (la pallina) devono indovinare dove essa sia stata nascosta. Hanno tre tentativi per farlo. Se indovinano, rubano la pallina al

giocatore, altrimenti devono lasciarlo passare e permettergli di continuare il suo viaggio.

Obiettivo: ognuno di noi porta con sé una speranza che il male cerca di portarci via ma che noi dobbiamo custodire per accendere speranza negli altri

GIOCO 3 15 minuti

Luce della speranza

In una stanza vengono posti 5 oggetti. A luci spente, un gruppo di ragazzi (tre gruppi da 5 e 4 persone) entra nella stanza e deve capire quali oggetti ci sono. Poi viene accesa la luce e i ragazzi scoprono cosa c'è nella stanza.

Obiettivo: la fede/speranza fa luce

GIOCO 4 10 minuti

Non spegnere i lumini!

I ragazzi (gruppi di 3 o 4 persone) hanno a disposizione un bicchiere pieno d'acqua legato con una corda. Devono riuscire a tirare il bicchiere verso di loro attraverso una strada di lumini, senza però spegnerli. Chi ne spegne meno vince.

Obiettivo: non spegnere la speranza degli altri

RIFLESSIONE FINALE 10 minuti

Ripercorriamo gli obiettivi di ogni gioco:

Quali azioni possono essere più contagiose delle altre? Perché?

Che speranza portiamo in noi? Perché vogliamo difenderla?

Perché siamo riusciti a vedere gli oggetti della stanza? Cosa potrebbe aver a che fare questo con la speranza?