

LIBRETTO EDUCATORI

Campo Scuola ACR 30 luglio – 3 Agosto 2012

Oasi San Giovanni, Altamura

1^a giornata : Tema – **La Scelta**

9.00 Arrivo in chiesa e preghiera pre-campo . Partenza

10.00 Giochi di conoscenza : Split i ragazzi si dispongono in cerchio e un ragazzo a caso al centro , chiudendo gli occhi punta il dito a caso verso un ragazzo. Subito il ragazzo indicato si abbassa e i due ragazzi ai lati si sfidano : vince chi dice per primo il nome dell'avversario! Naturalmente chi perde va al centro!

Gioco di conoscenza : il mio animale

Materiale necessario: fogli, mollette

Svolgimento: Mettersi a coppie con una persona che non si conosce. Guardarlo bene e scrivere su un foglietto il nome dell'animale che ci ricorda.

Appiccicargli questo foglietto dietro la schiena, il nostro partner farà altrettanto con noi.

A questo punto ognuno va in cerca di un altro giocatore, gli mostra il nome dell'animale appiccicato sulla schiena ed ha a disposizione 3 domande (alle quali si può rispondere solo si o no) per indovinare l'animale che ha sulla schiena.

Chi indovina ha raggiunto lo scopo del gioco e potrà restare a disposizione di qualcuno che deve ancora trovare il proprio animale.

Chi sbaglia dovrà andare verso un'altra persona mostrare il nome dell'animale che ha sulla schiena e porre altre 3 domande.

Il gioco dovrebbe terminarsi quando tutti hanno scoperto il proprio animale, comunque si può anche arrestare dopo un determinato tempo.

Gioco di conoscenza : Ordine alfabetico

Svolgimento: I giocatori devono muoversi all'interno di uno spazio delimitato e devono comporre una fila che riproduca esattamente l'ordine alfabetico delle iniziali dei nomi di tutti i giocatori.

Se ci sarà un "Andrea" sarà probabilmente il primo, seguito da un "Boris", un "Carlo", ecc...

I giocatori dovranno quindi chiedersi i nomi e situarsi correttamente nella fila.

11.00 Regole campo : presentate da il papà di wendy e mamma

11.20 Divisione in gruppi : pirati – bimbi sperduti – darling –fatine . Ogni ragazzo riceverà un laccetto (cartoncino plastificato con cordicina) da appendere al collo con il disegno del relativo gruppo : bimbi s. (orsetto) ; fatine (fatina) ; Darling (casa) ; pirati(spade) . Ogni ragazzo riceverà il cartoncino così: si preparano 4 gruppetti con i ragazzi chiamati dal padre di Wendy che riceveranno da quest'ultimo un indovinello. I ragazzi dovranno capire il luogo dall'indovinello e recarsi nello stesso dove troveranno un cartone con dentro i laccetti del proprio gruppo. (POSTI: 1. CAPPELLA

2. CAMPETTO CALCIO

3. SALONE

4. ALBERO DI FICO)→ INDOVINELLI(?)

13.00 Pranzo + Sistemazione camere

15.30 Storia (scenetta) più riflessione

Narratore: questa è una storia senza tempo, di ieri come di domani. Ma quanto al luogo non vi è dubbio. Essa ha inizio a Londra in una strada del quartiere di Blusbori. Nella casa ad angolo laggiù abitava la famiglia Darling e Peter Pan la scelse tra tante altre xk in quella casa vi era più d'uno che credeva alla sua esistenza, prima tra tutti la signora Darling.

Signora Darling: Agenore sbrigati o arriveremo in ritardo alla festa

Narratore: la signora Darling pensava che Peter Pan fosse lo spirito della giovinezza, ma suo marito pensava il contrario...

Agenore: Meri non trovo i miei gemelli e se non trovo i miei gemelli non andiamo alla festa, e se non andiamo alla festa non avrò il coraggio di ricomparire l'ufficio e se non ricompaio in ufficio AHIII(sbatte la testa).

Narratore : per quanto il signor Darling fosse stimato un uomo di buon senso i suoi figli Gianni e Michele pensavano che Peter Pan esistesse realmente e ne avevano fatto l'eroe di tutti i loro giochi...

Gianni: arrenditi Peter Pan!

Michele: arrenditi tu capitano uncino!

Gianni: mai! Devo vendicare la mano che mi hai tagliato! (agitando l'uncino)

Wendi: ma no gianni, è la sinistra non la destra ☺

Narratore: wendi la primogenita, non soltanto credeva in Peter Pan, ma sapeva tutto di lui e delle sue straordinarie imprese.

Wendi: oh no Nana(riferendosi al cane) non finisce mai questa medicina!

Narratore: nana anche se era solo un cane, era diventata la bambinaia e faceva il suo lavoro con piacere e saggezza.

(gianni e michele continuano a combattere mentre nana sistema la medicina sul tavolo)

Agenore: buoni figlioli(entra tutto trasandato)

gianni: buona sera papà

michele: sudicio briccone! (riferendosi al fratello ma il padre pensa che sia a lui)

agenore: come hai detto???? Come ti permetti!

Gianni: no non era a te stavamo solo giocando a essere Peter Pan e Capitano Uncino!

Agenore: oh smettetela! Avete visto i miei gemelli x caso??

Gianni: ehm, michele dove hai messo il tesoro??(sotto voce)

Agenore: aaaaaah! (trova il fazzoletto che doveva usare imbrattato dai bambini x farci una mappa)

Michele: papà è solo gesso

Meri: oh bambini...

Gianni: wendi ci aveva detto che a peter pan serviva una mappa!

Agenore: ah lo sapevo! Wendi!!!!!!???

Wendi: si papà? Oh mamma sei bellissima!(non curandosi del padre)

Meri: grazie cara è il vestito dell'anno scorso, l'ho solo rimodernato un po'.

Wendi: oh no papà che hai fatto alla camicia??

Agenore: oh mamma mia! Ti avevo detto di non raccontare più frottole ai tuoi fratelli!

Wendi: frottole????!!!!!!

Agenore: frottolissime!

I 3 fratelli: ti sbagli papà tu non capisci!

Agenore: sono solo frottole! Basta, è arrivato il momento che agenore dica la sua!

Wendi è troppo grande per stare nella stanza con i bambini, dovrà cambiare stanza!

Wendi la mamma e i bambini: oh no!

Agenore: basta ho deciso, questa è l'ultima notte che passerai qui!(inciampa su nana e cade facendo ridere)

Tutti: oh povera nana!

Agenore: fuori! Basta con i cani che fanno la bambinaia! Povera nana, povera nana..mai povero papà! Basta è arrivato il momento di far crescere quei ragazzi!

Wendi: mamma io non voglio crescere!

Mamma: su cara, non pensare a questo adesso

Gianni: ha detto che peter pan è tutta una frottola!

Mamma: oh no era solo in collera, tutto qui non dovete avercela con lui! È severo ma vi vuole molto bene!

Wendi: mamma non chiudere la finestra stasera, potrebbe tornare!

Mamma: chi potrebbe tornare?

Wendi: peter pan, ha lasciato qui una cosa che deve riprendersi..

Mamma: e cosa?

Wendi: la sua ombra

Mamma: la sua ombra? (preoccupata)

Wendi: mhmh...

Mamma: oh si certo certo...buona notte bambini

Mamma: agenore credi che i bambini siano sicuri senza nana?

Agenore: e chi dovrebbe arrivare? Peter pan? Suvvia chiamiamo la polizia! Ma x piacere!!! Ma come puoi pretendere che i bambini crescano se tu sei la prima a fare frottole???

(peter pan e trilli entrano in camera dei ragazzi per cercare la ombra)

peter: ma dove l'avranno messa?

(vedono che in un cassetto c'è movimento, lo aprono e fanno scappare l'ombra e nel cercare di prenderla fa rumore e sveglia wendi)

Wendi: oh peter sapevo che saresti tornato! Ho conservato la tua ombra...sai ti immaginavo un po' più alto! Ora te la cucio è un lavoro da donna! Sarà divertente cucire un ombra!(peter spaventato si allontana mentre lei si avvicina)siediti non ci vorrà molto! Mi dispiace che nana abbia preso la tua ombra sai lei non è cattiva anzi...

Peter: hei ma quanto chiacchieri?

Wendi:eh si effettivamente chiacchiero molto!

Peter: su sbrigati bambina!

Wendi: mi chiamo wendi, wendi moira angela Darling!

Peter: wendi è sufficiente!

Wendi: mi dici come ha fatto nana a prendere la tua ombra?

Peter: stavo uscendo dalla finestra e l'ha addentata!

Wendi: e che stavi facendo in camera mia?

Peter: ascoltavo le tue fiabe!

Wendi:le mie fiabe? Ma parlano tutte di te!

Peter: per questo mi piacciono, io le ripeto ai bimbi sperduti

Wendi: bimbi..? ah si ora ricordo! Sono i tuoi seguaci! Sono felice che tu sia qui stasera...sai da domani dovrò crescere...

Peter: CRESCERE????

wendi: si da domani non dormirò più qui..

Peter: vuoi dire che non racconterai più fiabe? No! Non lo permetto!(la trascina) vieni!!

Wendi: dove andiamo??

Peter pan: sull'isola che non c'è!

Wendi: oh che bello l'isola che non c'è..!

Peter: si laggiù non crescerai mai!

Wendi: oh sarebbe bellissimo! Ma aspetta..che cosa dirà la mamma?

Peter: cosa è la mamma?

wendi: la mamma è una persona che ci accudisce e che ci vuole bene e ci racconta le fiabe!

Peter: d'accordo, d'ora in poi sarai la mia mamma!

Wendi: aspetta, devo fare la valigia, scrivere un biglietto x dire quando tornerò e..oh l'isola che non c'è! Io sono così felice che credo che ti darò un bacio!

(intanto trilli in un angolo è contrariata)

Peter: un bacio?

Wendi: si aspetta ti faccio vedere(wendi si avvicina per baciarlo ma lui si allontana...e trilli la prende x capelli)

Peter: ferma trilli!

Michele: gianni svegliati!

Michele: evviva! Io sono michele e lui è gianni! Ma chi è? (Riferendosi a trilli)

Peter: lei è trilli una fata! Su dai wendi andiamo!

Michele: ma dove andate?

Wendi: sull'isola che non c'è, ci porterà lui!

Peter: ci??

Wendi: si non penserai che parta senza di loro!

Peter: va bene ma dovete obbedire!

Wendi: peter ma come arriveremo all'sola che non c'è?

Peter: volando!

Tutti: volandooooo??

peter: è facile! Tutto quello che dovete fare è pensare a qualcosa di molto bello!!

Wendi: i balocchi di natale!

Gianni: la neve!

Peter: su proviamo! (i tre cadono) ma cosa mancherà? Ah ecco! La magia!

La polvere di fata! Ora cercate di sognare, solo ch sogna può volare!

I tre: siiiii voliamo!

Peter: forza ragazzi, tutti sull'sola che non c'è!!

(materiale: tre letti, una cassetiera, un ago e un filo, qualche giocattolo)

16.30 Gruppo studio *La scelta attraverso i 5 sensi*

“La scelta ti da sicurezza”

I ragazzi dei gruppi, bendati eseguono l'attività.

Attività: OLFATTO: Fare odorare il PEPE e SAPONE.

VISTA: mostrare ai ragazzi : scheletro – bel paesaggio o animale tenero (ovviamente ragazzi si sbendano!)

UDITO: grido di una educatrice – ninna nanna

TATTO : schifidol – spugna

GUSTO : limone – cioccolato

L'attività si svolge mentre i bambini sono bendati !

Tema principale : 1 perché avete fatto questa scelta ? 2 si riflette sulle scelte che i bambini effettuano

1. Motivi della scelta
2. Cosa viene stimolato durante la scelta (5 sensi)
3. Cosa provoca dentro di te ciò che non scegli ?
4. Cosa provoca dentro di te ciò che scegli? (sicurezza)

Sicurezza : la scelta è sicurezza o meglio – SCELGLIAMO Ciò CHE CI DA SICUREZZA!

Se la scelta è sicurezza , cosa vediamo di sicuro nella nostra vita?

DOMANDE PER RIFLESSIONE

- LAVORO : la scelta di cosa farò da grande riguarda solo il mio futuro o anche adesso posso fare qualcosa ? come ?
- FAMIGLIA: gesù che ruolo può avere nella scelta della mia famiglia ?
- GESÙ : il Vangelo ci dice che Gesù sarà sempre con noi , come possiamo imparare a stare con Lui? A riconoscerlo come Padre ?

DURANTE LA PREGHIERA DELLA SERA le risposte a queste domande, ovvero le nostre speranze per il futuro, vengono offerte alla "barca" cioè offriamo le nostre speranze a Gesù.

In base alle risposte i ragazzi creano un disegno sul cartoncino sul quale si rappresentano da "grandi". Durante la preghiera della sera verranno mostrati a tutti i bambini alcuni disegni. I bambini in base al disegno dovranno indovinare chi lo ha realizzato.

18.00 Momento gioco - Merenda

19.00 Docce

20.30 Preghiera della Sera (all'interno si consegnano le magliette del campo)

Vangelo - Gesù, vedendo le folle, salì sul monte e si mise a sedere. I suoi discepoli si accostarono a lui, ed egli, aperta la bocca, insegnava loro dicendo: «Beati i poveri in spirito, perché di loro è il regno dei cieli. Beati quelli che sono afflitti, perché saranno consolati. Beati i mansueti, perché erediteranno la terra. Beati quelli che sono affamati e assetati di giustizia, perché saranno saziati. Beati i misericordiosi, perché a loro misericordia sarà fatta. Beati i puri di cuore, perché vedranno Dio. Beati quelli che si adoperano per la pace, perché saranno chiamati figli di Dio. Beati i perseguitati per motivo di giustizia, perché di loro è il regno dei cieli. Beati voi, quando vi insulteranno e vi perseguiteranno e, mentendo, diranno contro di voi ogni sorta di male per causa mia. Rallegratevi e giubilate, perché il vostro premio è grande nei cieli; poiché così hanno perseguitato i profeti che sono stati prima di voi.

Preghiamo insieme – salmo 93

Il SIGNORE regna; egli s'è rivestito di maestà;
il SIGNORE s'è rivestito, s'è cinto di forza;
il mondo quindi è stabile, e non sarà scosso.
Il tuo trono è saldo dai tempi antichi,
tu esisti dall'eternità.

I fiumi hanno alzato, o SIGNORE,
i fiumi hanno alzato la loro voce;
i fiumi elevano il loro fragore.
Più delle voci delle grandi,
delle potenti acque,
più dei flutti del mare,
il SIGNORE è potente nei luoghi altissimi.
I tuoi statuti sono perfettamente stabili;
la santità s'addice alla tua casa,
o SIGNORE, per sempre.

Momento di riflessione del Don + attività: i bambini offrono alla barca i disegni realizzati durante il gruppo studio del pomeriggio e inoltre verranno mostrati a tutti i bambini alcuni disegni. I bambini in base al disegno dovranno indovinare chi lo ha realizzato.

21.00 cena

22.30 serata "uomini e donne"

Serata uomini e donne : LA SCELTA! Vengono scelti tra i ragazzi 2 tronisti : un ragazzo e una ragazza con i relativi corteggiatori. In pratica ogni corteggiatore avrà una situazione particolare con il tronista , con la finalità di far colpo sul tronista e organizzare un'altra esterna a cui il tronista dovrà accettare. Alla fine il tronista darà un voto alla situazione con

il corteggiatore. Poi il tronista sceglie i 2 corteggiatori più bravi che si fronteggiano nella sfida finale.

LE SITUAZIONI SONO :

1. Bar (tavolini)
2. Mare (due teli da mare)
3. Discoteca (il tronista , il corteggiatore , tutti gli edu)
4. Catechismo (“ “ “)
5. Uscita in comitiva
6. Chiuso in ascensore (creare ascensore con cartone)
7. Al cinema
8. In macchina con mamma e papà
9. Al tramonto
10. X BIAGIO : sull'altare

I due sfidanti faranno uno “spogliarello” e il tronista dichiara il vincitore .

23.30 danza

2^ giornata : Tema – L'amicizia

7.30 Sveglia

8:30 Risveglio muscolare

9.00 Preghiera del mattino

Lo splendore dell'amicizia, non è la mano tesa né il sorriso gentile né la gioia della compagnia: è l'ispirazione spirituale quando scopriamo che qualcuno crede in noi ed è disposto a fidarsi di noi. R.W.Emerson

[Dal Vangelo secondo Marco 9,38-40](#)

Giovanni disse: “Maestro abbiamo visto uno che scacciava i demoni nel tuo nome e glielo abbiamo vietato, perché non era dei nostri”. Ma Gesù disse: “Non glielo proibite perché non c'è nessuno che faccia un miracolo nel mio nome e subito dopo possa parlare male di me”.

Signore,

aiutami ad essere per tutti amico,

che attende senza stancarsi,

che accoglie con bontà,

che dà con amore,

che ascolta senza fatica,

che ringrazia con gioia.

Un amico che si è sempre certi di trovare

quando se ne ha bisogno.

Aiutami ad essere una presenza sicura,

a cui ci si può rivolgere

quando lo si desidera;

ad offrire un'amicizia riposante,

ad irradiare una pace gioiosa,

la Tua pace, o Signore.

Fa' che sia disponibile e accogliente

soprattutto verso i più deboli e indifesi.

Così senza compiere opere straordinarie,

io potrò aiutare gli altri a sentirti più vicino,

Signore della tenerezza.

9.30 Colazione

10.00 Pulizie

11.00 Scenetta + riflessione

Narratore: I tre fratelli con Peter e Trilli arrivano sull'isola ma quando sono ancora in cielo, vengono avvistati dai pirati che cominciano a buttare addosso a loro palle di cannone (ovviamente nel farlo i personaggi sono esilaranti e fanno vedere tutta la loro goffaggine..)

Spugna: tutti in coperta! Svelti tutti in coperta!

Uncino: aspetto da ansia questo giorno, il giorno in cui mi vendicherò con il famigerato Peter Pan che ha tagliato la mia mano dandola in pasto al coccodrillo!! caricate i cannoni, metteteci la polvere da sparo, pronti a far fuoco!

Michele: o mamma mia, capitano Uncino e la sua ciurma!

Peter: GIU!(schivano la palla di cannone) Trilli portali al sicuro! A capitano Uncino provvedo io!

(Trilli vola più veloce rispetto ai ragazzi e va nel covo dei bimbi sperduti, svegliandoli bruscamente e attraverso le sue mosse fa capire loro che devono uccidere Wendi)

Bimbo: ordini da Peter!

bimbo: Trilli?? Cosa c'è? Un uccello Wendi???

Bimbo2: schiacciarlo?

Bimbo3: prenderlo a pugni?

Bimbo: a pugni?

Bimbo: aaaah abatterlo! Su andiamo ad uccidere l'uccello Wendi!

(vedono Wendi volare e lo lanciano addosso degli oggetti e Wendi cade)

Wendi: aiuto!!! Oh grazie Peter, mi hai salvato la vita!

Michele: sei ferita?

Gianni: ci è mancato poco!

Bimbi in coro: Peter abbiamo eseguito i tuoi ordini, abbiamo abbattuto l'uccello ce l'abbiamo fatta!

Peter: ma bravi, siate fieri...TESTONI! Io vi porto una mamma x farvi raccontare le storie e voi cercate di ucciderla!

Bimbi: UNA MAMMA??

Bimbo: ma Trilli ha detto che era un uccello!

Peter: che cosa?

Bimbo 2: e che tu gli hai ordinato di sparargli

Peter: Trilli, vieni qui! Sei colpevole di tradimento! non sapevi che potevi ucciderla??bene, allora sei bandita x sempre dall'isola!

Wendi: Peter sii buono! Non per sempre...

Peter: e va bene, una settimana! Su andiamo a vedere l'isola

Wendi: oh sì le sirene!

Bimbo: ma che sirene, andiamo a caccia di tigri orsi!

Gianni: io voglio vedere i pirati

Bimbi: sì i pirati!

Peter: bene voi andate! Gianni, tu sarai il generale!

Narratore: i bambini, nonostante si siano appena conosciuti fanno subito amicizia con i due fratelli e sono tutti vogliosi di giocare insieme e vivere qualche bella avventura!

11.30 Giochi comunitari

Il binario

Metà dei partecipanti al gioco sono sdraiati sulla schiena e formano una fila ben chiusa di persone spalla a spalla. L'altra metà dei giocatori si sdraia e mette la propria testa tra due teste della prima fila, formando un binario o una cerniera. Tutti alzano le mani con il palmo rivolto verso l'alto. Un giocatore viene aiutato a sdraiarsi sulle mani degli altri e viene trasportato fino in fondo al binario. Fate attenzione alla sicurezza di chi viene trasportato. Gioco di fiducia, di rispetto e di conoscenza; niente forzature; niente inviti; partecipazione libera. Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

L'ameba

I partecipanti (ca. 20) si uniscono vicino, vicini in modo da formare una "palla". Attorno alla "palla" viene avvolta una corda. A questo punto la "palla" inizia la sua avventura cercando di farle superare degli ostacoli e delle direzioni. Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

Avanti – indietro

A due a due, uno in faccia all'altro,, posti ad una certa distanza in modo che, allungando le braccia, le mani possano toccarsi. Quindi mettere le mani contro le mani del compagno. Piegare pian piano le braccia fino ad arrivare molto vicini con i visi, senza muovere i piedi. Quando si è vicini ci si spinge dolcemente fino ad arrivare in piedi diritti, mani contro le mani, poi ci si lascia ancora andare in avanti e così di seguito. Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

Sulle mie ginocchia, prego

I giocatori si dispongono in cerchio spalla contro spalla. Tutti fanno mezzo giro verso sinistra, se necessario, si spostano ancora di un passo verso il centro del cerchio. In modo coordinato ognuno, lentamente cerca di sedersi sulle ginocchia del giocatore che si trova dietro di lui. Se l'operazione sarà precisa e coordinata, tutti staranno seduti e nessuno farà fatica.

Gioco di fiducia, di rispetto e di conoscenza; niente forzature; niente inviti; partecipazione libera. Eseguire questo gioco solo in presenza di un gruppo affiatato e che abbia maturato le condizioni di fiducia e di rispetto necessarie per mettere a proprio agio e in piena libertà i partecipanti al gioco.

12.00 Gruppi studio

Riflessione sulla fiducia

13.00 pranzo + relax

Pallavolo + Strega comanda bambini + mosca cieca

15.00 gruppo studio

E' un attività sull'amicizia, con l'obiettivo di far capire il concetto dei legami, di quanto siano importanti, delicati e fondamentali in ogni rapporto, con gli altri e con Gesù.

L'ELASTICO:

L'incontro è orientato a raggiungere queste finalità:

- dimostrare quanto sia importante creare legami solidi;
- far vedere ai ragazzi che possono esserci notevoli tensioni fra certe persone;
- dimostrare quanto sia importante verificare la realtà dei rapporti con gli altri;
- portarli a constatare che le fratture dei vincoli d'amicizia o di affetto possono ferire gravemente;
- portarli a constatare che noi possiamo spezzare i nostri legami con Dio, ma Lui tuttavia sarà sempre fedele, non ci abbandonerà mai.

I ragazzi vengono divisi in gruppetti (possibilmente molto piccoli)

PRIMA TAPPA

Chiedere ai ragazzi che cosa vuol dire creare dei legami.

Chiedere se siano possibili tensioni in fatto di amicizia o amore.

Chiedere che cosa fanno quando una situazione diventa troppo tesa.

SECONDA TAPPA

Proporre loro di "invitare" la Tensione a questo incontro. Aggiungete che avete la tensione in tasca o nello zaino.

Mostrate loro l'elastico e scegliete due persone. Dite loro di tenerne con una mano l'estremità, simbolo di legame tra loro. Il legame che li unisce deve essere allentato, flessibile.

Ponete loro queste domande:

Se succede una lite tra di voi, essa vi può allontanare l'uno dall'altro? Si!!

Chiedete loro di indietreggiare di due passi.

Se vi succede di essere fortemente attaccati alle vostre idee senza tenere conto di quelle degli altri, questo vi può allontanare maggiormente? Si!!

Chiedete loro di indietreggiare di due passi.

Fate osservare come l'elastico diventi più teso.

Se il vostro amico vi ha giocato un brutto tiro, ad esempio ha rivelato un vostro segreto, questo può rompere i legami che esistono tra voi? Si!!

Chiedete lo di allontanarsi fino a quando uno dei due non molla l'elastico.

I legami sono spezzati. Fate notare che se i due non stanno attenti, possono rimanere feriti. Fate notare che entrambi si allontanano l'uno dall'altro prima della terza tappa.

TERZA TAPPA

Qui entra in ballo l'approccio cristiano, i legame con Gesù.

L'animatore tiene l'elastico e rappresenta Gesù, l'altra estremità viene data ad un ragazzo.

Ponete le seguenti domande:

Se non pregate mai, questo può allontanarvi da Gesù? Sì!!

Fate indietreggiare il ragazzo di due passi, ma l'animatore non si muove.

Se non amate gli altri come Gesù vi ha amato, questo può allontanarvi da Gesù? Sì!!

Fate indietreggiare il ragazzo di altri due passi, ma l'animatore non si muove.

Se non riuscite ad essere generosi, questo può allontanarvi da Gesù? Sì!!

Fate indietreggiare il ragazzo di altri due passi, ma l'animatore non si muove.

Fate notare ai ragazzi che i legami diventano tesi, chiedete al ragazzo di allontanarsi sempre più, mentre l'animatore non si muove.

Egli finirà per mollare, per lasciar cadere i legami che lo uniscono a Gesù.

Fate osservare che Gesù non si è mosso, che è sempre presente, Egli non si allontana mai da noi, siamo noi a creare la distanza. Aggiungete che quando il ragazzo lascia l'elastico, Gesù lo riceve: ciò significa che accetta di addossarsi le nostre difficoltà.

16.30 Preparazione pensierini per Gesù (tutti insieme). Il pensierino deve essere un simbolo dell'amicizia tra Gesù e il bambino. **PREPARARE UN TAVOLO CON I MATERIALI.**

17.00/17.30 Giochi a priscio

Attacca la molletta

Materiali: una molletta per il bucato per ciascun bambino

Si inizia una vera e propria battaglia di mollette. I bambini si dividono in due squadre.

Ciascun giocatore possiede una molletta, che viene tenuta in mano. Lo scopo del gioco è attaccare la propria molletta sugli abiti dei propri avversari. Quando si riesce ad attaccare la propria molletta, si è salvi e ci si siede in terra.

Quando invece si viene 'mollettati' bisogna riuscire ad attaccare sia la propria molletta che quella che ci è stata 'regalata'.

Vince la squadra che riesce ad attaccare tutte le mollette addosso ai componenti della squadra avversaria.

Corsa ai palloni

Ad ogni giocatore si da un palloncino. i giocatori si mettono carponi e spingono i palloncini con il naso fino ad arrivare al traguardo.

Acchiappino

Si tira a sorte chi deve stare sotto. Questo deve cercare di acchiappare un altro bambino e se ci riesce quest'ultimo a sua volta va sotto. ci sono diverse maniere per giocare:

CAMMINATO: tutti devono camminare e non correre. **SALTELLATO:** tutti devono saltare.

ACCOVACCIATO: nessuno può essere preso se si accovaccia prima di essere

acchiappato. **INGINOCCHIATO:** nessuno può essere acchiappato se prima si inginocchia

con la fronte per terra. **NASO E PIEDE:** nessuno può essere acchiappato se prime si prende con una mano il naso e con l'altra un piede.

Corsa a tre gambe

ognuno lega la propria gamba destra con la sinistra del compagno vince chi arriva primo (ma va)

18.00 Merenda

19.00 Docce

20.30 Preghiera della sera

LA PAROLA DI DIO CI INSEGNA

Dalla Lettera di S. Paolo Apostolo ai Romani:

Il vostro amore sia sincero! Fuggite il male, seguite fermamente il bene. Amatevi gli uni gli altri, come fratelli. Siate premurosi nello stimarvi a vicenda. Siate impegnati, non pigri: pronti a servire il Signore, allegri nella speranza, pazienti nelle tribolazioni, perseveranti nella preghiera. Siate pronti ad aiutare i vostri fratelli quando hanno bisogno, e fate tutto per essere ospitali. Siate felici con chi è nella gioia. Piangete con chi piange. Andate d'accordo tra di voi. Non inseguite desideri di grandezza, volgetevi piuttosto verso le cose umili. Non stimatevi sapienti da voi stessi. Non rendete a nessuno male per male. Sforzatevi di fare il bene dinanzi a tutti. Se è possibile, per quanto dipende da voi, vivete in pace con tutti.

PREGHIAMO INSIEME

*A te, Signore, amante della vita,
Amico dell'uomo,
innalzo la mia preghiera
per l'amico che mi hai fatto incontrare
sul cammino del mondo.
Uno come me, ma non uguale a me.
Fa' che la nostra
sia l'amicizia di due esseri
che si completano con i tuoi doni,
che si scambiano le tue ricchezze,
che si parlano con il linguaggio
che tu hai posto nel cuore.
Aiutaci a guardare con quello sguardo,
che comprende senza che l'altro chieda.
Aiutaci ad avere un cuore grande,*

*dalle il respiro della vera libertà,
la forza di resistere nelle difficoltà,
il coraggio di andare oltre
il desiderio dell'egoismo.
La volontà di cedere per amore,
di amare anche oltre l'errore,
di giungere al sommo dell'amore:
perdonare.
Perché soltanto quando si sa perdonare,
si può credere all'amore.
Fa' che le nostre mani
siano protese in un gesto di pace.
Fa' che le nostre parole
siano dolci ma anche forti.
Fa' che il nostro sorriso,*

<i>che sa partire prima che l'altro esprima.</i>	<i>come le nostre lacrime,</i>
<i>Aiuta la nostra amicizia</i>	<i>non siano una maschera,</i>
<i>Affinché non divenga chiusura;</i>	<i>ma esprimano la profondità e la verità</i>
	<i>dei sentimenti più sinceri e autentici</i>

DOMANDE PER LA RIFLESSIONE

- × *Chi è per te un amico? Cos'è l'amicizia?*
- × *Che ruolo ricopre nella tua vita l'amicizia?*
- × *Sono capace di accogliere ogni persona o rifiuto gli altri?*

21.00 Dinner :D

22.00 Serata - **Grande gioco dei Pirati (con cuscinata finale!)**

Atmosfera: subito dopo la cena si deve iniziare a creare l'atmosfera, musica di sottofondo, luci il più possibili spente e creare "l'attesa" nei ragazzi.

Inizio del gioco: Un animatore inizia urlando: "Ciumra! Questo silenzio cos'è?! Sveglia, tutti a rapporto da me!" Arrivano gli animatori vestiti da pirati, poi continua "Voglio la ciumra più coraggiosa e potente che sia mai esistita! Cercate quanti più pirati possibili, divideteli in ciumre e che ogni ciumra si trovi una nave, una bussola, delle mappe, un capitano e del buon rhum! Poi tornate qui"

1^ Fase: Gli animatori-pirati si rivolgono ai ragazzi (divisi in gruppi) e gli dicono di andare in giro e mascherarsi da pirati con quello che trovano, consiglio: usare molta fantasia!

Tempo disponibile: 10min

2^ Fase: Quando una squadra è al completo, gli viene consegnato il foglio con il riassunto delle 5 cose da prendere (tappe da fare) e può partire. Nota tecnica: gli animatori in ogni tappa dovranno fare una classifica dei più bravi che poi servirà per decretare la squadra vincitrice.

Le 5 Tappe:

Tappa NAVE: l'animatore ha 1 foglio con 10x10 quadratini in cui sono nascoste 5 navi (tipo battaglia nave) e i ragazzi hanno a disposizione un "colpo" ciascuno per colpire una nave

Tappa RHUM: Classica bevanda composta da vari "ingredienti" e i ragazzi assaggiandola devono indovinarli

Tappa BUSSOLA: Labirinto da risolvere trovando il percorso di uscita

Tappa MAPPA: I ragazzi devono misurare la distanza tra 2 punti della mappa. Hanno a disposizione un pezzo di righino ma non possono usarlo direttamente sulla mappa (esempio: misurano un dito e con il dito misurano la distanza sulla mappa)

Tappa CAPITANO: I ragazzi si mettono in riga e si fa il gioco dei 7: ogni ragazzo dice un numero (1, 2, 3....) ma invece di dire 7 o uno dei suoi multipli (14, 21, 28..) o numeri che contengono il 7 (17, 27, 37...) deve dire "All'arrembaggio" chi sbaglia si mette seduto finché non ne rimane 1 solo, il capitano.

3^ Fase: Ci si ritrova tutti insieme, si decreta la squadra vincitrice e **colpo di scena** (i ragazzi non lo fanno prima) il pirata principale dice: "una ciurma ha vinto ma io voglio il top del top di tutti i pirati, quindi ora vi scontrerete, tutti contro tutti, in una grande battaglia che passerà alla storia, fino a che non rimarranno soltanto pochi pirati, i migliori!" e così si passa all'ultima fase, non più a squadre. Si spiega il gioco ma prima di farlo si fa capire bene che non devono esagerare, che devono divertirsi e non farsi male, chi colpisce forte viene subito eliminato.. ripetendolo più volte. La battaglia finale in pratica è una "**cuscinata**" tutti contro tutti; al via della musica i ragazzi possono darsi le cuscinate, quando si interrompe la musica devono restare immobili come sono; il terreno è delimitato, non possono uscire; ci sono degli animatori che girano tra loro e rappresentano le bombe; quando la musica si spegne anche gli animatori-bomba si fermano ed "esplodono" eliminando dal gioco tutti i ragazzi che si trovano entro qualche metro di raggio.

Il gioco finisce quando è rimasto solo un piccolo gruppo di ragazzi: sono i vincitori, la ciurma prescelta!

3^ giornata : Tema – **La famiglia**

7:30 sveglia

8:30 risveglio muscolare

9:00 preghiera del mattino

*Signore Gesù,
tu hai amato teneramente Maria e Giuseppe,
aiutami ad amare i miei genitori,
a manifestare loro la mia riconoscenza
per quello che hanno fatto per me.
Dona loro salute e lunga vita,
benedici le loro fatiche e proteggili da ogni pericolo.
Ti prego, la nostra famiglia
sia un riflesso della famiglia di Nazareth
e regnino in essa la tua pace,
il tuo amore, la tua grazia.
Amen.*

Vangelo (Lc 2, 41-50) : Gesù perso e trovato nel Tempio
I suoi genitori si recavano tutti gli anni a Gerusalemme per la festa di Pasqua. Quando egli ebbe dodici anni, vi salirono di nuovo secondo l'usanza; ma trascorsi i giorni della festa, mentre riprendevano la via del ritorno, il fanciullo Gesù rimase a Gerusalemme, senza che i genitori se ne accorgessero. Credendolo nella carovana, fecero una giornata di viaggio, e poi si misero a cercarlo tra i parenti e i conoscenti; non avendolo trovato, tornarono in

cerca di lui a Gerusalemme. Dopo tre giorni lo trovarono nel tempio, seduto in mezzo ai dottori, mentre li ascoltava e li interrogava. E tutti quelli che l'udivano erano pieni di stupore per la sua intelligenza e le sue risposte. Al vederlo restarono stupiti e sua madre gli disse:- «Figlio, perché ci hai fatto così? Ecco, tuo padre e io, angosciati, ti cercavamo». Ed egli rispose:- «Perché mi cercavate? Non sapevate che io devo occuparmi delle cose del Padre mio?».Ma essi non compresero le sue parole.

9:30 colazione

10:00 pulizie

11:00 scenetta + riflessione...

Narratore: wendi è triste perché peter ha passato tutto il tempo con gli indiani e soprattutto con giglio tigrato e soprattutto comincia a sentire la mancanza della famiglia e comincia a pensare che tornare a casa sia la cosa più giusta...

Peter: AUG!

Tutti in coro: aug!

Wendi: aug.

Peter: oh wendi! Solo questo hai da dire? Tutti mi trovano formidabile!

Wendi: già specialmente giglio tigrato!

(Gianni e michele urlano umitando gli indiani)

Wendi: gianni, michele smettetela, pulitevi la faccia e andatevi subito al letto!

Michele: guerrieri non dormire! Guerrieri per molti mesi non dormire!

Wendi: su che domani mattina si torna a casa!

Gianni: a casa????

Michele: ma wendi noi non vogliamo tornare a casa!

Peter: no niente casa! Stare qui molte lune!

Wendi: avanti peter smettila di giocare sii serio!!

Peter: capo aquila volante avere parlato!

(tutti lo acclamano)

Wendi: dovevo immaginarlo! Suvvia riflettete! Non potete rimanere qui e venire su come selvaggi!

Michele: si che lo vogliamo!

Wendi: ma non potete! Anche voi avete bisogno di una mamma come tutti!

Michele: non sei tu la nostra mamma!

Wendi: certo che no michele! Non avrai dimenticato la nostra vera mamma vero?

Michele: anche lei ha le orecchie che fanno così? E un abito di pelliccia?

Wendi: no michele, ti stai confondendo con nana!

Bimbo grosso: anche io devo avere avuto una mamma!

Bimbo: e a chi somigliava?

Bimbo grosso: ehm, non ricordo!

Bimbo: io ho avuto un topo bianco!

Bimbo grosso: non è la stessa cosa!

Bimbo: si che lo è che ne sai tu!(si accapigliano)

Wendi: buoni buoni! Vi dirò io cosa è una mamma!

Bimbi: ooh si dai dicci!

Wendi: ecco bambini la mamma, una vera mamma è la cosa più bella che ci sia al mondo! È una voce angelica che ti accarezza il cuore, è il tepore di un sorriso! Sono due labbra affettuose che ti sfiorano il viso! Mamma e papà ti indicano sempre la strada giusta! Sono un raggio di sole! Qualsiasi cosa tu chieda loro ti sapranno rispondere! Sono angeli pieni di bontà e di amore da darti(tutti i bimbi si inteneriscono)

Michele: oh wendi, voglio tornare a casa!

Wendi: o certo michele!

Gianni: propongo di tornare subito a casa!

Bimbi in coro: anche io anche io!

Wendi: certo! La mamma sarà felice di accogliervi ovviamente sempre se a peter non dispiace!

Peter: (arrabbiato) andate! Andate e diventate grandi! Non ho bisogno di voi! Ma se andate, non tornate più!

Bimbi: che modi!! Si è offeso!

Gianni: su andiamo!

Wendi: peter...addio peter!

11.30 gruppo studio con attività

Ogni ragazzo dovrà superare un percorso ad ostacoli da bendato e dovrà essere aiutato dal resto del gruppo che gli indicheranno la strada giusta da fare (ovviamente man mano che i ragazzi fanno l'attività, alcuni ostacoli verranno cambiati...) dopo l'attività aiuteremo i ragazzi a capire che in una famiglia è indispensabile aiutarsi a vicenda x superare tutti gli ostacoli anche quelli che sembrano più insormontabili...inoltre si fa capire loro che a volte tendiamo a non apprezzare gli sforzi che i nostri familiari fanno x noi x esempio cucinare, lavorare, lavare i nostri vestiti ecc e non apprezziamo il loro aiuto(fare l'esempio con l'attività xk magari nella foga di arrivare a destinazione non hanno ascoltato i consigli dei compagni o non li hanno sentiti proprio)

I ragazzi scoprono l'importanza che ha il luogo in cui normalmente vivono: la propria casa e capiscono che tornano carichi di nuove esperienze utili ed importanti.

13.00 pranzo più giochi a priscio

CLASSICO GIOCO DELLA SEDIA

ELETTRODOMESTICI MANUALI

Ogni squadra avrà 5 minuti di tempo per organizzare una disposizione dei loro corpi in modo da formare un elettrodomestico che le verrà indicato. Possono essere usati suoni vocali e l'esibizione deve essere accompagnata da una descrizione di tutte le parti.

Fatine:lavatrice

pirati:ferro da stiro

bimbi sperduti:aspirapolvere

Darling:frullatore

Vince l'elettrodomestico più originale e la votazione verrà fatta dagli educatori

BOWLING

DETECTIVE STORY

I ragazzi si dividono in 4 gruppi e si mettono in cerchio. All'interno dei gruppi ognuno riceverà un biglietto nel quale ci sarà scritto il ruolo da giocare. Tutti avranno il ruolo "vittima" meno due, che avranno il ruolo di "detective" e "assassino". L'assassino ucciderà le vittime guardandole e facendo l'occhiolino.coloro che sono uccisi dalli'

"occhiolino"faranno finta di morire chiudendo gli occhi. Il detective deve scoprire chi è l'assassino e il colpevole dovrà scoprire chi è il detective per non farsi scoprire. Se farà l'occhiolino al detective, perderà. Vince...l'assassino se uccide tutti senza farsi scoprire o il detective se capisce chi è l'assassino.

15.00 attività : ogni gruppo disegnerà o realizzerà a seconda dei materiali a disposizione la propria "casa ideale"scrivendoci sopra aggettivi che secondo loro caratterizzano la famiglia(attenzione, l'attività non deve richiedere troppo tempo, massimo un oretta)

16.00 giochi d'acqua più gavettoni a priscio.

Gioco senza nome xD

4 educatori si metteranno di fronte alle squadre che saranno in fila indiana. A turno ognuno di loro avrà una spugna bagnatissima o un palloncino pieno d'acqua e dovranno cercare di centrare il bersaglio. Se non ci riescono, verranno completamente bagnati.

La buca della sapienza

Le quattro squadre si mettono in fila indiana e corrono verso l'educatore che gli farà una domanda. Se risponderanno male avranno un punto sennò verranno completamente bagnati. Le domande sono le seguenti:

1. quale auto si fabbrica a Maranello?(ferrari)
2. qual'è la moneta inglese?(sterlina)
3. quale metallo prezioso si misura in carati?(oro)
4. in quale regione si trova Piacenza?(emilia romagna)
5. in quale città si trova la basilica di san pietro?(roma)
6. continua questo proverbio:"l'erba del vicino è(sempre più verde)
7. qual'è la moneta francese? (euro)
8. chi è l'ottavo re di roma?(francesco totti)
9. in quale città si trova il big ben?(londra)
10. completa il proverbio:"a caval donato.....(non si guarda in bocca)
11. chi scrisse i promessi sposi? (Alessandro manzoni)
12. chi sono i quattro evangelisti? (non scrivo xk dovrete saperla :P)
13. chi ha vinto l'ultima edizione del grande fratello?(sabrina)
14. quanti anni ha don alex?(35)
15. quale fiume attraversa parigi?(senna)
16. la somma degli anni di valeria, stefania e andrea divisa per 3($18+19+14/3=17$)
17. ogni quanto tempo il mese di febbraio ha 29 giorni?(ogni quattro anni)
18. chi costruiva le piramidi?(gli egizi)
19. qual'è la capitale della romania?(bucarest)
20. dimmi i comandamenti al contrario?(non desiderare la roba d'altri, non desiderare la donna d'altri, non commettere atti impuri, non rubare, non dire falsa testimonianza, non uccidere, onora il padre e la madre, ricordati di santificare le feste, non nominare il nome di Dio invano, non avrai altro Dio all'infuori).
21. cosa significa la sigla DNA?(acido desossi ribonucleico)
22. chi ha scritto l'eneide?(virgilio)

Acqua in bocca

Ogni squadra si mette in fila. Il primo avrà accanto a sé un secchio pieno d'acqua e con le mani dovrà cercare di prendere l'acqua e passarla agli altri. L'ultimo della fila metterà l'acqua rimasta nella bottiglia. Vince la squadra che ha la bottiglia più piena.

Ruba bicchiere

Tipo ruba bandiera. Il primo che arriva ha tutto il diritto di inzuppare l'altro

17.30 MERENDAAAAAAA 😊

18.00 docce

20.00 cena

22.00 veglia sotto le stelle: **Seconda stella a destra...e poi dritti fino al mattino!**

Canto iniziale -> Te al centro del mio cuore

-Prima tappa in cappella:

- **Preghiera**

*Fa o Signore che nella nostra casa
quando si parla sempre ci si guardi negli occhi.
Non si sia mai soli o nell'indifferenza o nella noia:
i problemi degli altri non siano sconosciuti o ignorati;
Il lavoro sia importante:
ma non più importante della gioia,
il cibo sia il momento di gioia insieme e di parola,
la ricchezza più grande sia la gioia di essere insieme:
il più debole sia al centro della casa;
il più piccolo e il più vecchio siano i più amati;
Si renda grazie a Dio per tutto ciò che la vita offre
e che il Suo amore ci ha dato;
non si abbia paura di essere onesti
e di soffrire per gli altri;
il crocifisso esposto in casa non sia un portafortuna,
ma ricordi tutto questo:
la parrocchia e la chiesa siano sempre
l'orizzonte più ampio;
la volontà di Dio sia fatta,
così che ciascuno segua la sua vocazione,
la strada indicata dal Signore.
Amen.*

- **Simbolo:** ogni gruppo consegnerà la propria casa ideale sotto la croce
- **Canto -> Emmanuel**

-Seconda tappa:

- **Preghiera**

*Signore,
quando attraversiamo un momento
di incomprensione e di tensione
con i nostri genitori,
sappiamo che mi amano,
eppure non ci intendiamo.
Aiutaci a entrare nel loro punto di vista,
a dialogare con loro,
ad accettarli con le loro virtù e i loro difetti,
a essere più accondiscendenti e buoni con loro.
Fa' che anche loro ci capiscano,
e che insieme ricerchiamo
ciò che è vero e giusto,
e così ritorni nelle nostre famiglie
l'armonia, la gioia, la pace.*

Amen.

- **Simbolo**
 - Qualcosa dei grandi, qualcosa da piccoli, occhiali su cartellone
- **Canto -> Vieni e seguimi**

-Terza tappa:

- **Preghiera**

*Signore, fa' della nostra famiglia uno strumento della tua pace:
dove prevale l'egoismo, che portiamo amore,
dove domina la violenza, che portiamo tolleranza,
dove scoppia la vendetta, che portiamo riconciliazione,
dove serpeggia la discordia, che portiamo comunione,
dove c'è scoraggiamento, che portiamo fiducia,
dove c'è sofferenza, che portiamo consolazione,
dove c'è solitudine, che portiamo compagnia,
dove c'è tristezza, che portiamo gioia,
dove c'è disperazione, che portiamo speranza.*

*O Maestro, fa' che la nostra famiglia non cerchi tanto di accumulare, quanto di donare,
non si accontenti di godere da sola ma sappia condividere.
Perché c'è più gioia nel dare che nel ricevere,
nel perdonare che nel prevalere,
nel servire che nel dominare.*

Così costruiremo insieme una società solidale e fraterna. Amen

- **Simbolo:** ogni ragazzo scriverà su un post it che attaccherà su un cartellone un impegno da mantenere quando torneranno a casa.
- **Canto -> San Francesco**

-Quarta tappa

- **Preghiera**

*Signore, noi ti ringraziamo
perché ci hai donato questa famiglia:
grazie per il tuo amore che ci accompagna,
per l'affetto che sostiene le nostre relazioni
nel cammino di ogni giorno;
continua a sostenerci perché, nella nostra vita,
nessuna famiglia cominci per caso,
o finisca per mancanza d'amore
e che viva del passato, nel presente e in funzione del futuro.
Che cominci e finisca seguendo la Tua strada
Che nessuno si addormenti senza aver chiesto perdono e senza averlo dato
che i bambini apprendano il senso della vita e
conoscano la forza che nasce dall'amore.
che nel firmamento la stella più luminosa sia la speranza di legami sinceri e duraturi.
Amen*

- **Simbolo:** ogni ragazzo riceve **PICCOLISSIMO FORZIERE** come simbolo della famiglia con un piccolo pensiero attaccato.
- **Canto -> Grandi Cose**

Materiale occorrente: cartelloni, colori, palloncini x gavettoni, secchi, tanti tanti tanti post it, ostacoli di vario tipo, bicchieri, scrigni

4^ giornata : Tema – **Lealtà/Slealtà**

7:30 SVEGLIAAAAAAAAA

8:30 Risveglio muscolare

9:00 PREGHIERA MATTUTINA

Vangelo (Gv 18,15-27)

Intanto Simon Pietro seguiva Gesù insieme a un altro discepolo. Questo discepolo era conosciuto dal sommo sacerdote ed entrò con Gesù nel cortile del sommo sacerdote. Pietro invece si fermò fuori, vicino alla porta. Allora quell'altro discepolo, noto al sommo sacerdote, tornò fuori, parlò alla portinaia e fece entrare Pietro. E la giovane portinaia disse a Pietro: «Non sei anche tu uno dei discepoli di quest'uomo?». Egli rispose: «Non lo sono». Intanto i servi e le guardie avevano acceso un fuoco, perché faceva freddo, e si scaldavano; anche Pietro stava con loro e si scaldava. Il sommo sacerdote, dunque, interrogò Gesù riguardo ai suoi discepoli e al suo insegnamento. [...] Intanto Simon Pietro stava lì a scaldarsi. Gli dissero: «Non sei anche tu uno dei suoi discepoli?». Egli lo negò e disse: «Non lo sono». Ma uno dei servi del sommo sacerdote, parente di quello a cui Pietro aveva tagliato l'orecchio, disse: «Non ti ho forse visto con lui nel giardino?». Pietro negò di nuovo, e subito un gallo cantò.

Salmo 12

Vieni in nostro aiuto, Signore!
Ormai nessuno ti rimane fedele,
non c'è più lealtà tra gli uomini!
Non fanno che ingannarsi a vicenda,
hanno un cuore falso, labbra bugiarde!
Chiudi, Signore, le labbra bugiarde,
taglia le lingue arroganti.
Questa gente osa dire:
"Nostra forza è la lingua,
nostra difesa le labbra:
chi ci potrà fermare?"
"Per la violenza fatta ai poveri,

per il grido degli oppressi,
ora io vengo, - dice, il Signore,
-e porto in salvo chi è maltrattato".
La parola del Signore è parola sicura,
argento puro, raffinato sette volte.
Tu Signore, proteggerai i poveri,

ci difenderai per sempre da questa gente:
dai malvagi che vanno in giro dappertutto
e dalla corruzione che cresce tra gli uomini.

9:30 COLAZIONE

10:00 PULIZIE

11:00 INIZIA LA GIORNATA: scenetta + riflessione

Narratore: wendi e i bimbi sperduti escono dalla tana e vengono catturati da capitano uncino e i suoi pirati. Infatti il famigerato capitano aveva fatto un patto con Trilli, che aveva preso in ostaggio: se la fatina le avesse detto il covo di peter, lui avrebbe catturato wendi senza torcere un capello al ragazzo. Ma uncino aveva approfittato della gelosia della povera fatina per farsi dare l'informazione che tanto aspettava proprio per catturare Peter e finalmente vendicarsi...mettendo una potentissima bomba che l'avrebbe ucciso, nel suo covo!

Uncino: allora ragazzini! Avete una scelta! Volete morire per il vostro o volete unirvi a noi x navigare insieme?

Tutti: siamo con voi siamo con voi(correndo verso uncino)

Wendi: fermi! Non avete un minimo di coscienza!

Bimbo: hai ragione wendi, ma lui ci ha costretto!!

Gianni: non volevamo!

Wendi: non volevate eh? Beh, tanto peter pan ci salverà lo stesso!!

Uncino: ahahahahah peter pan ci salverà! Ahahahahah! Signorina mia, voi forse non siete al corrente del piccolo scherzetto che abbiamo fatto a peter! Gli abbiamo lasciato, per così dire un ricordinò nella sua tana! Mi pare di vederlo quel briccone mentre legge il suo tenero messaggio..infatti quel tenero pacco contiene un ingegnoso ordigno che esploderà non appena scoccheranno le sei! E verrà scaraventato dall'isola per sempre!!!!

Ahahahahahahaaha!!(wendi in trappola scappa x avvisare wendi)

(dall'altro lato peter ha in mano un pacco con un biglietto "firmato" da wendi)

Peter: a peter, con amore, wendi...non aprire prima delle sei! Chissà xk non posso aprirlo prima delle sei! Dai mancano solo 12 secondi! Trilli guarda cosa ha lasciato wendi! Cosa? Uncino? Ujna bomba? BOOOOOOOOOOOM.....trilli?? ttrilli

dove sei? Trilli? Mi dispiace, non morire! Tu sei la sola fata che conta per me!

Uncino: così defunse undegno avversario...beh allora, volete arruolarvi o preferite morire?

Wendi: capitano, noi non faremo mai parte della sua ciurma!

Uncino: bene allora...prima le signore (wendi si butta in mare ma peter la salva)

Pirati: ma xk non si è sentito un tonfo? Che cosa sarà successo???

Uncino: smettetela! Chi è il prossimo?

Peter: tu sarai il prossimo uncino!!!

Uncino: non può essere! Tu dovresti essere un fantasma! Ma ora ci penserò io...ti infilzerò!(succede il caos, tutti combattono con tutti e peter e uncino combattono!)

Uncino: ma tu sei il figlio del demonio!! Vai vai codardo!

Peter: io codardo???

Uncino: sì tu! Che invece di combattere, preferisci volare come una vile mosca

Peter: e va bene, per dimostrarti che al tuo contrario sono leale, combatterò senza volare!

Uncino: ahah! Ora vediamo quanto sei bravo!(i due combattono e peter dimostra di riuscire a battere uncino anche senza volare e vince)

tutti: evviva evviva!!!

Uncino: ti prego non uccidermi farò tutto quello che vuoi!

Peter: e va bene, puoi andare...ma non farti più vedere!(uncino attacca alle spalle peter dimostrando ancora una volta la sua slealtà e cade nel mare)

Tutti: evviva capitano peter! Evviva!

Peter: silenzio, tutti ai propri posti!

Wendi: ehm, capitano, mi puoi dire dove siamo diretti?

Peter: a Londra mia signora

Wendi: oh, grazie Peter!

(partono alla volta di Londra)

11:30 GIOCHI COMUNITARI

GIOCO: PISTA AD OSTACOLI UMANI

Le squadre vengono divise in "ostacoli" e "corridori".

Quest'ultimi devo affrontare un percorso definito ed essere ostacolati dai ragazzi-ostacoli della squadra avversaria, questi hanno a disposizione vari oggetti (mazze, palloni, gavettoni, ecc..) ed anche il proprio corpo per ostacolare il percorso dei corridori.

Si sfidano 2 squadre per volta

BATTAGLIA NAVALE VIVENTE:

Si realizza uno schema di battaglia navale diviso da un sipario realizzato con teli da mare. Ogni squadra è divisa in bambini-nave e in bambini pirati. I bambini-nave si dispongono a mo' di nave (in tutto potranno essere realizzate 4 navi di cui una composta da un solo bambino, una composta da 2, una composta da 3 ed un'altra composta da 4) e rimangono immobili finché non vengono colpiti con un pallone o un gavettone dai bambini pirati della squadra avversaria che si alterneranno avendo a disposizione 3 colpi ciascuno.

12:30 GRUPPO STUDIO: SLEALTA'

Cos'è la slealtà?

Su un cartellone a forma di ancora i ragazzi scrivono i "pro" della slealtà, che sarà attaccato, alla fine del gruppo studio, alla nave-simbolo del campo. Le ancore rappresentano la pesantezza degli atti sleali che contaminano i rapporti interpersonali.

13:30 PRANZO

15:00 GIOCHI A PRISCIO

16:00 GRUPPO STUDIO POMERIDIANO SULLA LEALTÀ

Cos'è la lealtà?

Analisi dei comportamenti nella vita quotidiana:

- Quando sono stato leale-sleale con qualcuno?
- Quando qualcuno è stato leale-sleale con me?
- Perché è importante essere leali?

Stimolare i ragazzi sulla riflessione del rispetto della fratellanza (ed eventuali temi che emergono dalle loro riflessioni)

Ogni comunità ha delle regole che permettono la convivenza tra le persone che la costituiscono.

Anche la comunità cristiana ha Leggi che vanno osservate: i 10 comandamenti.

Gesù dice “ Non pensate che io sia venuto ad abolire la legge e i profeti; non sono venuto per abolire ma per dare compimento” (Mt 5,17)

Ciò che permette alla Legge di avere comimento è l'AMORE.

- Partendo dall'importanza di regole interpersonali per la convivenza in una comunità, far riflettere i bambini sul valore dei 10 comandamenti
- “ Beati quelli che hanno fame e sete di giustizia, perché saranno saziati.”

§ Cos'è la giustizia di cui parla Gesù??

§ La fame e la sete sono 2 istinti fondamentali dell'uomo, così l'uomo necessita di giustizia: quando abbiamo “fame” e “sete” di giustizia?

- Ascolto della canzone “ La dura legge del goal” 883 con rispettiva riflessione:

Questa canzone ci parla di un problema che spesso ci tocca da vicino, a scuola, in parrocchia, nella squadra. “Se non hai difesa gli altri segnano..” Di che problema si tratta, secondo te??

“Siamo rimasti uniti” ... “sull'amicizia e sulla lealtà ci abbiamo puntato pure l'anima”. Pensa ai tuoi amici e a come ti relazioni con loro.

v Un tuo amico ti rimprovera giustamente:

Tieni il muso per un po'... ma poi ti passa In fondo ha ragione, cerco di migliorarmi...Non è un vero amico

v Un vecchio amico che non vedi più da tempo...

A volte lo penso

Non lo vedo mai, come faccio a pensarci?

Come dimenticarlo? Siamo cresciuti insieme...

v Un tuo amico ti confida di essersi innamorato:

Corri a dirlo all'interessata

Lo confidi al tuo migliore amico

Non dici niente a nessuno

v Due tuoi amici stanno parlottando tra loro...:

Vogliono farmi una sorpresa!!

Hanno i loro segreti, è normale..

Mi staranno prendendo in giro?

v Un tuo amico l'ha combinata proprio grossa:

L'hai già detto a tutti

Non lo tradirò mai!

Ti confidi con i tuoi..

v Tutti prendono in giro un tuo amico:

Diventi ancora di più suo amico

Ti aggiungi al gruppo di quelli che lo prendono in giro, in fondo si fa solo per ridere..

Gli dai qualche consiglio

v Un amico non ricambia la tua amicizia...

Ti arrabbi ma cerchi di farlo diventare sempre più suo amico

Lo lasci perdere

Lo isoli con gli altri tuoi amici

- Sulle vele della barca i ragazzi scrivono alcuni pensieri sulla lealtà (con relativi commenti personali). Queste vele saranno attaccate alla barca nella preghiera della sera. Terminati i cartelloni, le vele verranno spiegate sui 4 alberi maestri della nave-vascello.

17:30 Merenda

18:00 Gli educatori aiuteranno i bambini del proprio gruppo a preparare un'esibizione di abilità varie – Fatine (Ballo), Darling (Teatro), Pirati (Canto), Bimbi Sp. (Barzellette Mudù)

19:00 Docce

20:00 Preghiera della sera

Salmo 18

«Io ti amo, o SIGNORE, mia forza!

Il SIGNORE è la mia roccia, la mia fortezza, il mio liberatore;

il mio Dio, la mia rupe, in cui mi rifugio,

il mio scudo, il mio potente salvatore, il mio alto rifugio.

Io invocai il SIGNORE ch'è degno d'ogni lode

e fui salvato dai miei nemici.

I legami della morte mi avevano circondato,

i torrenti della distruzione mi avevano spaventato.

I legami del soggiorno dei morti mi avevano attorniato,

i lacci della morte m'avevano sorpreso.

Nella mia angoscia invocai il SIGNORE,

gridai al mio Dio.

Egli udì la mia voce dal suo tempio,

il mio grido giunse a lui, ai suoi orecchi.

Dal 1° libro di Samuele

Appena Davide ebbe finito di parlare con Saul, Gionatan si sentì nell'animo legato a

Davide, e Gionatan l'amò come l'anima sua. Da quel giorno Saul lo tenne presso di sé e

non permise più che egli ritornasse a casa di suo padre. Gionatan fece alleanza con

Davide, perché lo amava come l'anima propria. Perciò Gionatan si tolse di dosso il

mantello e lo diede a Davide; e così fece delle sue vesti, fino alla sua spada, al suo arco e alla sua cintura.

21:00 Cena

22:00/22:30 Serata: Corrida – Xfactor

I bambini cominciano ad esibirsi di fronte alla giuria composta da quattro giudici che

impersonano quelli di X-Factor (Morgan, Mara Maionchi, Simona Ventura ed Elio) che

decidono se mandare avanti o meno (a scherzo) i concorrenti aiutandosi anche attraverso il pubblico che farà confusione proprio come accade nella Corrida.

La serata si concluderà con tanti balli liberi, con le video-proiezioni di just-dance e con un twister degli educatori.

24:00 tutti a nanna... Buonanotte ☺

5^a giornata : Tema – **Vola...Cresci... AMA!!!**

- Riprendere il titolo del campo “Vola, Cresci... Ama” e unirlo con la fine della storia.

- I contenuti si distinguono in

2 livelli:

1. Volare: i bambini volano (sognano) e rimangono nella situazione di fantasia dell'isola che non c'è.

2. Wendi decide di crescere, di lasciare il mondo di fantasia, e di amare (l'amore si esprime con la scelta della famiglia).

2bis. Il padre che vede la nave conferma la figura di Wendi che vuole crescere.

7:30 sveglia e colazione (prima di colazione una piccola preghiera)

8:30 borsoni e pulizie

10:00 Scenetta

Mamma: sai Agenore sono proprio contenta che tu abbia cambiato idea su wendi! Dopo tutto è ancora una bambina!

Papà: sai meri che non sgrido mai sul serio!

(entrano in camera e in un primo momento si spaventa xk non vede wendi nel letto ma poi la trovano a dormire sul davanzale)

Mamma:Wendi! Ma cosa stai facendo la!

Wendi: oh mamma siamo tornati!

Papà: tornati?

Wendi: meno i bimbi sperduti, loro non ne avevano ancora voglia!

Papà: sperduti, voglia???

Wendi: si ma io ce l'ho la voglia di crescere!

Papà: oh si tesoro, ogni cosa a suo tempo...!

Wendi: oh mamma è stato davvero straordinario! Peter pan, le sirene! Persino quando siamo stati rapiti..

Papà: rapiti???

Wendi: si...io sapevo che peter ci avrebbe salvati! Poi abbiamo chiamato capitano uncino baccalà! Poi abbiamo volato nel cielo, oh che bellezza!(si avvicina alla finestra)

Papà: meri, io vado a letto!

Wendi: mamma guarda peter pan come guida bene la nave, guarda che bello!

Mamma: oh agenore guarda!

Papà: che altro c'è!!!oh mamma mia guardate la! Molto strano, mi sembra di aver già visto quel vascello...quando ero anche io un bambino!

Wendi: oh papà!

(il papà bacia la moglie e la figlia) FINEEEEEEE ☺

10:15 Messa

- Omelia dialogata
- 2 cartelloni:
 1. Con una strada vuota con i giocattoli,
 2. Con una strada vuota, con i disegni della famiglia, parrocchia, lavoro e scuola

Ogni bambino ci attaccherà un piedino con il proprio nome.

Materiale: piedini, 2 cartelloni, scotch biadesivo