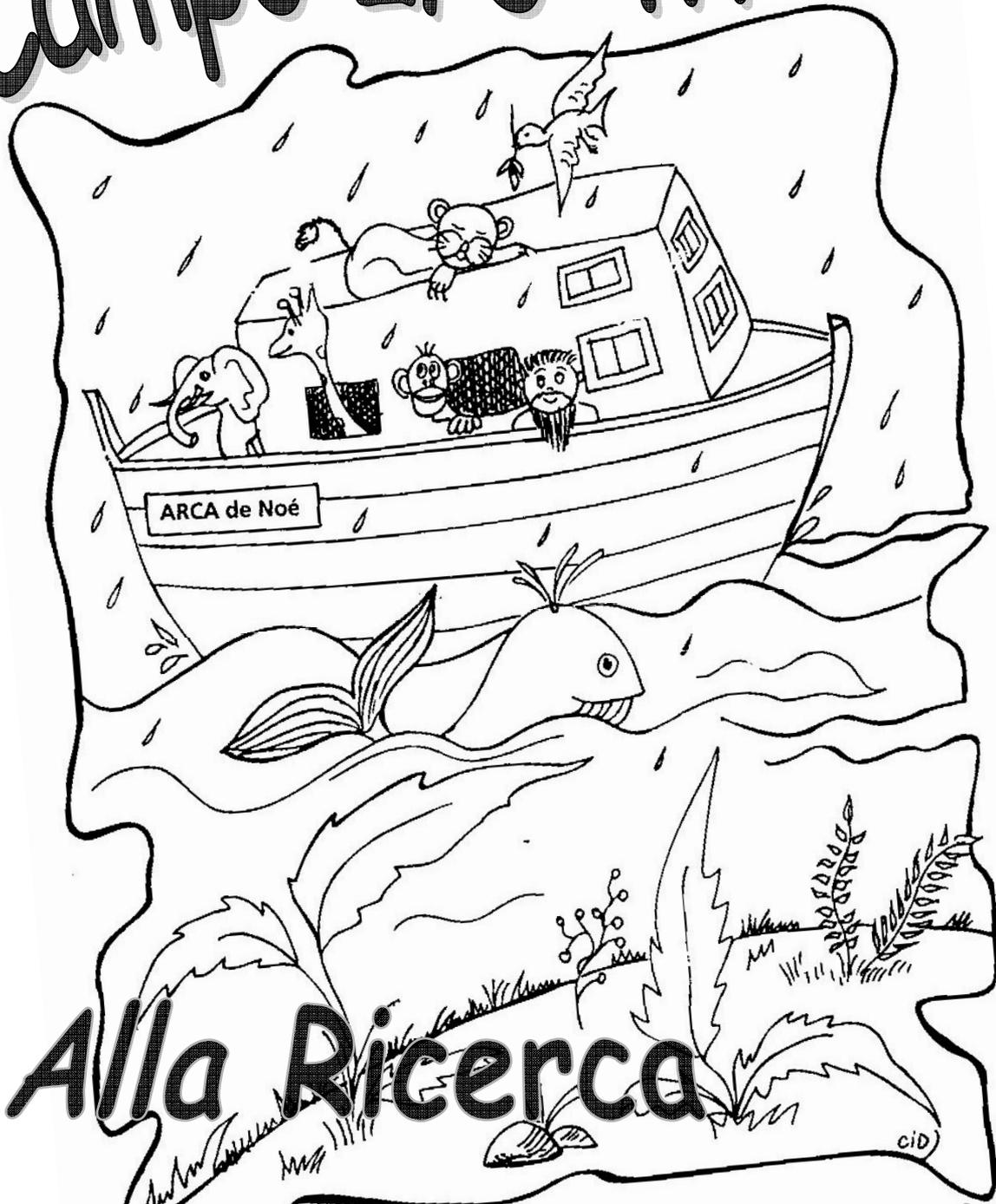


Campo 2/3° Media



Alla Ricerca dell'Arca di Noè

Campo di 5 giorni per Cresimati

Seconda / Terza Media

Alla ricerca dell'Arca di Noè

Introduzione

Il tema del campo sarà la storia di Noè. L'Arca è simbolo di una alleanza, ed è stata proprio questa parola ad essere stata scelta come filo conduttore di tutto il campo.

Durante il campo saranno quindi trattati 5 sottotemi, legati proprio alla parola "alleanza":

- Alleanza con noi stessi, ovvero conoscerci e amarci meglio
- Alleanza con il mondo, ovvero sensibilità ai problemi della nostra comunità, ai problemi e sfide del nostro paese, al grido di aiuto dell'ultimo paese sperduto in Africa
- Alleanza con gli altri, ovvero amicizia, famiglia
- Alleanza con la Natura
- Alleanza con Dio

Per aiutare i ragazzi ad entrare nel vivo della storia biblica, verrà raccontata la storia di Sem, figlio di Noè, attraverso scenette interpretate dagli animatori del campo

Il campo ruota attorno a giochi, gite, preghiere. Concretamente, però, possiamo individuare 5 attività specifiche proposte ai ragazzi e altrettante scenette:

Attività 0	1° giorno – pomeriggio	Gioco di conoscenza e presentazione campo
Attività 1 Scenetta 1	Mattina	Alleanza con noi stessi Costruzione delle case
Attività 2 Scenetta 2	Pomeriggio	Alleanza con il mondo. Parte 1° Alla scoperta delle associazioni della nostra parrocchia.
Attività 3 Scenetta 3	Mattina	Alleanza con il mondo. Parte 2° Telegiornale
Attività 4	Pomeriggio	Alleanza con gli altri: Amicizia Caccia al tesoro dell'amicizia Interviste ai personaggi "generosi" Il vero cuore dell'amico
Scenetta 4	4° giorno – Mattina, prima della camminata	Alleanza con la natura Camminata con S. Messa
Attività 5 Scenetta 5	5° giorno – Mattina	Alleanza con Dio Ritrovo dell'arca e conclusione campo

IMPOSTAZIONE DELLE ATTIVITA'

Questo campo è formato da

- N.1 giorno introduttivo → Introduzione al campo
- N.2 giorni centrali → 4 attività, scenette da 1 a 3, N.1 S. Messa
- N.1 camminata → con S. Messa e 1 scenetta N.4
- N.1 Giorno finale → conclusione e scenetta finale N.5

Le 4 attività centrali sono pensate secondo una logica di base, ma a causa delle condizioni climatiche, possono essere variate nell'ordine.

La logica originale di base è quella indicata nella pagina precedente.

Tutte si possono svolgere al chiuso, tranne quella di costruzione della casa, che necessariamente va svolta all'aperto

Di anno in anno, procedere con un programma che tenga conto di quando cade la domenica - se presente – all'interno del campo.

La camminata è sempre meglio farla alla fine, per evitare di avere i ragazzi stanchi

PROGRAMMA

	Primo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto
Mattino	-----	Scenetta1 La Casa	Scenetta 3 TG	Scenetta 4 Camminata	Scenetta 5 Conclusione
Pomeriggio	Rete	Scenetta 2 Le associazioni	I Santi S. Messa	Camminata e S. Messa	----
Sera	Le 3 Sfide	Scommettiamo che	Quizzone	Falò / Lupen III / Film / gioco playstation	----

Anche i giochi, ovviamente, possono essere variati a seconda delle condizioni meteo. Infatti Scommettiamo Che si può fare solo all'aperto e Lupen III viene meglio se non al chiuso.

1° GIORNO

- **La sistemazione**
- **La presentazione del campo**

Programma della giornata

15.00	Partenza
16.30	Arrivo e sistemazione nelle camere
17.00	Merenda
17.30	Gioco di conoscenza la rete (vedi descrizione seguente) Presentazione delle regole Iscrizione ai vari tornei
18.30	Docce per chi lo desidera
19.30	Pregghiera della sera con inclusa presentazione del campo
20.00	Cena
21.00	Gioco Serale: Le tre sfide

Come per tutte le attività, si ricorda solamente che il primo giorno è il più importante. Soprattutto, per evitare di non dare tempo ai ragazzi di stare troppo in camera, occorre subito dare pochissimo tempo – non appena arrivati – per preparare le camere e mandare immediatamente in cortile i ragazzi quando hanno preparato il loro letto

Ricordarsi di spiegare bene e con calma tutte le regole.

Gioco di conoscenza: la rete

Consiste nel disporsi in cerchio e lanciarsi un rotolo di filo, possibilmente da una parte all'altra del cerchio e non al proprio vicino.

Prima di partire occorre fare un giro di nomi (se ancora non tutti si conoscono), poi parte l'animatore, facendo il primo lancio e tenendo l'estremità del rotolo. Prima di ogni lancio occorre dire il nome della persona alla quale si vuole passare il gomitolo e tenere il filo. Alla fine si sarà creata una rete.

A questo punto si potrà spiegare il significato:

1. Noi non siamo entità separate una dall'altra, ma al contrario siamo uniti da un filo che è la nostra amicizia. Di più siamo uniti da una persona che è Gesù
2. Se qualcuno lascia andare il filo, tutta la rete si allenta. Così anche nel nostro gruppo e durante questo campo, ognuno di noi è importante e fondamentale
3. Al tempo stesso, tutti siamo distanti allo stesso modo dal centro della rete. Ciò significa che nessuno è più importante degli altri. Ciò che conta è stare insieme e ognuno dare il proprio contributo
4. La rete è anche una parola cara a Gesù. Vi ricordate una occasione in cui la usò? Per esempio quando incontra Pietro ed Andrea sulla riva del lago che rassettavano le reti e dice loro: "io vi farò pescatori di uomini". La rete e i pesci.

Presentazione regole

- *Tenere i cellulari spenti durante attività*
- *Turni delle pulizie e dei servizi. Come anno precedente*
- *Punti per chi tiene meglio in ordine le camere*
- *Punti per la migliore fila*

Iscrizioni ai vari tornei

Preghiera della sera.

Questa prima preghiera non si svolge in chiesa, perché richiede l'ausilio di una presentazione in power point.

- In cerchio si provano i canti
- Presentazione in power point introduttiva (acque.ppt)
- Commento del don
- Preghiera del lunedì (Vedi sezione preghiere)

2° Giorno

Programma della giornata

7.15	S. Messa con animatori
7.45	Sveglia
8.30	Colazione
9.10	Preghiera
9.30	Pulizie
10.00	Scenetta e Attività
11.30	Gioco Libero con tornei
13.00	Pranzo
14.30	Scenetta e Attività
16.30	Merenda. Prosecuzione Tornei
18.15	Docce
19.15	Preghiera della sera
20.00	Cena
21.00	Gioco Serale. Scommettiamo Che

3° Giorno

Programma della giornata

7.15	S. Messa con animatori
8.00	Sveglia
8.30	Colazione
9.10	Pregghiera
9.30	Pulizie
10.30	Scenetta e Attività
12.00	Gioco Libero con tornei
13.00	Pranzo
15.00	Attività
17.00	Merenda e prosecuzione tornei
18.30	Docce
19.20	S. Messa. La Messa come collante fra tutte le varie associazioni. Si introduce anche il tema di fondo che tutte le alleanza provengono da Dio e resistono se fondate su di Lui Durante la S. Messa ognuno scrive il nome sul "corpo di Cristo". Vedi spiegazione successiva
20.00	Cena
21.00	Gioco Serale. Quizzone

SANTA MESSA CON SEGNO IL CORPO DI CRISTO

L'idea è questa: durante la messa viene letto il brano sotto riportato e poi durante l'offertorio, ognuno prendere un pezzo di un misterioso qualcosa e vi scrive sopra il proprio nome e cosa può dare agli altri di sé stesso.

Poi tutti i pezzi vengono messi in un unico cestino

Al mattino successivo, tutti i pezzi saranno ritrovati dai ragazzi rimessi a posto a formare la sagoma di un uomo.

Questo per sottolineare che ognuno di noi è corpo di Cristo.

Occorre quindi preparare in anticipo una sagoma e poi costruirci sopra un puzzle fatto di tanti pezzi quanti sono i partecipanti al campo (e gli animatori)

(Brano San Paolo: 1 Cor 12,12-27:

«Come infatti il corpo, pur essendo uno, ha molte membra e tutte le membra, pur essendo molte, sono un corpo solo, così anche Cristo. E in realtà noi tutti siamo stati battezzati in un solo Spirito per formare un solo corpo, Giudei o Greci, schiavi o liberi; e tutti ci siamo abbeverati ad un solo Spirito. Ora il corpo non risulta di un membro solo, ma di molte membra. Se il piede dicesse: "Poiché io non sono occhio, non appartengo al corpo", non per questo non farebbe più parte del corpo. E se l'orecchio dicesse: "Poiché io non sono occhio, non appartengo al corpo", non per questo non farebbe più parte del corpo. Se il corpo fosse tutto occhio, dove sarebbe l'udito? Se fosse tutto udito, dove l'odorato? Ora, invece, Dio ha disposto le membra in modo distinto nel corpo, come egli ha voluto. Se poi tutto fosse un membro solo, dove sarebbe il corpo? Invece molte sono le membra, ma uno solo è il corpo. Non può l'occhio dire alla mano: "Non ho bisogno di te"; né la testa ai piedi: "Non ho bisogno di voi". Anzi quelle membra del corpo che sembrano più deboli sono più necessarie; e quelle parti del corpo che riteniamo meno onorevoli le circondiamo di maggior rispetto, e quelle indecorose sono trattate con maggior decenza, mentre quelle decenti non ne hanno bisogno. Ma Dio ha composto il corpo, conferendo maggiore onore a ciò che ne mancava, perché non vi fosse disunione nel corpo, ma anzi le varie membra avessero cura le une delle altre. Quindi se un membro soffre, tutte le membra soffrono insieme; e se un membro è onorato, tutte le membra gioiscono con lui. Ora voi siete corpo di Cristo e sue membra, ciascuno per la sua parte».

Segno: scrivere il proprio nome su un pezzo di carta. Non avranno chiaro questo segno fino al mattino successivo, quando vedranno poi ricomposta la sagoma di uomo

Attività1: Costruire la casa Obbligatorio all'aperto

Obiettivo: conoscenza se stessi e doni ricevuti da Dio. "Qual è il mio volto interiore?"
Quali sono le capacità che Dio mi ha donato e quali quelle da rinforzare?

Scenetta prima della attività

Attività della CASA

Ogni squadra dovrà superare tutti i seguenti giochi a stand tenuti da un educatore. Alla fine delle prove verranno dati ai ragazzi i materiali per la costruzione di una casa
Ci si divide in 5 squadre.

Caterina: Colla

1. **PAZIENZA:** Ogni componente della squadra dovrà infilare un filo in un ago dalla cruna molto piccola. La classifica sarà in base alla somma dei tempi.

Fabio: 1 scatola

2. **SOLIDARIETA':** Tutta la squadra dovrà fare una staffetta ma ogni ragazzo avrà un handicap (possibilmente diversi tra loro) : OCCHI BENDATI, GAMBE LEGATE , MANI LEGATE SOTTO LE GINOCCHIA, MANO DESTRA LEGATA ALLA CAVIGLIA SINISTRA. Il ragazzo senza Handicap dovrà aiutare gli altri a coprire il percorso nel più breve tempo possibile

Elisa: scotch

3. **COMPRESIONE:** Ogni ragazzo dovrà capire cosa il suo compagno gli sta scrivendo sulla schiena con il dito. Calcolare i tempi e le parole indovinate.

Luca: pennarelli

4. **SIMPATIA:** Tutta la squadra dovrà cercare di far ridere l'educatori che a sua volta non devono essere troppo esigenti

Lara: forbici

5. **ATTENZIONE AGLI ALTRI.:** Tutta la squadra verrà bendata quindi si metterà alla prova la loro capacità di osservazione con domande sui vestiti dei compagni o particolari che avrebbero potuto notare in precedenza.

Chiara: matite

6. **CAPACITA' DI STARE IN GRUPPO:** 2 sfide: la prima ci si mette in cerchio e a occhi chiusi di mettono le mani tutte verso in centro. Poi tutti prendono la mano sinistra di un altro compagno. E poi la mano destra. L'animatore cerca di rendere questi accoppiamenti i più complicati possibili. Devono quindi districarsi e – senza lasciarsi – formare un cerchio. Due manches. Questo gioco ovviamente occorre essere in numero pari. Nel caso non so si fosse gioca anche l'animatore. Pur giocando, però, tiene gli occhi aperti

Si può proseguire facendo una piramide umana con tanto di foto. Dato che non sono più tanto piccoli si può fare.

DON DA IL TEMPO X LA ROTAZIONE.

IMPORTANTE:

Disporsi in un luogo ne lquale tutti possano vedere tutti. In questo modo gli animatori che fanno i giochi si rendono facilmente conto se stanno tirando troppo per le lunghe il gioco o al contrario sono troppo veloci.

Attività2: Le associazioni parrocchiali

Obiettivo: conoscenza dei gruppi parrocchiali. Ci sono tante belle realtà nella nostra comunità...eppure spesso non le conosciamo.

Scenetta

Attività di conoscenza dei gruppi parrocchiali

Ci si divide in gruppi da 4 persone massimo, ognuno dei quali dovrà andare in giro a conoscere – grazie ad un loro animatore – i vari gruppi parrocchiali presenti nella nostra città. Ecco i seguenti stand:

Nome animatore: _____

Avulss (gioco yogurt). Due coppie. Per ciascuna coppia uno è bendato e deve “imboccare” il secondo, cercando di dargli da mangiare yogurt. Vedi foto

Materiale occorrente

- Yogurt
- Bavaglioli (li ha Elena)
- Bende (in magazzino)

L'AVULLS è una associazione di volontari di Crescentino che offre il proprio tempo libero per aiutare i malati. Ci sono diversi modi in cui opera.

Andando all'ospizio di anziani di Crescentino e aiutando i malati a lavarsi, a vestirsi, a mangiare

Accompagnando anziani che non possono guidare ai vari ospedali dove devono recarsi per visite mediche

Visitando i malati nelle loro case e aiutandoli se hanno bisogno di iniezioni. Soprattutto li aiutano portando il loro conforto

Per far parte di questa associazione occorre fare un corso di preparazione.

Nome animatore: _____

Gruppo missionario-Caritas e Suore Minella (cambiar pannolino – kim gusto).

- Bambola con pannolini
- Bottiglie di the alla pesca e al limone
- Succhi di frutta con gusto differente

Il gioco consiste nel far cambiare il pannolino ad una bambola. Successivamente verranno loro posti due bicchieri contenenti the al limone e alla pesca. Dovranno indovinare quale è alla pesca e quale al limone.

Stessa cosa con succhi di frutta di due gusti differenti.

Le Suore dell'Istituto Minella si occupano soprattutto delle famiglie con problemi. Per esempio ragazze madri. Ma anche famiglie di extracomunitari che non sanno temporaneamente dove alloggiare. Assistono bambini in affido perché i loro genitori non possono – per problemi vari di malattie, droga o alcool – seguire i loro figli.

La Caritas è una associazione nazionale che si preoccupa dei poveri. Raccoglie cibo, vestiti, e offre servizi molto importanti per i senza tetto soprattutto nella grandi città. Ci sono per esempio dormitori e o mense per i poveri, gestite interamente da volontari. A Crescentino esiste in particolare il Banco Alimentare. Una volta all'anno vengono raccolti viveri nei supermercati attraverso una offerta di chi quel giorno vi si reca. Questo cibo durante l'anno verrà distribuito ai poveri per aiutarli a mangiare.

Don

Gruppi di preghiera (gioco della richiesta posta nel modo giusto).

- Dolciumi vari
- Un telo per coprire
- Una Vangelo

Si presenteranno ai ragazzi una serie di dolci. Ma si dirà loro che esiste un solo modo per ottenerli.

L'unico modo per ottenere i dolci è chiederli con insistenza, mettendosi d'accordo su cosa chiedere. Se non comprendono fare loro leggere la seguente frase del Vangelo

Matteo 18:19 *E in verità vi dico anche: se due di voi sulla terra si accordano a domandare una cosa qualsiasi, quella sarà loro concessa dal Padre mio che è nei cieli.*

Marco 11, 11-26

Nome animatore: _____

Gruppo Giovani Oratorio (alla ricerca di... con mappa e bussola). Armati di bussola e mappa, dovranno andare alla ricerca di un oggetto, che poi non sarà nient'altro che un bel "ciupa ciups".

Descrivere tutte le attività del nostro oratorio

- Animazione al sabato pomeriggio
- Feste durante l'anno (castagnata, don Bosco)
- Cantoria
- Estate Ragazzi
- Campi estivi
- Servizi vari di sostegno in Parrocchia (es, Banco Alimentare)
- Incontri di formazione cristiana
- Preghiera mensile di adorazione e confessione

Nome animatore: _____

Associazione **FIDAS**

(in un luogo dove il colore rosso non crei problemi!!!)

Fare una staffetta in cui devono salvare una persona. Disegnare una sagoma di uomo, il cui corpo però è costituito dalla tanica di plastica grande con rubinetto.

La tanica è piena di acqua e il rubinetto viene aperto. La squadra deve prendere acqua da una vasca, correre verso la tanica e riempire il contenuto del bicchiere dentro la tanica.

Ovviamente se la squadra è veloce riesce a fare in modo che la tanica non si svuoti, altrimenti vedrà gradualmente svuotarsi e quindi "morire dissanguato" perché la squadra non è abbastanza generoso.

Per mettere maggiormente in evidenza il fatto che occorre essere in tanti per garantire la sopravvivenza di una persona che ha bisogno di sangue, si inizia il gioco facendo correre inizialmente una sola persona, che ovviamente non ce la farà a stare al passo con lo svuotamento della tanica. Gradualmente si aumenterà il numero di persone che corrono avanti e indietro a riempire la tanica. Quando saranno tutti a farlo, si noterà che non ci saranno problemi a garantire il livello della tanica.

La FIDAS , è una associazione di volontari che decidono di donare il proprio sangue per donarlo a persone sconosciute che ne hanno necessità.

Questo sangue serve sia per persone che hanno avuto incidenti con forte dissanguamento, sia per quelle persone che per malattie del sangue hanno bisogno di continue trasfusioni.

La donazione di sangue è periodica ed è di massimo 4 volte all'anno per i maschi e 2 volte all'anno per le donne.

Oltre alla FIDAS esistono anche altre associazioni simili, come l'AVIS, che però a Crescentino non c'è.

Si può donare il sangue a partire da 18 anni.

Attività3: TG

Al Chiuso. Meglio al mattino

Obiettivo: conoscenza mondo e altri. Creazione di un TG. Il mondo ci viene presentato sempre “brutto”. Ma non è vero. Guariamo il mondo con gli occhi dell’ottimismo e della speranza

Creazione di un TG.

L’ideale è far preparare il TG all’aperto, ma poi svolgerlo al chiuso, perché si sente meglio, ed è molto meno dispersivo.

Ci si divide in gruppi da 4 persone. Ogni gruppo ha a disposizione dei quotidiani, carta e penna. Lo scopo dell’attività è cercare 3 notizie negative e almeno 2 positive. Possono anche – a scelta – aggiungere notizie di carattere sportivo, o di moda. Dovranno prevedere invii dall’Italia, ma anche dall’estero e locale. Individuare un conduttore, scegliere il nome del loro telegiornale. Lo scopo di tutta questa ricerca è fare un telegiornale.

Sarà molto difficile per loro trovare notizie positive!! E’ questo lo scopo dell’attività: attraverso il gioco aiutarli ad aprire gli occhi sul fatto che ciò che noi chiamiamo “informazione” e “media” ci propone solo la faccia brutta del mondo. Prendono spunto solo dalle notizie più orribili per fare leva sull’aspetto più morboso e curioso dell’ascoltatore. Non vengono mai date belle notizie perché queste non fanno “notizia”. Ogni gruppo esporrà – a turno – il proprio TG. Prima dell’inizio è bene preparare la sigla, registrandola dai vari telegiornali (canale5, rete4, ecc...)

Importante: Dato che l’esposizione del telegiornale può essere monotona (proprio perché si sentiranno solo brutte notizie!) è importante – mentre si spiega l’attività – dire ai ragazzi che dovranno prevedere anche una pubblicità come intermezzo. Questo darà senz’altro un tocco divertente alla scenetta

Nella seconda parte dell’attività, di riuniscono i gruppi, creandone due più grossi, per la discussione. Per iniziare la discussione si mostrerà loro un foglio bianco con un punto nero in mezzo. Si domanderà loro cosa vedono. La risposta esatta è un foglio bianco con un punto nero, ma molti potrebbero essere tentati di dire “ si vede un punto nero”. Questo per stimolare ulteriormente la discussione sul fatto che spesso siamo abituati a vedere solo le “cose” nere e non tutto il “bianco” che c’è nel mondo.

Si possono fare ai ragazzi le seguenti domande di stimolo

1. quale è stata la difficoltà maggiore che avete trovato nel preparare il TG e scegliere le notizie
2. Il mondo propone solo cose negative. Quali sono secondo voi le notizie positive che invece non danno?
3. Noi siamo venuti a fare questo campo. Abbiamo fatto un percorso durato un anno intero: lo avete forse letto su qualche giornale?
4. Di tutte le associazioni di cui abbiamo sentito parlare ieri, ne avevate avuto notizia dai giornali?
5. Quale dovrebbe essere allora il nostro ruolo, per combattere questa mentalità “negativa e pessimista” ?

Dopo queste riflessioni, ci sarà spazio per ascoltare la voce della nostra guida spirituale

Attività4: I testimoni di Gesù

Obiettivo: amicizia e generosità. Il segreto viene dal Vangelo di Gesù.

1. Caccia al tesoro (vedi allegato)
2. Stand sulla generosità. I ragazzi, divisi negli stessi gruppi che hanno condotto la caccia al tesoro, devono andare ad intervistare alcuni personaggi (leggi santi) del passato che hanno dato una chiara prova di cosa significhi generosità e amicizia. Dopo aver intervistato i vari personaggi, superato la prova che questi gli porranno, riceveranno una frase che descrive un aspetto dell'amicizia. Sono frasi tratte direttamente dal Vangelo o dette da quel santo o santa che stanno intervistando. Ecco nel dettaglio i personaggi

Personaggio	Gioco	Frase
S. Massimiliano Kolbe -----	S. Massimiliano era molto devoto alla Madonna. I ragazzi devono andare a trovare un fiore o una pianta o altro da donare alla Madonna. Ave Maria finale.	Non c'è amore più grande di chi dona la propria vita per un proprio fratello
S. Domenico Savio -----	Tiro alle lattine	Se darete anche un solo bicchiere di acqua a uno di questi miei fratelli più piccoli, avrete la vostra ricompensa nei cieli
S. Maria Goretti -----	Viene chiesto ad ognuno di disegnare i loro sogni per quando saranno grandi. Poi, una volta ultimati, l'animatrice a sorpresa li strapperà. Questo per descrivere che cosa è successo a S. Maria Goretti e come lei abbia risposto al dolore con il perdono	Amate per i vostri nemici. Pregate per coloro che vi maledicono.
Piergiorgio Frassati Fabio	Piergiorgio stava studiando per diventare ingegnere. Verranno poste ai ragazzi domande di logica.	Ama il prossimo tuo come te stesso.
Madre Teresa di Calcutta -----	Staffetta delle bende. Occorre trasportare bende superando a turno un vero e proprio percorso ad ostacoli. Quando tutte le bende saranno state trasportate, allora tutta la squadra si metterà a bendare un loro compagno. Le squadre successive alla prima è chiaro che prima dovranno anche riavvolgere le bende	C'è più gioia nel dare che nel ricevere
S. Martino Don	Kim gusto. Scoprire ingredienti di un intruglio misterioso	Va, vendi tutto ciò che hai, dallo ai poveri, poi vieni e seguimi

3. Completare il cuore dell'amico (per capire i componenti e le caratteristiche). Ovviamente si è radunati tutti insieme. Alla fine del gioco, su di un cartellone a forma di cuore si scrivono tutte le caratteristiche del vero amico raccolte sia durante la caccia al tesoro che durante il gioco a stand con i vari personaggi. E poi si fa il commento
4. Riflessione finale (per far emergere l'importanza di donare la propria vita, e che il vero segreto dell'amicizia è contenuto nel Vangelo di Cristo)

Non c'è amore più grande di chi dona la propria vita per un proprio fratello
Kolbe

Se darete anche un solo bicchiere di acqua a uno di questi miei fratelli più piccoli, avrete la vostra ricompensa nei cieli

Domenico

Amate per i vostri nemici. Pregate per coloro che vi maledicono.

Goretti

Ama il prossimo tuo come te stesso.

Piergiorgio

C'è più gioia nel dare che nel ricevere

Teresa

Va, vendi tutto ciò che hai, dallo ai poveri, poi vieni e seguimi

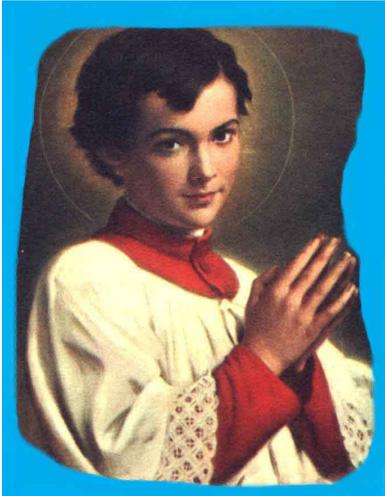
Martino

Don Secondo Pollo

Chi è Don Secondo? Un prete diocesano, che ha intuito e vissuto il ministero come via alla santità, con gioiosa obbedienza: importante non era fare il parroco, il docente del seminario o l'assistente della GIAC, era stare là dove Dio lo chiamasse: servire la chiesa ovunque, dove si è chiamati. Un prete che torna da Roma, con un paio di lauree, in genere ha un futuro segnato: la docenza o dintorni. Don Secondo, no. Gli spazi sono diversi: il seminario di Moncrivello, ma in contemporanea il ministero nelle parrocchie: Cigliano con i Ronchi e la Petiva, Borg D'Ale, Saluggia, Livorno Ferraris e persino oltre i confini della diocesi; un ministero che spaziava dalle comunità parrocchiali ai cascinali sparsi, dalla cattedra di scuola alla gente semplice: adulti, poveri, bambini, poi in direzioni ancora più esigenti ed impegnative: la direzione spirituale dei seminaristi, la docenza di filosofia e di teologia in seminario, l'impegno educativo tra i giovani di A.C. l'attività di conferenziere e di confessore; e poi anche quella del carcere, non senza l'esercizio nascosto dei mille gesti di misericordia nei segreti rivoli che solo il prete conosce. Ed infine il rischioso servizio nel turbine della guerra. Il racconto sobrio di un testimone parla da solo: "quando ci fu un po' di calma mi trovai in una piccola piana (piana di Dragali) dove c'erano morti e feriti. Vidi Don Pollo, era là solo, appoggiato ad alcune rocce, sotto bassi arbusti, era pallidissimo; gli corsi vicino e gli domandai: "Don Pollo, ma non sta bene?". Mi rispose: "guarda gli altri, stanno peggio di me". Indossava il pastrano, come tutti noi alpini che in Monte Negro avevamo avuto al posto della usuale mantellina grigioverde... si avvicinarono altri alpini e lo chiamavano: "Don Pollo, Don Pollo!". Lui rivolse gli occhi al cielo, tracciò con la mano il segno di croce e disse ancora: "benedico il mio battaglione Val Chisone". Qualcuno lo sentì ancora sussurrare : "Vado a Dio che è tanto Buono!". Reclinò il capo e morì. Come Stefano, nel suo giorno, il 26 dicembre 1941: "Signore Gesù , accogli il mio spirito".



Domenico Savio.



Domenico Savio nasce nel 1842. Fa la prima Comunione a sette anni, ma incontra Gesù in questo sacramento con grande consapevolezza e impegno.

Egli scrive su alcuni ricordi che conserva gelosamente in un libro di preghiere:

- 1) Mi confesserò molto spesso e farò la Comunione con la frequenza che il confessore mi suggerirà.
- 2) Voglio santificare i giorni festivi.
- 3) I miei amici saranno Gesù e Maria.
- 4) La morte ma non peccati".

Giunto all'Oratorio, scelse don Bosco come confessore. Affinché questi potesse poi formarsi un giusto giudizio della sua coscienza, volle fare la confessione generale. Cominciò a confessarsi ogni quindici giorni, poi ogni otto giorni. Ogni incontro con don Bosco nella confessione era una tappa nel suo cammino spirituale di

correzione e di impegno serio per amare sempre più e meglio il Padre dei cieli e i fratelli.

Il 24 giugno era l'onomastico di don Bosco, la sera prima, egli dice sorridendo ai suoi ragazzi: «Ognuno scriva su un biglietto ciò che desidera, farò di tutto per accontentarvi». Le richieste sono le più varie e bizzarre. Sul biglietto Domenico scrive: «Mi aiuti a farmi santo». Don Bosco lo chiama e gli traccia un progetto di vita santa su misura. *Primo: allegria.* Ciò che ti turba e ti toglie la pace non viene dal Signore. Non l'allegria dei monellacci ma la gioia che nasce dalla pace con Dio e con gli altri. *Secondo: studio e preghiera.* Attenzione a scuola, impegno nello studio, impegno nella preghiera.

Tutto questo non per ambizione, per farti lodare, ma per amore del Signore e per diventare un vero uomo. *Terzo: far del bene agli altri.* Aiuta i tuoi compagni sempre, anche se ti costa sacrificio. La santità è tutta qui. In fondo, è la traduzione del comandamento dell'amore: ama Dio con tutto il cuore e il prossimo come te stesso. Domenico impara a dimenticare se stesso e a diventare sempre più attento agli altri. Ama come Gesù. Aiuta i più piccoli, si accorge se uno è triste ed è subito pronto a consolarlo. Vuole che i suoi amici conoscano Gesù. Sa intervenire con decisione per impedire il male.

Il giorno della festa dell'Immacolata, Domenico va davanti all'altare della Madonna e le rivolge questa preghiera che aveva scritto sopra un biglietto: «Maria, ti dono il mio cuore. fa' che sia sempre tuo. Fammi morire piuttosto che commettere un solo peccato. Gesù e Maria, siate voi sempre i miei amici».

Due anni dopo, Domenico con alcuni suoi amici fonda la «Compagnia dell' Immacolata». Chi si iscriveva, si impegnava a vivere una vita intensamente cristiana e ad aiutare i compagni a diventare migliori.

Il 9 marzo 1857, Domenico muore fra le braccia dei genitori con queste parole sulle labbra: «Mamma non piangere, io vado in Paradiso».

Il 12 Giugno 1954 il Papa Pio XII lo dichiarò santo, un santo di soli 15 anni.

Il cammino che gli altri santi del calendario hanno messo cinquant'anni a percorrere, lui lo ha percorso in due anni e mezzo, a prezzo di una corsa vertiginosa!

S. Maria Goretti

Marietta, era nata il 16 Ottobre 1890 a Corinaldo, in provincia di Ancona. Marietta aveva solamente dieci anni quando morì suo padre

La famiglia che condivide il podere in mezzadria con i Goretti è quella di un uomo di sessant'anni e del suo figlio ventenne, Alessandro Serenelli.

Già altre volte il giovane Alessandro aveva insidiato la bambina dei Goretti, tentando anche con la forza di costringerla alle sue smanie sessuali, ma era stato sempre fermamente respinto

Quel giorno maledetto era la terza volta che il ragazzo del Serenelli incalzava accanitamente contro la povera bimba. Ma ecco il suo racconto di come andarono i fatti: *"Mi accostai a Maria, la invitai a venire dentro casa. Essa non rispose, nè si mosse. Allora l'acciuffai quasi brutalmente per un braccio e, facendo essa resistenza, la trascinai dentro la cucina. Essa intuì subito che io volevo ripetere l'attentato delle due volte precedenti e mi diceva: "No, no, Dio non lo vuole, se fai questo vai all'inferno!". Io allora andai sulle furie e preso il punteruolo cominciai a colpirla".*

La colpì per ben quattordici volte, con quel punteruolo. Marietta, la piccola Maria Goretti, viene raccolta morente e portata all'ospedale.

Alla madre la piccola mormora: *"Mi voleva far fare le cose cattive e io non ho voluto".* Pochi istanti prima di morire, la piccina pronuncia il suo perdono: *"Sì, lo perdono, lo perdono di cuore e spero che anche Dio lo perdoni. Lo voglio con me in paradiso".* Maria Goretti è morta il 6 Luglio 1902. E' stata beatificata come "Vergine e martire" da Pio XII il 27 Aprile 1947, che tre anni più tardi, il 24 Giugno 1950, l'ha canonizzata.

Alla cerimonia della canonizzazione, che ha fatto quindi della giovane martire della purezza una Santa, erano presenti anche la madre Assunta e il suo assassino, Alessandro Serenelli. Data l'enorme folla intervenuta per la canonizzazione, la cerimonia fu svolta in piazza San Pietro e i giornali parlarono di mezzo milione di persone presenti. Alessandro Serenelli scontò ventisette anni di lavori forzati; ma il suo vero riscatto avvenne con il rimorso e il pentimento, sinceri e intensi. Santa Maria Goretti lo aveva perdonato, e il Signore Gesù gli aveva donato la grazia del riscatto.

Pier Giorgio Frassati

Nasce a Torino il 6 aprile 1901. A 13 anni prende l'impegno della comunione quotidiana: d'ora in poi questo sarà il centro della sua vita spirituale. Entra a far parte di alcune associazioni ecclesiali assumendo impegno costante di carità

Legge tanto e mette al primo posto Vangelo e vite di Santi. Le Lettere di San Paolo sono per lui la parola quotidiana da portare ai suoi ammalati, ai suoi poveri e ai barboni di Torino.

Il resto della giornata era tutto un continuo correre su e giù per Torino sempre a piedi, perché i soldi del tram li dava in elemosina, correre in farmacia per prendere le medicine ai malati, un continuo donare le sue cose per aiutare gli altri.

C'è un filo che unisce tutta l'esistenza di Pier Giorgio: è la dedizione ai poveri. A chi gli chiede come fa a sopportare gli odori, la sporcizia, risponde: "Non dimenticare mai che se anche la casa è sordida tu ti avvicini a Cristo!" Così Pier Giorgio non ama i poveri, ma ogni povero.

S. Massimiliano Kolbe



Massimiliano Kolbe fu un sacerdote polacco, che durante la Seconda Guerra Mondiale compì un grande gesto.

Nel mese di maggio [1941](#), infatti, fu arrestato dalle [SS](#) e portato nel campo di prigionia di Auschwitz.

Alla fine del mese di luglio dello stesso anno un uomo del block di Kolbe era riuscito a fuggire dal campo: per rappresaglia i tedeschi selezionarono dieci persone della stessa baracca per farle morire nel bunker della fame.

Quando uno dei dieci condannati, [Francesco Gajowniczek](#), scoppiò in lacrime dicendo di avere una famiglia a casa che lo aspettava, Kolbe uscì dalle fila dei prigionieri e si offrì di morire al suo posto. In modo del tutto inaspettato, lo scambio venne concesso. I campi di concentramento erano infatti concepiti per spezzare ogni legame affettivo e le azioni "generose" non erano accolte volentieri.

Dopo 2 settimane senza acqua né cibo nel bunker, visto che quattro dei dieci condannati, tra cui Kolbe, erano ancora vivi, furono uccisi con una iniezione di [acido fenico](#).

Dopo la sua morte la madre riportò un episodio che Massimiliano le raccontò quando aveva circa 10 anni: disse che gli era apparsa la Vergine Maria con due mazzi di fiori, uno rosso ed uno bianco, chiedendogli quale volesse; il bambino disse che li voleva tutti e due. Alla mattina, svegliandosi, li trovò entrambi sul suo cuscino. Il mazzo bianco rappresentava una vita pura al servizio di Dio, quello rosso il [sangue](#) che avrebbe sparso con il [martirio](#). Vedendo la sua vita a posteriori si può dire che ha avuto gli aspetti caratterizzati dai due mazzi di fiori.

Francesco Gajowniczek riuscì a sopravvivere ad Auschwitz e morì nel [1995](#).

Il 10 ottobre 1982, in Piazza San Pietro, Giovanni Paolo II dichiara "Santo" Padre Kolbe, proclamando che "**San Massimiliano non morì, ma diede la vita....**"

4° Giorno

➤ Alleanza con la natura

Programma della giornata

7.30	Sveglia
8.00	Pregghiera
8.30	Colazione
9.00	Pulizie
9.50	Scenetta 4
10.00	Partenza per la camminata
12.00	S. Messa all'aperto
13.00	Pranzo al sacco
16.00	Rientro previsto e subito docce
17.00	Merenda
17.30	Test sull'amicizia
19.20	Pregghiera della sera
20.00	Cena
21.00	Gioco Serale: Falò / Lupen III / Film / gioco Playstation canzoni

Se quel giorno dovesse piovere

Al mattino

- Test sull'amicizia (vedi allegato)
- S. Messa

Al pomeriggio

- Attività sul rispetto della natura di Estate Ragazzi (con canzone "PER TE")
- Torneo di calciabalilla o film

TEST: IO E I MIEI AMICI

Attenzione! Nessuna risposta è giusta e nessuna risposta è sbagliata. Tutte sono giuste e tutte sono errate! Non si deve cercare di indovinare ma di segnare la risposta che illustra il mio modo di agire e di pensare.

1. Mi capita di vedere un fiore stupendo:

(punti)

- 05 A. Lo guardo un po' poi torno a pensare a cose più utili.
- 08 B. Penso subito a chi potrei regalarlo.
- 10 C. Mi incanto a guardarlo senza pensare a niente altro.
- 03 D. Se non profuma, non mi piace.

2. Un mio amico commette un torto nei miei confronti:

- 08 A. Se capisce che ha sbagliato, lo perdono volentieri.
- 05 B. Lo perdono ma lo avverto di stare attento a non cascarci un'altra volta.
- 10 C. Penso a tutte le volte che anche io commetto dei torti nei confronti dei miei amici.
- 03 D. Lo perdono ma sto molto attento a fidarmi nuovamente di lui.

3. Ricevo un dono da un amico:

- 05 A. Mi preoccupo subito di contraccambiare per non essere da meno.
- 08 B. Cerco di capire il motivo per cui mi è stato fatto il dono.
- 10 C. Provo gioia e mi preoccupo unicamente di trovare il modo migliore per ringraziarlo.
- 03 D. Se il dono è una cosa utile, mi preoccupo di utilizzarlo al meglio.

4. Mi serve un oggetto che io non ho:

- 05 A. Cerco in ogni modo di farne a meno per non disturbare gli altri.
- 10 B. Penso subito a chi mi posso rivolgere per averlo.
- 03 C. Lo chiedo a qualcuno a cui io ho fatto dei favori precedentemente.
- 08 D. Mi rivolgo a chi mi ha fatto altre volte dei favori e so che li fa volentieri.

S. Ho un amico carissimo:

- 05 A. Non dimentico mai di fargli gli auguri per il compleanno e l'onomastico.
- 08 B. E' facile che mi dimentichi del suo compleanno e del suo onomastico, ma lo penso spesso.
- 03 C. Mi ricordo di lui quando lui si ricorda di me.
- 10 D. E' come se stesse sempre vicino a me anche se è facile che mi dimentichi del suo compleanno.

6. Una persona ha fatto molto del bene alla mia famiglia:

- 10 A. La andiamo a trovare regolarmente anche se, a volte, è scoccante.
- 05 B. La andiamo a trovare quando ce la sentiamo per non fare una cosa falsa.
- 08 C. La andiamo a trovare raramente perché quello che conta è il pensiero e lei lo sa che noi siamo riconoscenti verso di lei.
- 03 D. La andiamo a trovare molto spesso perché la gente potrebbe pensare che noi siamo degli ingrati.

7. Ho comperato un oggetto e ancora non l'ho mai usato. un vicino me lo chiede in prestito:

- 05 A. Gli dico che mi dispiace ma prima voglio adoperarlo io. Dopo glielo presterò.
10 B. Mi scoccia un po' ma glielo presto.
08 C. Glielo presto ma spero che capisca che ci vorrebbe un po' più di discrezione nel chiedere le cose.
03 D. Gli indico gentilmente il negozio dove può andarlo a comperare.

8. A casa mia arriva un parente all'ora di pranzo, senza preavviso:

- 10 A. _{si} insiste perché si fermi a pranzo anche se non si potrà fare bella figura perché c'è poca roba.
03 B. Gli si dice che siamo molto contenti di averlo rivisto e che, se ci avesse avvertiti, lo avremmo invitato a pranzo di tutto cuore.
05 C. Lo si invita a pranzo con la speranza che sia tanto intelligente da non accettare.
08 D. Usciamo e andiamo tutti a mangiare con lui al ristorante.

9. Quando sto a casa mi piace:

- 03 A. Starmene tranquillo e pensare un po' a me stesso e alle mie cose.
05 B. Invitare alcuni amici ben scelti e seri, che non facciano troppa confusione.
10 C. Che arrivi gente, anche se non la conosco: _{mi} mette allegria.
08 D. Di invitare amici con i quali _{ci} si è messi d'accordo prima.

10. Incontro per la strada un^a professoressa e un compagno di scuola di mio fratello:

- 10 A. Saluto tutti e due allo stesso modo.
08 B. Dico "Ciao" al ragazzo e "Buongiorno" alla professoressa.
05 C. Faccio finta di non vederli per non dare l'impressione di cercare favori.
03 D. Saluto soltanto la professoressa.

11. Mi capita un fatto strano:

- 03 A. Cerco di dimenticarlo perché non mi piacciono i rompicapi.
08 B. Non trovo pace finché non riesco a trovare la spiegazione.
10 C. Penso subito a qualcuno che possa aiutarmi a trovare una spiegazione seria.
05 D. Mi accontento della prima spiegazione plausibile.

Valutazione

- Da 0 a 30: prevalenza _{di} atteggiamenti egoistici.
- Da 31 a 50: pesanti atteggiamenti egoistici.
- Da 51 a 80: valori cristiani con sensibili residui di atteggiamenti egoistici
- Da 81 a 110: valori cristiani integrati.

5° Giorno

➤ Alleanza con Dio

Programma della giornata

7.15	S. Messa con animatori
8.00	Sveglia
8.30	Colazione
9.10	Preghiera
9.30	Pulizie generali e valige
10.30	Ultima scenetta
	Completamento cartellone dell'Arca
	Visione filmato finale in power point preparato con foto scattate durante il campo
	Commento finale del don e invito a proseguire cammino di post cresima anche in terza media
12.30	Pranzo e poi partenza

CACCIA AL TESORO

-----Chi trova un amico-----

CACCIA AL TESORO: CHI TROVA UN AMICO, TROVA UN TESORO

E' da aggiornare tutti gli anni con le date di nascita corrette degli animatori.

Squadre: 5 (ROSSI, VERDI, BLU, GIALLI, BIANCO)

Tempo: 1 ora circa

Tipologia: a tappe guidata da un educatore

Tappe: 6

PARTENZA: ogni squadra è radunata

FOGLIO 1 (postazione ROSSI) (calendari, penne)

Frase: "L'amicizia raddoppia le gioie e divide a metà le sofferenze". (Bacone)

I ragazzi hanno due "problemi" da risolvere.

(le soluzioni corrispondono a una data dell'anno (giorno e mese)).

16 – 03 Elisa - ROSSI

12 – 12 Lara - VERDI

29 – 01 Chiara - BLU

31 – 07 Fabio - GIALLI

05 – 05 don Raffaele - BIANCHI

Luca e Caterina: responsabili del gioco

espressione aritmetica 1

ROSSI:

$$\left(\frac{16}{15} - \frac{3}{10} + \frac{2}{5} \right) + \left(\frac{13}{3} - \frac{3}{4} \right) - \frac{19}{4} + 16$$

VERDI:

$$\left(\frac{16}{15} - \frac{3}{10} + \frac{2}{5} \right) + \left(\frac{13}{3} - \frac{3}{4} \right) - \frac{19}{4} + 12$$

BLU:

$$\left(\frac{16}{15} - \frac{3}{10} + \frac{2}{5} \right) + \left(\frac{13}{3} - \frac{3}{4} \right) - \frac{19}{4} + 29$$

GIALLI:

$$\left(\frac{16}{15} - \frac{3}{10} + \frac{2}{5} \right) + \left(\frac{13}{3} - \frac{3}{4} \right) - \frac{19}{4} + 31$$

BIANCHI:

$$\left(\frac{16}{15} - \frac{3}{10} + \frac{2}{5} \right) + \left(\frac{13}{3} - \frac{3}{4} \right) - \frac{19}{4} + 5$$

espressione aritmetica 2

ROSSI:

(il numero di ruote su cui corrono in pista i fratelli Schumacher 4)+
(i giocatori in campo di una squadra di pallavolo 6) –
(i giocatori in campo di una squadra di pallanuoto 7) = 3

VERDI:

(i giocatori in campo di una squadra di pallanuoto 7) +
(i giocatori in campo di una squadra di basket 5) +
(i fratelli di chi è figlio unico 0) = 12

BLU:

(i giocatori in campo di una squadra di basket 5) -
(il numero di ruote su cui corrono in pista i fratelli Schumacher 4) -
(i fratelli di chi è figlio unico 0) = 1

GIALLI:

(i giocatori in campo di una squadra di pallanuoto 7) +
(i giocatori in campo di una squadra di basket 5) -
(le dita di una mano 5) = 7

BIANCHI:

(i giocatori in campo di una squadra di pallavolo 6) +
(il numero di ruote su cui corrono in pista i fratelli Schumacher 4) -
(i giocatori in campo di una squadra di basket 5) = 5

Frase: “Chi trova un amico, trova un tesoro” (proverbio)

Bene! Ora i risultati che avete ottenuto non sono altro che il giorno e il mese di compleanno di un vostro animatore. Trovatelo. Egli sarà vostro amico per sempre... beh almeno per tutta la caccia al tesoro e vi darà il prossimo indizio.

FOGLIO 2 (dato dall'educatore)

Frase: "La vera amicizia è una specie di canto." (Thomas Merton)

Completate una canzone aggiungendo le parole mancanti e cantatela tutti insieme tutta al vostro educatore. Le parole mancanti daranno l'indizio per la prossima tappa.

ROSSI: *Che sarà (vecchio, partiranno, CHITARRA e bocca). Chitarra = canzonieri.*

VERDI: *Fatti mandare dalla mamma (PORTONE, riguarda, mano, muso)*

BLU: *Heidi (mondo, amici, ACQUA, caprette). Acqua = Fontana*

GIALLI e BIANCHI: *Aggiungi un posto a tavola (compagnia, mano, sorriso, TAVOLA)*

Cercate di aiutarli a ricordare la canzone se non se la ricordano, fategli fare delle prove, ma poi devono cantare da soli e tutti, altrimenti fateli ricominciare (ma non siate troppo fiscali)

FOGLIO 3 (ROSSI: chitarra, VERDI: porta, BLU: bottiglia d'acqua, GIALLI: tavolo)

Frase: "Grande Spirito, preservami dal giudicare un uomo non prima di aver percorso un miglio nei suoi mocassini" (proverbio Apache)

Trovate un paio di scarpe n. 39, un paio nere, un paio senza lacci e portatele al vostro educatore.

Solo quando vedrà tutte le scarpe richieste l'educatore vi darà... il prossimo indizio

FOGLIO 4 (dato dall'educatore)

Frase: "La corretta funzione di un amico è di stare dalla tua parte quando sei in errore. Quasi tutti stanno dalla tua parte quando sei nel giusto". (Mark Twain)

Ora però bisogna rispondere correttamente a tutte queste domande...

ROSSI:

1. Chi guidava la spedizione dei Mille? (Giuseppe Garibaldi)
2. San Francesco è il santo protettore di quale nazione? (Italia)
3. Quale metallo prezioso ha la percentuale in carati? (Oro)
4. I giapponesi sono chiamati anche.... (Nipponici)
5. Chi condusse le truppe cartaginesi e attraversò le Alpi con gli elefanti per combattere i Romani? (Annibale)
6. Quale profeta fu inghiottito dalla balena? (Giona)
7. Qual'è la capitale dell'Egitto? (Il Cairo)
8. Di che nazionalità sono Seedorf e Davids? (Olandese)
9. Il San Paolo è lo stadio di quale città? (Napoli)
10. Quale sostanza è l'H₂O? (Acqua)

VERDI:

1. Quale attore interpreta la parte di Rambo? (Silvester Stallone)
2. Chi condusse le truppe cartaginesi e attraversò le Alpi con gli elefanti per combattere i Romani? (Annibale)
3. In quale città si trova il Big Ben? (Londra)
4. Qual'è la corsa più lunga in atletica leggera? (Maratona)
5. Qual'è la capitale dell'Egitto? (Il Cairo)
6. In quale regione italiana non esistono le vipere? (Sardegna)
7. Quale sostanza è l'H₂O? (Acqua)
8. Come si chiamava il fratello di Mara e Maria, risuscitato da Gesù? (Lazzaro)
9. Chi scrisse I Promessi Sposi? (A. Manzoni)
10. San Francesco è il santo protettore di quale nazione? (Italia)

BLU:

1. San Francesco è il santo protettore di quale nazione? (Italia)
2. In quale regione italiana non esistono le vipere? (Sardegna)
3. Quale sostanza è l'H₂O? (Acqua)
4. Qual'è la capitale dell'Egitto? (Il Cairo)
5. Chi condusse le truppe cartaginesi e attraversò le Alpi con gli elefanti per combattere i Romani? (Annibale)
6. Quali sono i nerazzurri più famosi? (Interisti)
7. Quale attore interpreta la parte di Rambo? (Silvester Stallone)
8. Come si chiama un angolo che ha meno di 90 gradi? (Acuto o acutangolo)
9. Qual'è il romanzo più famoso di Alessandro Manzoni? (I promessi sposi)
10. In quale nazionale di calcio giocava Maradona? (Argentina)

GIALLI:

1. Come si chiama il Paradiso di Adamo ed Eva? (Eden)
2. In quale regione italiana non esistono le vipere? (Sardegna)
3. Di che nazionalità sono Seedorf e Davids? (Olandese)
4. Chi scrisse la Divina Commedia? (Dante)
5. Quale metallo prezioso ha la percentuale in carati? (Oro)
6. Di quale stato è capitale Il Cairo? (Egitto)
7. Quale attore interpreta la parte di Rambo? (Silvester Stallone)
8. A chi sono attribuite l'Iliade e l'Odissea? (Omero)
9. Qual'è la sigla della Germania sulle targhe automobilistiche? (D)
10. Quale sceneggiato strappalacrime va in onda la domenica sera su rai1? (Orgoglio)

Le iniziali delle risposte vi diranno dove cercare il prossimo indizio!!!!

BIANCHI:

11. Come si chiama il Paradiso di Adamo ed Eva? (Eden)
12. In quale regione italiana non esistono le vipere? (Sardegna)
13. Di che nazionalità sono Seedorf e Davids? (Olandese)
14. Chi scrisse la Divina Commedia? (Dante)
15. Quale metallo prezioso ha la percentuale in carati? (Oro)
16. Di quale stato è capitale Il Cairo? (Egitto)
17. Quale attore interpreta la parte di Rambo? (Silvester Stallone)
18. A chi sono attribuite l'Iliade e l'Odissea? (Omero)
19. Qual'è la sigla della Germania sulle targhe automobilistiche? (D)
20. Quale sceneggiato strappalacrime va in onda la domenica sera su rai1? (Orgoglio)

Le iniziali delle risposte vi diranno dove cercare il prossimo indizio!!!!

FOGLIO 5 (risposte domande - Bibbia)

ROSSI: Giona, VERDI: Salmi, BLU: Isaia, GIALLI e BIANCHI: Esodo

FOGLIO 6 (nella Bibbia - *ROSSI: Giona, VERDI: Salmi, BLU: Isaia, GIALLI e BIANCHI: Esodo*)

Frase cifrata per andare al tesoro.

I	L	T	E	S
V	E	R	D	U
O	R	O	S	I
A	L	T	R	I
T	R	O	V	A
R	T	U	F	O
N	E	L	L	A
A	L	B	I	N
T	A	S	C	A
R	U	O	T	I
D	E	L	P	C
R	U	I	N	O

TESORO! (nella tasca del pc) basta leggere una riga si e una no

GIOCHI SERALI

Elenco giochi (alcuni pubblicati su Qumran2-Crescentino)

Ovviamente l'ordine con cui scegliere i giochi dipende dalle esigenze del campo e dal tempo

- **Le Tre sfide – AL CHIUSO**
- **LUPEN III – gioco di investigazione – ALL'APERTO**
- **Scommettiamo Che – ALL'APERTO**
- **Quizzone elettronico – AL CHIUSO**

Le Tre sfide

Responsabile. Serata:

DESCRIZIONE

Il gioco consiste in tre prove, i ragazzi vengono divisi in gruppi di tante persone quanti sono i componenti necessari alle scenette. Affidare già l'animatore corrispondente alla scenetta. La vera prova della serata riguarda la rappresentazione teatrale di scenette, ma i giochi che precedono questo momento hanno solamente lo scopo di creare il clima giusto di gioco e di sfida.

MANGIA IL BISCOTTO E FISCHIA

(N.B. Se sono più di 25 persone, questo gioco NON si può fare, per motivi di spazio e poi anche di tempo. Saltare subito allo SQUIZ)

Quiz con percorso. Ai ragazzi vengono fatte delle domande, i concorrenti devono correre a prendere un biscotto, mangiarlo e fischiare. Il primo che porta a termine le precedenti operazioni si aggiudica il diritto a rispondere alla domanda. Se sbaglia la risposta la possibilità di rispondere passa al secondo e così via.

SQUIZ

Ogni gruppo prepara 2 domande sui seguenti argomenti: Geografia, Matematica, Religione. Le domande possono vertere su tutti gli argomenti, oppure su uno solo, ma l'importante è che complessivamente le domande siano tre, non di meno e non di più.

A turno ogni squadra pone una domanda a tutti gli altri sfidanti. Le squadre che rispondono correttamente prendono 1 punto, mentre se nessuna squadra risponde, quella che posto la domanda riceve 2 punti.

SCENETTE

A ogni squadra viene consegnata il testo di una scenetta da rappresentare. Si concede del tempo ai ragazzi per prepararle e si mostrano a tutti.

I tre vecchietti Resp.	5 personaggi, di cui <ul style="list-style-type: none">• 3 vecchietti• 2 presentatori	5
La roulette russa Resp.	7 personaggi, di cui <ul style="list-style-type: none">• 6 della roulette• 1 presentatore (obbligatorio)• (1 ragazza che porta la pistola)	7 + animatore (utile) N.B. E' fondamentale che qualcuno legga
Robin Hood Resp.	7 personaggi, di cui <ul style="list-style-type: none">• 1 Robin Hood• 2 Nobili inglesi• 3 Famiglia• 1 Barbone• (1) presentatore	7 + animatore (obbligatorio)
Trincea Resp.	7 personaggi, di cui <ul style="list-style-type: none">• 2 soldati italiani• 5 soldati tedeschi• 1 presentatore	7 + animatore
Ispezione Militare Resp.	5 personaggi, di cui <ul style="list-style-type: none">• 1 Sergente• 1 Colonnello• 3 Reclute	5

Le scenette sono pubblicate su Qumran2

http://www.qumran2.net/materiale/download.php?id=20170&nomefile=5_scenette_comiche.zip&rea=bambini&sottoarea=recitazione

I tre vecchietti

Esempio di presentazione - Sembra che ci sia qualcosa in questo club che allunga non poco la vita dei suoi ospiti affezionati. Non si sa di preciso cosa sia. C'è chi dice l'acqua, chi il caffè del bar, chi addirittura i budini del buffet! È comunque certo che uno di questi elementi rende più longevi. Questa sera abbiamo cori noi, in vacanza premio offerta dal club, i tre clienti più anziani, che da anni ritornano ogni estate proprio perché - dicono - sono sufficienti un paio di settimane trascorse qui per sentirsi bene tutto l'anno. Loro sanno benissimo quale è il segreto dell'eterna giovinezza, facciamoli perciò entrare, ed accogliamo con un clamoroso applauso. Signore e signori... I TRE VECCHIETTI!!!

Svolgimento - Entrano in scena tre animatori, truccati da vecchi, con tanto di bastoni per sorreggersi. Uno ha il cornetto per sentire meglio, l'altro la dentiera che potrà togliersi in qualsiasi momento, l'altro ancora la tosse asmatica. Una volta in scena, i tre vecchietti saranno fatti accomodare su altrettante sedie disposte centralmente di fronte al pubblico. Sarà a questo punto che si procederà con l'intervista. L'intervistatore comincerà con il primo dei tre vecchietti, ossia quello che sembra più giovane, seduto ad un'estremità della fila.

«Buonasera!... Signor?»

Ed il vecchietto di rimando: «Eeehh!!»

«Dicevo buonasera, come si chiama?».

«Ahh, il mio nome! Mi chiamo Giustino»

«Bene signor Giustino, tutta la gente qui di fronte a lei, vuole sapere qual è il segreto della sua eterna giovinezza»

«Che??? Il segreto della stitichezza?»

«No, no, della giovinezza».

Il presentatore urla un po' per farsi capire meglio.

«Ahh la giovinezza!»

«Sì, ci dica quali sono questi segreti»

«La prima cosa - dice il vecchietto - è non bere, io non bevo mai alcolici, niente di niente, solo acqua, acqua, acqua, solo acqua.

«Sì, sì, abbiamo capito benissimo, la prima cosa da farsi è quella di non bere alcolici, e poi, c'è qualcosa d'altro?».

Nel frattempo, il primo della fila, quello che sembri il più anziano dei tre, si è addormentato, ed è caduto dalla sedia. Il presentatore lo sveglia e lo mette a sedere. Quando questo si sveglia, chiede se è pronto il minestrone. Riprende l'intervista.

«Dicevamo? Signor Giustino? C'è qualcos'altro che la tiene in forma?»

«Sì, non fumo mai, mai, neanche la sigarettina dopo pranzo, nemmeno il toscanello con gli amici, mai fumare, mai, mai»

«Okay, abbiamo capito: niente alcool e niente fumo, c'è qualcos'altro?»

«Niente donne, mai andato con una donna. Le donne fanno male, mai fatto all'amore io, mai, e sì che ho avuto le mie occasioni!»

«Beh, non so se questo rimedio piacerà molto ai signori presenti, tuttavia se dice che fa bene... signor Giustino, ci dica, ma lei quanti anni ha?»

«Novantotto!!». Risponde fiero e deciso il vecchietto.

«Novantotto! Incredibile, facciamo un bell'applauso a questo giovanotto!»

Si procede poi rivolgendosi al secondo vecchietto, quello centrale, che per i modi, l'aspetto e le malattie, sembra più vecchio del precedente. L'intervista è sempre la stessa, solo che stavolta giocherete di più sul fatto che lui non ci sente, che soffre di asma e che a un certo punto perde la dentiera. I tre segreti sono sempre gli stessi: niente alcool, niente fumo e niente donne. Quando l'intervistatore chiederà l'età, lui risponderà: «*Centoquattro!!*» E via con il secondo applauso. Si arriva così al terzo ed ultimo vecchietto, il più malandato, quello con più acciacchi, che non capisce quasi mai quello che gli si dice, che si addormenta durante l'intervista e cade, quello che trema in continuazione. Questa volta però i tre segreti dell'eterna giovinezza che il terzo vecchietto indicherà, sono esattamente l'opposto di quanto sostenuto dagli altri due.

Per cui il primo sarà «*Fumare, fumare sei pacchetti al giorno: tre al mattino e tre al pomeriggio, fumare fumare sempre!*»;

Il secondo sarà «*Bere, bere Negroni, Negroni, Martini, Whisky, sempre ubriaco, bere, bere... a proposito, è possibile avere un grappino?*»;

Il terzo infine sarà «*Donne, donne! Fare l'amore, fare l'amore due, tre, quattro, quindici volte al giorno, donne, donne, voglio un sacco di donne!!*».

A quel punto il presentatore sempre più stupito:

«Incredibile?! Quindi per lei bisogna bere e ubriacarsi in continuazione, fumare tutto il giorno e fare l'amore con un sacco di donne. Ma... ma allora lei smentisce quanto detto finora, e ci dica signor Antonietto, lei quanti anni ha?»

«*Ventotto!!*» Deciso e forte di rimando, il vecchietto. **Considerazioni finali** - Per la realizzazione di questo sketch, non si richiede nulla di particolare, eccetto i trucchi ed i costumi dei vecchietti. Poi, i bastoni, una dentiera di plastica, un corno, sono tutti materiali di facile reperibilità. Tenete presente che tutto lo sketch si svolge con l'ausilio di un microfono, tenuto dal presentatore.

Roulette russa - 6-7 persone

In scena sono disposte sei sedie, una di fianco all'altra, e nient'altro. Sta per compiersi l'inquietante rito della roulette russa.

I personaggi

1. Entra il primo personaggio, **un beduino del deserto**; si mette in ginocchio e prega Allah sbattendo le mani per terra. Poi si mette a sedere sulla prima sedia.
2. Entra il secondo, **un tipo molto sicuro di sé**, con il sorriso stampato sulla bocca, saluta il beduino e si mette a sedere di fianco a lui.
3. Il terzo è **un gay**, che entra sculettando e dà un buffetto sulla guancia al beduino, il quale prontamente tira fuori un coltello e glielo punta alla gola. Il gay, spaventato a morte, va a sedersi tutto tremante di fianco al tipo con il sorriso stampato, osservandolo compiaciuto.
4. Il quarto personaggio è **un tipo nervoso**, che oltre a tremare come un pazzo, ha degli scatti improvvisi che spaventano ogni volta quelli che si sono già seduti.
5. Il quinto personaggio è il **tipico gentleman inglese**, con tanto di ombrello e giornale sottobraccio; anche lui si siede, con la schiena ben eretta.
6. Entra infine il **tipo con i tic nervosi**: si tratta di tic strani, che gli scuotono la testa e le mani, spostandolo in continuazione.
7. Quando tutti sono a sedere, entra una ragazza, vestita tipo **coniglietta di "Playboy"**, che regge un vassoio con sopra una pistola.

La roulette

Fatta la passerella, consegna l'arma al primo della fila, il beduino; questi la prende, poi si mette in ginocchio a pregare Allah, si rimette a sedere, si porta la pistola alla tempia, e dopo un attimo di esitazione preme il grilletto. La pistola fa "click".

Sollevato, il beduino passa l'arma al tizio sicuro di sé, seduto vicino a lui. Sempre con il solito sorriso, sicuro, egli porta la pistola alla tempia e preme il grilletto: anche in questo non parte colpo.

Con aria di sufficienza, passa l'arma al gay, che siede al suo fianco; questi prende la pistola e ci gioca un po'. Poi, dopo vari giochetti, si decide a puntarsi la pistola alla tempia e dopo qualche incertezza e ripensamento, preme il grilletto. Ancora una volta l'arma non spara.

Si passa adesso al tipo nervoso, il quale, in questo tempo, ha già spaventato tutti almeno un paio di volte, con i suoi scatti improvvisi. L'arma gli cade dalle mani due o tre volte: spazientito, si alza il tizio sicuro di sé, gliela raccoglie e gliela stringe nel pugno, poi torna a sedere. Tutto tremante, il tizio nervoso sta per spararsi, quando ha un altro dei suoi scatti, e tutti quanti immediatamente si buttano a terra. Infine il beduino gli tiene ferma la testa ed il gay la mano, perché tremano troppo; lui preme il grilletto, ed il colpo non parte. Per l'emozione, scivola lentamente giù dalla sedia. Si riprende e torna a sedersi.

Tocca ora al gentleman inglese, il quale prende la pistola, la pulisce con il suo fazzolettino, e se la punta tranquillamente alla tempia, continuando a leggere il giornale, che regge con l'altra mano. Spara, ma neanche stavolta succede nulla.

Sempre senza distogliere gli occhi dal giornale, il gentleman passa la pistola al tipo con i tic. Questi l'afferra, e dopo vari tic che lo spostano un po' in tutte le direzioni, si porta la pistola alla tempia. Nell'attimo in cui preme il grilletto, un tic nervoso gli porta la testa in avanti. Il colpo, questa volta, parte, ed il proiettile va a trafiggere in successione le teste di tutti gli altri, che cadono a terra stecchiti, come birilli, uno di fianco all'altro. Buio.

In questo sketch abbiamo caratterizzato i personaggi, rendendoli singolari nelle loro emozioni e reazioni: voi potete inventarvi nuovi personaggi e caratterizzare diversamente quelli vi abbiamo proposto.

Robin Hood

Esempio di presentazione - «In questi giorni, signore e signori, il nostro club è il più sicuro del mondo. Potete lasciare incustoditi i vostri valori, perché abbiamo assunto un personaggio leggendario. Viene da Sherwood, un boschetto inglese, per garantirvi la giustizia. Il suo nome è Robin Hood, un nome che è una garanzia nel suo campo, anche perché ultimamente è cambiato, non ruba più ai ricchi per donare ai poveri. Adesso è un manager a tutti gli effetti, è titolare di un'agenzia di guardie del corpo, e non ama ricordare il suo passato. Però noi questa sera vogliamo farvi vedere come Robin Hood viveva nella foresta di Sherwood! State a vedere.»

Svolgimento - *Buio.* Si preparano sulla scena un paio di alberelli di cartone, e qualche foglia secca sparsa per terra. Robin Hood è ben nascosto dietro un alberello.

Luci. Entra una coppia di nobili inglesi, eleganti, stanno facendo una passeggiata nel bosco. Cominciano a parlare di cose molto frivole, il regalo da farsi alla cugina Esther per la sua festa di compleanno, che si svolgerà di lì a poco. I due hanno un contegno molto altezzoso. Ad un certo punto salta fuori Robin Hood, che dice:

«Salve! Sono Robin Hood, e rubo ai ricchi per dare ai poveri!» La nobile chiede:

«*Robin chi scusi?»*, aggiustandosi per bene gli occhiali.

«Robin Hood signora!»

«*Aaahhh!!!*».

E sviene fra le braccia del marito, lasciando cadere la borsetta.

Robin la raccoglie, e prende anche l'orologio del nobile, il quale, per darglielo, fa cadere la moglie.

Da notare che Robin Hood è vestito con una calzamaglia, una blusa con le spalle imbottite ed un ridicolo mantellina. In mano ha un arco ed una freccia con la punta a ventosa.

Subito dopo il furto, Robin si dilegua nella foresta ed i due nobili scappano. Naturalmente il nobile ha fatto rinvenire la moglie con due schiaffi, ma questa operazione non deve prendere più di qualche secondo.

Entra in scena adesso una famiglia (anche stavolta si tratta di ricchi), composta da padre, madre, zia e nipotino. Il nipotino ha in mano un giocattolo e rompe le scatole ai genitori per averne di più nuovi e più belli. La zia ha il bastone ed è molto vecchia.

Interviene ancora Robin Hood, da dietro l'albero, esclamando come al solito:

«Salve, sono Robin Hood e rubo ai ricchi per dare ai poveri!».

Panico nella famiglia. Robin comincia col rubare il gioco del bimbo, il quale ha una crisi isterica.

Poi ruba il bastone della vecchia zia, la quale senza sostegno cade di botto, ed infine la borsa della madre. L'operazione è piuttosto veloce.

Dopodiché scompare un'altra volta nella foresta e la famiglia si allontana in fretta e furia.

Entra in scena adesso un barbone, sporco e lacerato, anche un po' zoppo. Ha la sua bottiglia di liquore in mano, ed è piuttosto ubriaco. Sta canticchiando, quando esce dal solito posto Robin Hood:

«Salve, sono Robin Hood, e rubo ai ricchi per dare ai poveri!».

Il barbone, completamente ubriaco, vedendo Robin in calzamaglia gli chiede:

«*Ro ... Robin chi? Non è che per caso sei un po' finocchio?»* Robin, con fare rassicurante, risponde:

«Ma no, non preoccuparti, ecco qua, ho qualcosa per te».

Così dicendo, gli dà le borse che aveva rubato alle due donne in precedenza, ed il giocattolo del bambino. Poi scompare nella foresta. Il barbone, un po' incredulo, guarda nella prima borsa, dicendo in napoletano:

«*Accidenti quanti soldi...!*» , poi apre la seconda borsa ed esclama:

«*Mamma mia, San Genna', ma allora sono diventato ricco!!!*».

In quel momento esce Robin Hood da dietro il solito albero, stavolta con un randello in mano, e dice:

«Salve, sono Robin Hood, e rubo ai ricchi per dare ai poveri!» e subito dopo gli cala una randellata sulla testa, si riprende tutto e fugge via. Buio.

State molto attenti ai tempi di entrata e di uscita dei vari personaggi, dovete evitare che si creino delle pause lunghe. Al solito non devono passare più di cinque-dieci secondi fra un'entrata e l'altra.

Guerra di trincea Italia-Austria

Scenetta non impegnata, molto allegra; tratta da barzelletta.

PERSONAGGI: narratore, due soldati italiani, cinque soldati austriaci.

SCENA: due trincee formate da sedie o panche, eventualmente, da ragazzi sdraiati a terra e ricoperti da teli o coperte. Eventuali bandiere italiana e austriaca per segnalare gli schieramenti. Dietro a essi da una parte vi sono a terra due soldati italiani e dall'altra cinque soldati austriaci.

I costumi non sono necessari, basta non indossare vestiti variopinti; gli elmetti possono essere costituiti da scolapasta; dei bastoni o manici di scopa sostituiscono i fucili.

NARRATORE: durante il conflitto mondiale del 15-18, una logorante guerra di trincea teneva occupati i soldati italiani e quelli austriaci. Dalle loro postazioni i cecchini si sparavano l'un l'altro, mietendo vittime tra la gioventù. (In scena i soldati si sparano a vicenda).
Il trascorrere del tempo favoriva i pensieri, ma anche la trama di astuzie.

1° italiano: Antonio! Senti!

2° italiano: Dimmi, Pietro!

1° italiano: Sai che i nomi degli austriaci sono tutti Heinz, Karl, Franz ecc. Se noi li chiamiamo, loro che sono ligi al dovere risponderanno col saluto! 2° italiano: Eh, già! Così si scoprono e noi li possiamo beccare! 1° italiano: Dai! Proviamo! Io chiamo e tu tienti pronto a sparare! 2° italiano: Sì, dai!

1° italiano: Karl!

1° austriaco: (alzandosi col saluto romano) Ja!

2° italiano: (spara)

1° austriaco: (stramazza al suolo)

1° italiano: Heínz!

2° austriaco: (come sopra) Jawohl!

2° italiano: (spara)

2° austriaco: (stramazza al suolo)

1° italiano: Helmut!

3° austriaco: (come sopra.) Ja!

2° italiano: (spara)

3° austriaco: (stramazza al suolo)

NARRATORE: E così per parecchi mesi gli italiani fecero strage degli austriaci (intanto la scena continua). Finalmente gli austriaci si accorsero del trucco e cercarono il rmedio.

4° austriaco: Io afere capito come italiani noi fregare: loro chiamare, noi rispondere, loro sparare, noi morire.

5° austriaco: Tu afere ragione, ma noi furbi, dofere fare stessa maniera. 4° austriaco: Ciusto! Tu profare chiamare Antonio! Poi io sparare! V austriaco: Antonio!

Italiani: (silenzio)

5° austriaco: Antonio!

Italiani: (silenzio)

5° austriaco: Antonio!

Un italiano: Sei tu? Karl!

5° austriaco: (alzandosi con entusiasmo) Ja!

Italiani: (mitragliata)

5° austriaco: (stramazza al suolo).

Ispezione militare

Altra barzelletta tratta dalla vita militare che permette l'utilizzazione di un numero di persone variabile da tre in su (basta aggiungere reclute).

PERSONAGGI: un sergente, un colonnello, reclute in quantità variabile da tre in su.

SCENA: cortile della caserma; le reclute schierate in riga davanti al sergente che lancia ordini.

COSTUME: possibilmente uniforme con colori scuri; ogni recluta ha un bastone che funge da fucile.

SERGEANTE:

Adunata! (Le reclute di corsa si mettono in riga davanti al sergente).

Attenti! Riposo! Attenti! Riposo! (Le reclute eseguono gli ordini).

Domani voi farete il giuramento, ma prima il colonnello vuole fare una ispezione!

Mi raccomando: divise in ordine, capelli corti, barba tagliata, fucili lustrati!

E poi vi farà delle domande. A ciascuno di voi chiederà:

- Primo: Quanti anni hai?
- Secondo: Da quanto tempo sei in servizio militare?
- Terzo: Preferisci le patate o i cavoli?

Bisogna che voi rispondiate prontamente ad alta voce, per cui è meglio che impariate bene a memoria le risposte, ricordando di dire sempre al termine «Signor colonnello». Capito?

- Così, alla prima domanda direte: «Vent'anni, signor colonnello»;
- alla seconda: «Un mese, signor colonnello»;
- e alla terza: «Tutt'e due, signor colonnello».

Capito? Non fate brutte figure!

Attenti! Riposo! Attenti! Scogliere le righe! (Le reclute eseguono e si disperdono).

NARRATORE: il giorno dopo.

SERGEANTE: Adunata! Attenti! Riposo! Attenti! (Le reclute eseguono).
(E colonnello seguito dal sergente passa in rassegna le reclute e muove la testa con soddisfazione; il sergente s'impettisce *soddisfatto*)

COLONNELLO: Complimenti! Potrete diventare bravi soldati!
Complimenti anche al sergente che vi ha istruiti alla ferrea disciplina militare!
Ma ora vorrei fare la vostra conoscenza!

Il colonnello pone le tre domande alla prima recluta, che risponde esattamente; pone le stesse domande anche alla seconda recluta che risponde esattamente. Alla terza recluta il colonnello cambia l'ordine delle domande).

COLONNELLO: Da quanto tempo sei in servizio militare?

3° RECLUTA: Vent'anni, signor colonnello!

COLONNELLO: Quanti anni hai?

3° RECLUTA: Un mese, signor colonnello!

COLONNELLO: Ma mi prendi per un imbecille o per uno stupido?

3° RECLUTA: Tutt'e due, signor colonnello!

COLONNELLO: Ma lei è proprio uno scemo!

3° RECLUTA: SI SIGNORE!!! SI SIGNORE!!! SI SIGNORE!!!

LUPEN III

Gioco di Investigazione

Fase1: divisione delle squadre

Questo gioco prevede 7 prove da superare. Quindi il numero massimo di squadre deve essere 7, per evitare troppe code agli animatori che fanno i giochi.

Suggerimento è di fare 6 squadre (5x5 + 1x6).

L'unica regola pratica è di distribuire in modo uniforme i maschi.

Quindi per fare in fretta, si chiede ai ragazzi di fare 6 gruppi, con uguale numero di persone. Ad ogni squadra, inizialmente, è assegnato un animatore.

Quindi le ragazze, fanno altrettanto. Così di formano le squadre.

Fase2: spiegazione del gioco

Dopo aver diviso le squadre, si spiega in gioco, cercando di creare il clima. Quelli di 2° media sono grandi. Però un minimo si può costruire l'atmosfera.

Si spiega che al don è stato rubato qualcosa di prezioso. Così prezioso che non ha fatto nemmeno denuncia.

Prima di far intervenire la polizia, lui spera di risolvere la questione internamente. Per cui chiede la collaborazione di tutti. Alla squadra che per prima troverà la refurtiva, assegnerà un grande premio.

In particolare, per arrivare alla soluzione del caso, devono assolutamente rispondere alle seguenti domande

- Chi è il ladro
- Che cosa è stato rubato
- A che ora è avvenuto il furto
- Dove intende scappare il ladro
- Quando il ladro intende scappare.

Avranno anche occasione di dover fare una telefonata, ma se non avranno tutte le suddette informazioni, al telefono non riceveranno nessun aiuto.

Devono intervistare tutti gli animatori e le cuoche. Riceveranno indizi. Quando avranno trovato la refurtiva, consegnarla al don.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando tutte le squadre hanno portato l'oggetto misterioso. Dare l'oggetto al don che segna l'ordine di arrivo.

Consegnare il premio.

Dare avvisi finali per la notte.

Punti critici

1. L'animatore che fa il gioco del puzzle, controlli, molto attentamente, che la squadra, dopo aver visionato il catalogo, lo lasci dove si trova. Lo comunichi prima ancora che partano. Questo è un punto dove la caccia si può interrompere
2. Quando hanno il numero di telefono in mano, tendenzialmente provano a telefonare subito. Chi da i due indizi, dovrebbe ricordarsi di avvisare che fino a quando non avranno risolto tutto il caso, cioè risposto alle domande sopra esposte, al telefono non potranno ricevere nessun aiuto.
3. Verificare che i giochi durino più o meno lo stesso tempo (=5 minuti l'uno circa). Se infatti un gioco è molto più corto o più lungo degli altri, crea code, ritardi e macelli a catena. Ogni animatore deve sapere che il proprio gioco deve durare circa quel tempo e deve cercare di rispettarlo. Tuttavia, non avendo la situazione generale sotto controllo, può anche sbagliarsi. Il responsabile del gioco, invece, girando, domandando alle varie squadre, supervisionando all'inizio ai giochi stessi, può intervenire per correggere eventuali errori iniziali.
4. Può anche capitare che una squadra sia particolarmente imbranata. Se arriva troppo tardi, crea poi noia alle altre squadre che . terminato il loro gioco . dovranno aspettarla. Se così capitasse, aiutare tale squadra.

Materiale necessario

Solo da fotocopiare da pagine seguenti

- Elenco ingredienti per cuoche (o animatori se le cuoche non ci sono). (pagine seguenti)
- Foglietti con il numero di telefono dell'animatore da casa (pagine seguenti). Il numero è già corretto, perché userà la scheda dell'oratorio
- Pagina di giornale con crittografata la data della partenza (pagine seguenti)

Da preparare

- Catalogo viaggi, con una pagina che sia ben evidenziata. A prova di stupido. Essa indica il luogo in cui il ladro intende scappare. (Disponibile. Se nel tempo andasse perduto, si può ovviamente reperire presso qualunque agenzia viaggi)
- Puzzle con foto del luogo ove è da riporre il giornale sopra citato (da fare sul posto). Questo puzzle si ottiene scegliendo un luogo, fotografandolo e poi stampando foto e ritagliandola. 1 solo puzzle per tutte le squadre.

L'oggetto rubato

L'oggetto (o meglio, gli oggetti rubati) cambiano di volta in volta. L'unica caratteristica che questi misteriosi oggetti devono essere è il loro numero: devono infatti essere pari alle squadre in gioco.

Il primo anno sono stati dei libri, l'anno dopo dei santini. In questo modo ogni squadra trova la refurtiva. Mettersi d'accordo per tempo con il don e anzi avvisarlo prima della partenza perché porti magari qualcosa da casa di specifico.

Anche il luogo dove nasconderli varia (ovviamente, perché si cambia casa).

Questo luogo andrà comunicato per tempo all'animatore da casa.

Ruolo dell'animatore da casa

Il numero di telefono indicato è quello della scheda dell'operatorio. Definire per tempo chi sarà l'animatore.

Quando riceve le telefonate, l'animatore deve far finta di essere il compratore del ladro. Risponderà in questo modo:

Chi sei? Ascolta per essere sicuro che tu sia quello giusto devo farti alcune domande, se non rispondi, allora vuol dire che non sei quello giusto o che non hai ancora tutte le informazioni che cerco.

1. *Cosa dovevi rubare al don?*
2. *Dove devi scappare?*
3. *In che giorno?*
4. *A che ora eravamo d'accordo che entrassi nella camera del don*

Lo hai rubato al don? Ascolta, te li ricordi gli accordi. Tu mi fai trovare la cosa e io ti organizzo il viaggio. Nascondi la refurtiva nel ò ò

ò .e comunica dove è stato nascosto l'oggetto rubato.

Se la squadra non risponde a tutte le domande, significa che non ha fatto tutte le prove. E bene che questo animatore parli molto attentamente con il responsabile del gioco, prima che questo inizi.

Egli deve sapere bene chi fa i vari giochi, dove essi si svolgono e quale è il tesoro. In questo modo, eventualmente, può aggiungere domande per capire se è la squadra che . pur avendo fatto tutte le prove . si è impantanata, oppure realmente deve ritelefonare perché gli manca un pezzo di investigazione.

PER LE CUOCHE

Le cuoche devono preparare degli intrugli e i ragazzi avranno il compito di scoprire gli ingredienti.

Di seguito sono riportati gli intrugli preparati nel 2007. E un esempio. Spazio alla fantasia delle cuoche.

1. Nesquik, Ketchup, Zucchero
2. Pepe, Yogurt, Nesquik
3. Succo, Limone
4. Latte
5. Acqua, Citrosodina

CHIAMARE JIMMY 33944....

STAMPARE SU CARTONCINO RIGIDO e
RITAGLIARE

...tredueseiuno

...tredueseiuno

...tredueseiuno

...tredueseiuno

...tredueseiuno

...tredueseiuno

...tredueseiuno

STAMPARE SU CARTONCINO RIGIDO e RITAGLIARE

GIOCO DEGLI ACCOPPIAMENTI

6. Qual è il nome latino delle seguenti divinità greche? (→ pag. 299)



- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Zeus | A. Vulcano |
| 2. Ermes | B. Aurora |
| 3. Era | C. Cerere |
| 4. Afrodite | D. Diana |
| 5. Ares | E. Ercole |
| 6. Eris | F. Bacco |
| 7. Poseidone | G. Giove |
| 8. Apollo | H. Sonno |
| 9. Artemide | I. Latona |
| 10. Eracle | J. Vesta |
| 11. Persefone | K. Marte |
| 12. Crono | L. Plutone |
| 13. Elios | M. Mercurio |
| 14. Demetra | N. Nettuno |
| 15. Atena | O. Luperco |
| 16. Eos | P. Proserpina |
| 17. Ypnos | Q. Minerva |
| 18. Selene | R. Apollo |
| 19. Efesto | S. Saturno |
| 20. Dionisio | T. Vittoria |
| 21. Nike | U. Cupido |
| 22. Ades | V. Venere |
| 23. Pan | W. Giunone |
| 24. Eros | X. Discordia |
| 25. Lete | Y. Luna |
| 26. Estia | Z. Sol |



6. Qual è il nome latino delle seguenti divinità greche?
(→ pag. 110)

1.-G, 2.-M, 3.-W, 4.-V, 5.-K, 6.-X, 7.-N, 8.-R, 9.-D, 10.-E, 11.-P, 12.-S, 13.-Z,
14.-C, 15.-Q, 16.-B, 17.-H, 18.-Y, 19.-A, 20.-F, 21.-T, 22.-L, 23.-O, 24.-U, 25.-I,
26.-J.

6. Qual è il nome latino delle seguenti
divinità greche? (→ pag. 299)



- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Zeus | A. Vulcano |
| 2. Ermes | B. Aurora |
| 3. Era | C. Cerere |
| 4. Afrodite | D. Diana |
| 5. Ares | E. Ercole |
| 6. Eris | F. Bacco |
| 7. Poseidone | G. Giove |
| 8. Apollo | H. Sonno |
| 9. Artemide | I. Latona |
| 10. Eracle | J. Vesta |
| 11. Persefone | K. Marte |
| 12. Crono | L. Plutone |
| 13. Elios | M. Mercurio |
| 14. Demetra | N. Nettuno |
| 15. Atena | O. Luperco |
| 16. Eos | P. Proserpina |
| 17. Ypnos | Q. Minerva |
| 18. Selene | R. Apollo |
| 19. Efesto | S. Saturno |
| 20. Dionisio | T. Vittoria |
| 21. Nike | U. Cupido |
| 22. Ades | V. Venere |
| 23. Pan | W. Giunone |
| 24. Eros | X. Discordia |
| 25. Lete | Y. Luna |
| 26. Estia | Z. Sol |

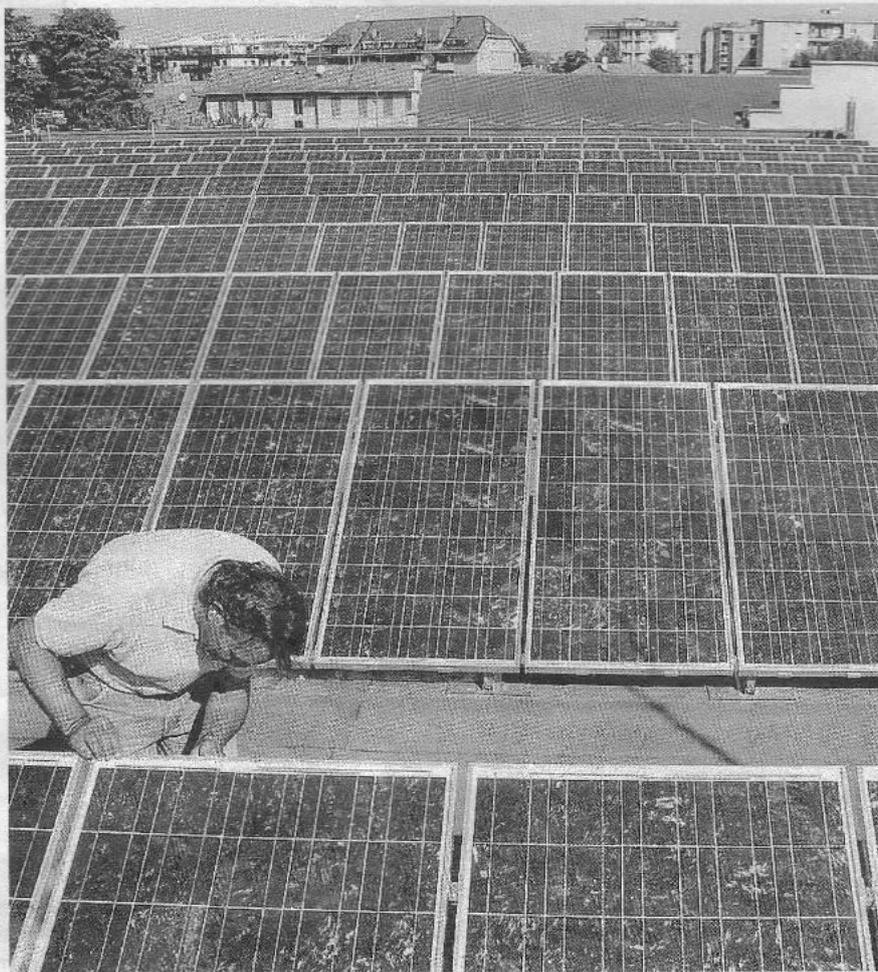
“Pannelli fotovoltaici al posto dell'amianto

L'intervento è allo studio di Linclalor e Biste

E=5. 13,8,2 33,2,44,11,5,28,8 ore 3,10,13,5

FRANCA NEBBIA
VILLANOVA MONFERRATO

Alcune ditte del territorio monferrino, tra cui la Linclalor (settore biancheria intima) e la Bistefani (dolciumi) di Villanova, stanno valutando la possibilità di sostituire le proprie coperture d'amianto con pannelli fotovoltaici. Quali i vantaggi? Soprattutto i finanziamenti che, nell'ambito di quello che viene definito «conto energia», prevedono costi decisamente inferiori a quel che si dovrebbe affrontare per rimuovere una copertura e poi provvedere alla sua sostituzione. L'impegno di capitale per lo smantellamento dei tetti viene infatti ripagato dall'energia prodotta nel tempo dai pannelli e immessa in rete. Un ulteriore vantaggio deriva da finanziamenti europei. A chi non solo installa pannelli fotovoltaici, ma li sostituisce a lastre d'amianto, nocive per l'ambiente e la salute dei cittadini, l'Ue riconosce un contributo di circa 2 centesimi in più su ogni chilovattora prodotto. Per grandi coperture si tratta di cifre importanti.



venti sette ore 11

* Se le condizioni meteo lo permettono, si possono cambiare i posti e farlo all'aperto, armando i ragazzi di torce

Animatore	Luogo (Carenno)	Luogo * (Mompellato)	Gioco	Indizio
1. il don	Sua camera	Sua camera	Mimare una Parabola	Dice ai ragazzi che cosa gli è stato rubato
2. Cuoche (o animatori) õ õ õ õ õ ..	Cucina	Anfiteatro interno	Kim gusto (vedi allegato)	Scopando la camera del don abbiamo trovato questo foglietto Chiamare Jimmy (prime 5/6 numeri del telefono dell'animatore che risponderà da casa)
3. õ õ õ õ ..	Pre mensa - ingresso	Saletta riunioni	Piramide di carte	Consegna un foglio magico con gli ultimi numeri per chiamare l'animatore che sta a casa
4. õ õ õ õ .	Corridoio bagni	Stanza dei maschi	Equazione con elementi da contare più domande scientifiche	Consegna foglio di giornale sul quale è crittografata la data della fuga $\frac{1}{2} * [\text{Numero gradini scale} \cdot 20 * \text{numero finestre mensa}]^2$. giorno Vs. cresima Sapete dire qual è la velocità del suono nell'aria? 340 m/s Sapete dire qual è la velocità della luce? 300000 km/s Altri 2 esempi dal libro dei quiz.
5. í í í .	Stanza delle ragazze	Stanza delle ragazze	Devono vestire uno dei componenti della squadra il più possibile, fino a far crescere il suo peso di 4 kg	Ho visto un tizio girare per la casa. Io lo conosco, è un ladro ricercato dalla polizia. Ho sentito che sta cercando di scappare chissà dove. Si chiama Eric.
6. õ õ õ õ	Sala giochi	Sala giochi	Gioco quiz degli accoppiamenti	Il don mi ha detto che il furto è avvenuto fra le 15. e le 15.30
7. õ õ ..	Mensa	Mensa	Puzzle fotografico	Esce la foto della fontana. Lì arrotolato e dentro a un cestino c'è un giornale di viaggi.
8. õ õ õ õ õ	Gira per le scale e varie	Gira per le scale e varie	RESPONSABILE	CONTROLLA IL GIOCO

Scommettiamo Che

fisches

Scopo del gioco

Scommettere sapientemente sui risultati delle varie sfide proposte nell'arco della serata in modo da essere dichiarati "Scommettitori dell'anno"

Descrizione

All'inizio della serata ogni squadra riceve un cospicuo gruzzolo di fiches (30 monete gialle), che verranno consegnati al cassiere del gruppo. Successivamente verranno proposti ai ragazzi una serie di prove di diverso tipo e verrà chiesto loro di scommettere sul risultato secondo le seguenti indicazioni:

- Gioco di gruppo: coinvolge tutte le squadre in contemporanea; ad ogni squadra è chiesto di scommettere quale delle squadre secondo loro vincerà
- Sfida tra gruppi: coinvolge in un gioco solo alcune squadre; le altre squadre devono scommettere sulla vincitrice della prova
- Noi contro di Voi: il conduttore con fare leggiadro propone una sfida che coinvolga anche qualche animatore.

Dopo ogni prova il Frizzi di turno consegna alla squadra che ha vinto la scommessa il doppio delle monete giocate. (se ha puntato 8 vengono restituite quelle 8 più altrettante)

Anche alla squadra vincitrice saranno consegnate 5 monete

NOTA IMPORTANTE PER OGNI GIOCO

Il numero di giocatori per ogni squadra varia ogni anno a seconda degli iscritti.

Per dare una idea:

2007 → iscritti 18: 3 squadre da 6

2008 → iscritti 24: 4 squadre da 6

2009 → iscritti 30: 6 squadre da 5

Se non si riuscisse a fare le squadre esattamente dello stesso numero, la squadra che ha un componente in meno dovrà far fare tutto doppio ad uno dei propri componenti.

Dividere le squadre in modo che ognuna abbia più o meno un eguale numero di maschie e femmine.

Giochi

1. La ciucca
2. Lo spaghetti
3. Palla pompieri
4. La staffetta
5. Noi contro di voi: Percorso di guerra

Tempo stimato per durata complessivo del gioco: 70 minuti

La ciucca (tutte le squadre)

Materiale

8 sedie

4 bastoni

Scarabeo – 4 sacchetti con lettere “simili”

Tutte le squadre disposte in fila indiana con le spalle rivolte alla casa dei custodi.

Al fondo del campo di gioco e frontalmente alla propria squadra, sta uno – prescelto da ogni squadra – seduto con di fronte un'altra sedia

Il primo della fila prende una tessera del gioco “scarabeo” pescandolo a sorte da un sacchetto in mano all'animatore della sua squadra.

Quindi afferra il bastone che ha in dotazione (bastone della scopa) e appoggiando la fronte sul bastone e il bastone a terra, fa 3 giri attorno ad esso, in modo da diventare ubriaco.

I giri devono essere fatti velocemente, e su questo l'animatore non deve avere esitazioni.

Dopo di che parte di corsa verso il fondo del campo da gioco, dove consegnerà la tessera al proprio compagno di squadra.

Si lascia un tempo massimo, che l'animatore stabilisce in modo che almeno un squadra abbia totalizzato 7 fises. Quindi da lo stop al tempo. A questo punto i giocatori che stanno al fondo del campo, avranno 45 secondi per terminare di comporre la parola (e non la frase!!!) più lunga.

E' quindi importante sottolineare – quando si presenta il gioco – che non vince chi porta più tessere, ma chi compone la parola più lunga.

E' chiaro quindi che devono essere il più veloci possibile per portare il maggior numero di tessere quindi avere maggiori lettere a disposizione, ma anche scegliere il più sveglio del gruppo per sfruttare bene queste lettere.

Lo spaghetti (coinvolge tutte le squadra)

Materiale

Spaghetti e tortiglioni

Le squadre rimangono in fila indiana. Ad ognuno è consegnato uno spaghetti. Al via del gioco, al primo di ciascuna squadra è consegnato un tortiglione. Questo tortiglione deve essere passato da un giocatore all'altro che lo deve infilare nel proprio spaghetti. E' una staffetta vera e propria, di abilità e precisione.

Se uno spaghetti di rompe, il tortiglione torna indietro di 2 posizioni rispetto a dove era arrivato. E' chiaro che in questo gioco l'animatore non può stare dietro a tutte le squadre e quindi saranno i loro specifici animatori che dovranno fare da arbitri. Non è il caso di cambiare lo spaghetti rotto.

Se il gioco fosse troppo veloce, si può ripetere ancora una volta.

Palla pompieri

Squadre: 2. Le altre squadre scommettono sul vincitore.

Materiale: Palla da pallavolo, due teli di ugual dimensione, gesso per delimitare mezzeria campo da gioco

Ogni squadra sceglierà un proprio capitano. I due capitani faranno pari o dispari per la palla. Stabilito il possesso della palla tutti i giocatori terranno teso il telo. A quel punto la squadra che ha ottenuto il possesso appoggia la palla sul telo e poi con uno sforzo di coordinazione lo tende per far saltare la palla verso l'altra squadra. La squadra avversaria dovrà rispondere sempre a colpi di telo. Se una squadra non riesce a catturare e rilanciare la palla, la squadra avversaria prenderà un punto.

Vince la squadra che arriva prima a 5 punti

La squadra che ha un componente in meno rispetto alle altre può scegliere se accettare la sfida contro gli avversari, o chiedere che la sfidante rinunci a un giocatore. L'animatore però dovrà essere persuasivo e fare capire alla squadra in inferiorità numerica che la sua potrebbe anche essere una posizione di favore, in quanto 5 elementi sono più facili da coordinare di 6.

Questo gioco deve quindi essere ripetuto in modo che tutte le squadre giochino almeno 1 volta. Potrebbe anche essere proposto a modo di eliminazione diretta

1. Sq 1 Vs. Sq 2
2. Sq 3 Vs. Sq 4
3. Finale primo secondo posto
4. Finale terzo quarto posto.

Secondo me, in base a quanto velocemente si concludono le prime due sfide, l'animatore decide se fare anche le finali. Sulla base dell'esperienza dell'anno scorso, non dovrebbero esserci problemi a fare 4 sfide. Eventualmente per le finali si può ridurre il numero dei punti da raggiungere per aggiudicarsi la vittoria a 3.

Scommettere infine (questo è optional) su chi vincerà in una sfida diretta fra una squadra composta da animatori e la vincitrice del torneo

Corsa a staffetta (coinvolge tutte le squadre)

Posizionare 4 sedie ai vertici di un quadrato immaginario che rappresenterà la linea su cui le varie squadre dovranno correre.

Esse rimangono sempre in fila indiana, ben distanziate fra loro.

Parte il primo di ogni squadra con in mano un testimone (esempio un pennarello) e deve percorrere tutto il tragitto rimanendo all'esterno delle sedie.

Arrivato alla propria squadra, consegna il testimone ad un compagno che riparte.

Vince chi per primo riesce a fare turni completi (in modo cioè che ogni componente della squadra abbia fatto due volte la corsa)

Il gioco è rapido e dura poco. Per allungarlo si può ripetere una seconda sfida, ma utilizzando come testimone un palloncino pieno di acqua. Basta una sola turnazione per ogni squadra. Se il palloncino cade, allora viene prontamente sostituito, ma uno in più della propria squadra deve correre.

Noi contro di voi con partecipazione degli animatori

Questo gioco non è mai stato fatto. Quindi usarlo solo se la campo fossero pochi (< di 15)

Tutte le squadre sfidano una quinta squadra composta da animatori.

Le squadre scommettono se la gli animatori vinceranno oppure no.

Percorso di guerra

Il gioco è super classico, ma se si sarà creato il giusto clima di "sfida" fra squadre e animatori, tutto andrà bene.

Materiale

Palline da ping pong

Cucchiari di plastica o tanti di ferro, uno per ogni giocatore,

4 bottigliette di acqua

Bicchieri di plastica

4 Tavolini

Bacinelle

Preparare un percorso ad ostacoli con trasporto di pallina appoggiata su un cucchiario sostenuto con la bocca

Descrizione del percorso:

- 4 sedie per slalom,
- corda tesa fra due sedie da scavalcare,
- bicchiere da riempire con bottiglia appoggiata su un tavolino, trasportare acqua fino ad una bacinella messa a terra e poi rovesciare, quindi riportare bicchiere sul tavolino
- ripetere scavalco corda e slalom di sedie
- per poi passare la pallina al proprio compagno.

Ogni volta che la pallina cade, il giocatore dovrà fermarsi, fare 5 flessioni e poi ripartire

QUIZZONE

Descrizione del gioco

Questo gioco prevede l'utilizzo di un proiettore e di un PC.

Il file chiamato "index.ppt" contiene la seguente schermata. Selezionando un numero, automaticamente compare una domanda. Se poi si batte invio una seconda volta, compare anche la risposta.

Insomma, è organizzato in modo semplice, ma di effetto.

Religione	Geografia	Scienze
<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</u>
<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>
<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>
<u>4</u>	<u>4</u>	<u>4</u>
<u>5</u>	<u>5</u>	<u>5</u>
<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>
<u>7</u>	<u>7</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>8</u>	<u>8</u>
<u>9</u>	<u>9</u>	<u>9</u>
<u>10</u>	<u>10</u>	<u>10</u>

Regole del gioco

Ogni squadra si dispone in fila indiana. A turno ogni squadra ha diritto di scegliere una materia e una specifica domanda (indicando il numero da 1 a 10).

A questo punto il conduttore del gioco legge la domanda.

Le squadre hanno 5 secondi per consultarsi.

Il conduttore del gioco dà il via e i concorrenti (uno per ogni squadra) partono.

Per capire chi arriva per primo ci sono vari metodi

- chi scoppia per primo un palloncino posto su una sedia
- chi prende per primo un fazzoletto
- chi tocca per primo il muro

Chi arriva primo ha diritto a rispondere alla domanda. Se risponde correttamente, prende il punto altrimenti viene dato mezzo punto alle squadre avversarie.

Penitenze

Mescolate alle domande – a sorpresa – può comparire la scritta “penitenza”.

La squadra che l’ha scelta deve fare una penitenza. Esse possono essere scelte fra le seguenti proposte. Alcune penitenze possono essere fatte di squadra. Altre occorrerà sorteggiare un volontario della squadra penitente.

1. cantare una canzone di Natale tutti in coro
2. raccontare almeno 2 barzellette
3. Fischiare una canzone
4. Lodare un personaggio presente
5. Imitare l’andatura di animali indicati dal pubblico
6. Contare a ritroso, senza mai sbagliare da 10.1010 a 9.990. Se si sbaglia si ricomincia
7. Dire l’alfabeto a ritroso
8. Tutta la squadra penitente deve fare 10 giri su se stessi posando l’indice a terra e poi andare a sedersi su sedie non proprio vicine. Il percorso non gli sarà agevole
9. Dire esattamente uno scioglilingua.
10. Soffiare a occhi bendati....un piatto pieno di farina. Naturalmente posto davanti a lui all’ultimo. Accertarsi non ne sia allergico.

SCENEGGIATURA

Arca di NOE'

L'idea

Per rappresentare scenograficamente la storia dell'arca di Noè si utilizza un racconto inventato. Si parte da una storia ambientata ai nostri giorni per richiamare la storia antica dell'arca di Noè.

I due racconti si intrecciano mostrando in modo divertente e coinvolgente ai ragazzi questa bellissima storia biblica.

Questa storia – in realtà – non è stata inventata da noi. Essa è adattata, alle nostre esigenze e soprattutto scarso numero di attori disponibili. La storia è tratta dal sussidio per estate ragazzi del 2006 – Che diluvio ragazzi – firmato da “Noi Torino” ed elledici. http://www.noitorino.it/index.php?pageid=161&record_id=79

PERSONAGGI E QUALCHE AIUTO TEATRALE

La storia che vi apprestate a leggere è stata ideata dalla nostra equipe, adattandola alle tematiche che si era scelto di affrontare; molti i personaggi che si contenderanno la scena e che di volta in volta la divideranno con Sem e il suo accompagnatore Cruà, con il Signor Scavatori e il diario di Sem, figlio di Noè.

Proviamo a fare una carrellata ed una breve presentazione per ognuno di essi:

Personaggi di Fantasia

Sem

Ha 13 anni. E' un ragazzo come tanti, sognatore, timido, attivo. Non sopporta il suo nome che si scrive con la "e" e non all'inglese con la "a". E' di origine italiana. Timido e non riesce a legare con i compagni anche a causa del lavoro del padre che lo costringe a continui cambiamenti di ambiente. E' da poco orfano di madre. Il carattere è introverso e tendente a chiudersi quando le cose vanno male. Tiene le cose dentro di sé fino a che esplose bruscamente. E' buono e si lascia coinvolgere dalle cose buone. Sem rimprovera al padre di occuparsi più del suo lavoro che di lui e di essere troppo esuberante. Fa amicizia con Sherpa dopo che ha fatto fatica a integrarla nel gruppo.

Il corvo

È una sorta di coscienza, di grillo parlante. Un alter ego della colomba bianca simbolo dello Spirito: uno Spirito Santo di colore... Dal nome significativo: C(-)RUA'. Il corvo è un messaggero che vive nella Torre di Londra ed è discendente dei corvi dell'arca di Noè. E' il custode del diario segreto di Sem, il figlio di Noè, e ha come compito quello di trovare il discendente di Sem e di consegnare a lui solo il diario che consente di trovare oggi l'Arca di Noè e il segreto in essa contenuto. Trova l'erede in un ragazzo omonimo del figlio del patriarca, riconoscendo il simbolo degli eredi di Noè: una voglia a forma di nave sul braccio. Da allora sarà suo compagno fedele.

Sherpa

È una ragazzina dell'età di Sem che vive nel paese ai piedi dell'Ararat. E' molto povera e dei suoi genitori non si dice niente nel racconto. E' una discendente dell'antico popolo dei Semiti, gli stessi che hanno scritto il diario di Sem e conosce le tradizioni degli antichi padri.

Cerca di derubare la spedizione di Sem e suo padre pensandoli ricchi turisti occidentali. Per riparare al gesto, sarà la loro guida sulla montagna e il loro sostegno. Se pure di nazionalità e fisionomia diversa, entrerà a far parte della famiglia Scavatori.

Personaggi biblici

Personaggi biblici

I personaggi direttamente presi dal testo biblico (Genesi cap. 6-9) sono essenziali e poco caratterizzati, salvo il patriarca proprio per rispettare il testo nella sua essenzialità.

Noè

È il vecchio e saggio patriarca che si fida della Parola di Dio. La ascolta e la mette in pratica meglio di tutti gli altri. Ha il dono della pazienza e ha il compito non solo di guidare l'Arca, ma di essere sostegno spirituale nelle difficoltà morali e materiali dei figli e degli animali.

Sem, Cam e Jafet

Sono i tre figli di Noè. Sem è il narratore del diario che scrive in prima persona. E' l'intellettuale del terzetto. I suoi fratelli sono "le braccia" dell'Arca e si occupano delle cose pratiche. Hanno una grande venerazione per il loro padre nel quale trovano sostegno ed esempio. Soprattutto nella fede. Le mogli sono solo citate.

Dio

Compare come voce che parla. La raffigurazione primaria è nel diario di Sem, che simboleggia la Parola di Dio. Dio parla direttamente solo col patriarca Noè e con i suoi figli per tramite di quest'ultimo. Si manifesta a Sem e suo padre nell'arcobaleno che appare attorno all'Arca ritrovata alla fine della storia

SCENEGGIATURA: L'ARCA DI NOÈ

Attori e ruoli

L'ideale è avere un attore per ogni personaggio. Ma dato che può capitare – come nel nostro caso – di avere pochi attori, alcuni di essi possono svolgere più parti.

Il minimo indispensabile è costituito da 4 attori (lettere A - B - X1 - X2)+ un narratore (X3)

Cruà può essere anche una donna. Non necessariamente un uomo

	Scenetta 1	2	3	4	5
Professore	A				
Mark	B				
Sem	X1	X1	X1	X1	X1
Padre	X2	X2	X2	X2	X2
Cruà		B	B	B	B
Strillone		A			
Sherpa			A	A	A
Presentatore	(X3)	(X3)	(X3)	(X3)	(X3)

Presentazioni in power point

Alcuni pezzi della storia, con Sem per lettore, e che raccontano la storia di Noè, come se Sem stesse leggendo la Bibbia, sono rappresentate – per staccare dalla storia rappresentata dagli attori – con presentazioni in power point.

Nelle varie scene è indicato il momento in cui mostrarle.

SCENA 1 Essere se stessi

*Alcuni ragazzi sono seduti insieme ai ragazzini/ spettatori fingendo di essere un classe scolastica di dodicenni.
Entra la prof.*

Prof: Buongiorno ragazzi!

Ragazzi in coro come i bambini dell'asilo: "Buongiorno miss. Hastings"

Prof: Quest'oggi ho una bella novità per voi!

Prof: Ho la gioia di presentarvi il vostro nuovo compagno... Date il vostro benvenuto a Sem!

Entra timidissimo Sem salutando con la mano.

Ragazzi in coro con finto entusiasmo: "Benvenuto Sam!"

Prof: Pensate che il suo nome non si scrive Sam, come il vostro compagno Samuel, ma è proprio scritto Sem, così come si legge...

(I ragazzi della classe prendono in giro Sem per la particolarità del nome)

Mark ride

Prof: Su, signorino Mark, non è il caso di ridere, da dove viene il tuo nome, Sem?

Sem: Viene dall'antico testamento...

Mark: Testamento? E chi è morto?

Sem: ...dalla Bibbia.

Mark: Dalla Bibbia? Allora è un nome noioso!

Prof: Insomma, un po' di rispetto! ...E cosa ti porta qui a Londra, Sem?

Sem: Io sono nato in Italia, ma da quando... Da tre anni seguo mio padre che gira per musei in tutto il mondo...

Mark: Musei? Ancor più noioso!

Prof: Che cosa interessante, che mestiere fa tuo padre, piccolo mio?

Mark: (imita la professoressa per prendere in giro Sem)... piccolo mio!

Sem: Mio padre è un archeologo...

Mark: Vuol dire che se non ci fosse lui i nostri libri di storia sarebbero molto più sottili?

Prof: Certamente!

Mark: (sarcastico con fare minaccioso) Allora mi stai già molto simpatico Semolino!

Prof: Siediti pure Sem! Allora riprendiamo il nostro discorso da pagina 53 dell'antologia...

Entra il padre di Sem tutto trafelato e urlante

Padre: Sem! Siamo in partenza, l'ho trovato, so dov'è!
(Si accorge della professoressa e si ricompone) Scusi la maleducazione signora è la fretta che mi fa dimenticare le buone maniere, (come un goffo galantuomo del '700 accenna un baciamento). Sono Pietro Scavatori, archeologo e ricercatore. Ma lei può chiamarmi Indiana Stone! E' il mio soprannome tra i colleghi!

Prof: O perdiana! Lei deve essere il padre di Sem!

Padre: ...Per servirla! Sem, siamo di corsa, prepara le tue cose che dobbiamo partire... Una capatina al museo della Torre e, se tutto va bene...

Sem: Non voglio venire! Voglio restare qui... Io non sono un bagaglio!

Padre: Non dire stupidaggini, non posso lasciarti da solo!

Sem: ...Non sarebbe la prima volta!

Prof: Su, Sem, ascolta il tuo papà! Sono curiosa, che cosa ha scoperto?

Padre: Ho avuto il permesso di entrare nella biblioteca segreta della torre di Londra, ho una lettera firmata dalla regina Elisabetta II, li troverò la mappa che porta al punto in cui aveva toccato terra l'arca.
L'arca di NOE'!

Mark: L'arca di Noè! Ma non dica fesserie è una storia per bambini!

Sem: E ammesso che tu riesca a trovare veramente qualcosa, saranno solo due assi marci...

Padre: Non capite! Nessuno mi capisce! L'arca è un tesoro prezioso per l'umanità, tutte le culture antiche parlano del diluvio, è l'inizio della storia di tutti i popoli! Sem, se sei pronto andiamo! Arrivederci signora, arrivederci ragazzi!

I due iniziano a camminare.

Padre: Non fare quella faccia Sem, sembra che ti stia portando in prigione!

Sem: Ma...

Padre: Non sei emozionato, Sem?

Sem: Per niente!

Padre: Ah. Ho letto su "Buon Padre moderno e in forma" che è normale che tu sia sempre così grigio. La mamma è morta da poco, anche io sono ancora triste.

Sem: Ma per te non è cambiato molto, eri sempre in giro per il pianeta, mi ricordavo a malapena come eri fatto!

Padre: Già ma ora siamo insieme!

Sem: Perché sei obbligato, e mi tratti come una valigia: oggi qui, domani là... Sono solo un peso che la sfortuna ti ha scaricato sulle spalle!

Padre: Non dire così, io sto studiando per cercare di capirti, ho letto mille libri che parlano di rapporto padre e figlio. Ho una vasta cultura in materia!

Sem: Già, sei laureato in papologia... Ma il tuo tempo è solo per i libri!

Padre: Ti prometto che ti dedicherò molto più tempo, dopo...

Sem: Già, io vengo sempre dopo!

Padre: Eccoci alla Torre, aspettami qui, e dai un'occhiata ai giardini, sono stupendi!
A più tardi Sem!

Il padre esce di scena. Sem cammina spazientito quando un grosso corvo gli si para davanti.

Sem: (squadra il corvo che lo fissa insistente) E tu, che hai da guardare? Io da mangiare non te ne do.

Cruà: Oh, non ho simili pretese, sir. Comunque mi sembra un modo scortese di iniziare la conversazione!

Sem: Eh? Un corvo parlante? Sto impazzendo?

Cruà: Ebbene sì, so parlare, far di conto e preparare un ottimo thè indiano, alle cinque ovviamente!

Sem: Ma cosa sei, un esperimento sfuggito dal laboratorio?

Cruà: No, non sono io quello speciale, Sem, sei tu ad avere un dono straordinario.

Sem: Scusa?!

Cruà: E' per via del tuo sangue, se fossi un cane per la caccia alla volpe si direbbe che hai... Pedigree!
Sem: Un attimo! Come sai il mio nome, cosa sai sul mio sangue... cosa ci faccio qui a far domande ad una cornacchia?

Cruà: Risponderò subito: il tuo nome è Sem, così ti ha chiamato tuo padre prima, vero? Sem, come il tuo lontano parente, Sem figlio di Noè che aveva il dono di parlare con gli animali che popolano il cielo, così come tu fai...

Sem: Non è vero, tu sei il primo uccello con cui parlo!

Cruà: Già perché io ricordo l'antica lingua degli uccelli. E' stata la mia famiglia ad insegnarmi l'antica lingua degli uccelli, in attesa di questo giorno.

Sem: Dunque sarei il discendente di Noè, bella questa!

Cruà: Puoi crederci o no, ma mi pare che ti abbia fornito un paio di prove:
-Il tuo nome, tua madre te l'ha dato per ricordarti la missione che da lei hai ereditato.
-Poi sei l'unico che mi capisce, quante volte ho chiesto due biscottini per il tè all'insergente che mi dà da mangiare ma niente, solo carne!
-E poi tu hai la macchia, sul braccio hai una voglia a forma di nave!

Sem: E' vero, come lo sai?

Cruà: Eh, eh, sono informato, grazie a te anch'io potrò portare a termine la mia di missione!

Sem: Comunque, questa missione non mi interessa!

Cruà: Oh my god! E' il progetto per cui sei nato! L'unico che ti renderà felice!

Sem: Felice, è una parola che non conosco!

Cruà: E allora vale la pena di tentare, no?
Ma ti conviene decidere in fretta... Io ho un dono per te ma è necessario che tu accetti prima che te lo consegna, è troppo importante per essere consegnato nelle mani di uno che non vuole prendersi le sue responsabilità!

Sem: In cosa consiste la mia missione?

Cruà: La tua, **la nostra** missione, è la ricerca dell'arca di Noè!

Sem: L'ho già sentita questa, mio padre è da una vita che la sta cercando!

Cruà: E' per amore di tua madre che ha cominciato la ricerca, sarà una cosa difficile, potrà essere pericoloso, bisognerà fare mille sacrifici... Rinunciare a tutto quello che hai! Sei convinto di rinunciare a molto se ciò che hai non ti rende contento... Ciò che potresti trovare è la cosa più preziosa!

Sem: Scusa?

Cruà: E' la tua missione, come la storia dell'aquila che si crede pollo, il pollo è fatto per cercare vermi e quando ne trova uno è contento... Ma l'aquila deve volare sopra le nuvole, non può accontentarsi dei vermi!

Sem: Che c'entra, io mica mangio vermi?

Cruà: Devi scegliere, hai le ali, sei l'unico che può portare a termine la missione... Ma devi volerlo. Fallo per tua mamma, lei ti vuole felice... questa è l'unica strada!

Sem: Accetto, anche se so già che è una scelta che rimpiangerò!

Cruà: Urrà! Allora ho un dono per te! (Gli porge un antico tomo, altro non è che la Bibbia)

Sem: Che è questo coso polveroso! E' pure strappato!

Cruà: Questo libro è un diario! Appunti di viaggio di un tuo antico parente, Sem, figlio di Noè...

Sem: Forte! Vuoi dire che è stato scritto migliaia di anni fa? Allora io non saprò leggerlo...

Cruà: Se sei chi credo, capirai tutto!

Sem: (Apre il libro al contrario) Ecco, questi segni sono troppo antichi... Non ci capisco nulla

Cruà: Certo! Se pretendi di leggerlo al contrario!

Sem: (Si accorge dell'errore e rigira il libro) Anche così non è che cambi molto...(Si stupisce) eppure...

Sem inizia a leggere il libro. → PRESENTAZIONE 1

SCENA 2

Sem compare sulla scena e continua a leggere il libro. Dirà parole del tipo...."vediamo un po' dove ero arrivato con questa storia...."

→ PRESENTAZIONE 2

La rappresentazione teatrale riprende.....

Padre: Guarda, questa è la mappa.

Sem: La mappa indica le montagne dell'Ararat in Armenia. Quindi ci serve attrezzatura da escursione...

Cruà: L'unica è andare a fare un giro per negozi.

Strillone: Edizione straordinaria! Archeologo pazzo cerca dei fondi per cercare l'arca di Noè, tutti i professori dell'università si sono sentiti male dalle risate! "L'archeologo ha detto: prima trovo l'arca e poi la lampada di Aladino!" La notizia completa a pagina 5!

Sem: Non ci posso credere!

Cruà: No, sono i giornali che esagerano per vendere!

Strillone: Edizione straordinaria "L'archeologo pazzo trova i finanziamenti necessari, il miliardario Mr Rich è pronto a buttare i soldi nell'insensata impresa. "Mi fido di quel pazzo e mi candido primo ministro" la nostra intervista a pagina 5.

Cruà: Hai sentito? Tuo padre è riuscito a trovare i finanziamenti per il viaggio.

Sem: Sì ma abbiamo perso la faccia! Nessuno ci rispetta più!
Comincio a credere che questa avventura ci stia costando un po' troppo.

Padre: (Entra in scena)Eccoti Sem, finalmente ti ho trovato!
Siamo a cavallo! Abbiamo tutto l'occorrente, non sei felice?

Sem: Non propri...! Non ti rendi conto che siamo lo zimbello di tutto il mondo!
Nessuno crede in noi, anche il signor Rich, ti ha dato i soldi perché il suo nome venisse scritto sui giornali... Non gli importa niente di noi.

Padre: Lo so, Sem, ma...

Sem: Ma cosa? Dicevi di avere amici all'università e tutti hanno sfruttato l'occasione per ridere di te.

Padre: Non tutti! C'è stato qualcuno che...

Sem: E ormai ci siamo dentro e non possiamo più uscirne

Padre: Sem, non hai capito come funziona il mondo...
Sta fermo nel suo grigiore e si lamenta, ma appena qualcuno ha il coraggio di sognare e di alzare la testa non perde tempo e lo definisce pazzo. Ma non tutti, solo perché quelli che ti stimano sono meno rumorosi di quelli che ti ostacolano, non vuol dire che stai sbagliando!

Sem: Ma non si può andare contro il mondo! Siamo troppo piccoli per farlo!

Padre: Sono un ricercatore, il mio compito è cercare la verità anche quando è scomoda, quando non piace, non bisogna andare contro il mondo, ma neanche farsi guidare da lui...
Bisogna prenderlo per mano e guidarlo alla verità!

Sem: Ma il mondo ci prende per stupidi!

Padre: Ma c'è qualcuno che si fida di noi!

Padre: Chi ti vuole bene si fida di te. Non hai bisogno di altro per cominciare.

Sem: Il signor Rich non si fida di te!

Padre: Non importa, è un'occasione che non si può perdere, chissà che poi non si ricreda! E' questo il significato di quello che dicevo, del prendere il mondo per mano, non ti capisce ma se è al tuo fianco lo puoi accompagnare e magari poi ti capirà.

SCENA 3

Entrano Sem, il dott. Pietro Scavatori e Cruà, l'archeologo ha un bel turbante rosso sulla testa.

Sem: Come ti sei conciato! Sembri un fungo!

Padre: Mi mimetizzo tra gli abitanti e socializzo, tu fai un giro al mercato per le ultime provviste!

*Il padre fa due passi e poi si gira
Un ragazzino che urta Sem, chiede scusa e parte correndo.*

Padre: Ah, quasi mi dimenticavo! Mi hanno avvertito della presenza di numerosi borseggiatori, sono ragazzi delle montagne, non hanno nulla di che vivere e approfittano degli incauti turisti!

Sem. Non ho nulla di prezioso, io. Ho solo il diario che tanto è qui... No, me l'ha preso! Mi hanno rubato il diario!

Cruà: Bisogna prendere quel teppista!

Sem: Ora come facciamo?

Padre: Ascoltami Sem, ho un piano. Uno di noi due deve fare da esca e quando il borseggiatore ha sentito l'odore del bottino facile...

Padre: Compro questo! Compro quello! Ho soldi a palate! Sono tutti nel mio borsellino!

Entra il ragazzino borseggiatore che segue l'archeologo.

Sem: Credo che il pesciolino stia per abboccare. Seguiamoli!

L'archeologo cammina e il borseggiatore lo segue, quando si ferma a guardare il cielo, entrano Sem e Cruà che colgono il furfante con le mani nel borsello.

Sem: Fermo lì, furfante!

Il dott. Scavatori blocca il borseggiatore per le mani

Sem: Dov'è il mio diario?

Sherpa: (Disperata, cerca di divincolarsi dalla presa) Lasciatemi andare stranieri! Non vi darò più fastidio!

Sem: Sei tu quella che prima mi ha rubato il diario? Devi ridarmelo!

Sherpa: Volevo solo mangiare! Ce l'ho ancora io, posso ridartelo, non portatemi alla polizia!

Sem. Ci sono le leggi da rispettare...

Padre: Ma ci sono anche leggi naturali: un uomo senza cibo muore di fame.
E' una ragazzina che davvero non aveva alternative.
...Ma ciò che è giusto, è giusto, hai rubato e hai sbagliato quindi dovrai pagare...

Sherpa: Non portatemi alla polizia!

Padre: No, ma sei condannata a... (Sorridente) farci da guida su per le tue montagne, con la pena aggiuntiva di pasti nutrienti ed abbondanti!

Sem: E' inaudito! Una ladra ci farà da guida!

Padre: Ora vai a prendere il diario che appartiene a mio figlio e preparati per la salita!

Sherpa Esce.

Sem: Come puoi prendere una simile decisione?

Padre: Lei è senza una patria, noi ne abbiamo una ricca e questo non è un merito, è una fortuna, che deve diventare responsabilità.
E poi un po' di cibo in cambio di un servizio le farà bene, si sentirà utile e mangerà sano.

Sem: Tanto non tornerà! L'hai lasciata scappare! E non vedremo più il mio diario!

Padre: Forse... Ma se torna, le chiederai scusa e le darai il benvenuto

Sem: Affare fatto! Tanto una ladra è una ladra e non torna sul luogo del reato.

Padre: (Vede la ragazza tornare) Pagare! (Il padre esce di scena)

Sem: Va bene! (Freddissimo) Scusami, benvenuta con noi!

Sherpa: Sono io che devo chiedere scusa... Sei fortunato sai, vorrei avere un padre così!

Sem: Se vuoi, te lo vendo!

Sherpa: Non scherzare! Poi non avrei i soldi per comprare nulla!

Sem. Non c'è problema, te lo regalo! Con te è stato gentile e premuroso, solo perché non è tuo padre. Credo sia allergico ai figli suoi ma ama l'umanità.

Sherpa: Se hai sempre queste spine è difficile avvicinarti!

Sem. Io non ho le spine!

Sherpa: Non arrabbiarti, ti capisco anch'io ho passato momenti difficili...
(Cambia argomento) Allora così cercate l'arca, vero?

Sem: Come fai a saperlo?

Sherpa: Conosco questo libro (Gli rende il diario)... per lo meno la sua storia, viene da Nuova Eden...
Quella scrittura è tipica dei primi Semiti, che decisero di stabilirsi vicino all'arca, dopo che le grandi piogge avevano cancellato il vecchio mondo e inaugurato il nuovo...

Sem: Dimmi di più!

Sherpa: ...Usciti dall'arca i figli di Noè scesero a valle e i nipoti, i pronipoti si diffusero in tutto il mondo e lo ripopolarono dopo il diluvio... Qualcuno però, alcuni dei discendenti di Sem decisero di stabilirsi sulle montagne e fondarono la Nuova Eden.

Sem: E perchè non c'è più?

Sherpa: Lentamente ci siamo dimenticati di essere tutti fratelli...

Sem: Ma possiamo ricordarcelo ancora, è questo il significato dell'amicizia.

Sem porge la mano a Sherpa, si stringono la mano

SCENA 4

Il padre entra in scena con lo zaino, Sherpa è al suo fianco.

Padre: Su, Sem, muoviti! La cima è ancora lontana, il nostro obiettivo è lassù!

Sem entra affannato, Cruà è al fianco ancora più stremato. I quattro fanno avanti e indietro sul palco parlando, come se fossero in marcia uno dietro l'altro.

Sem: Sono esausto! Da quanto camminiamo? Cinque, sei ore?

Sherpa: C'è un segreto per sopportare la fatica: devi pensare positivo!

Sem: Fate pure, io non ho più forze neanche per alzare un braccio... Però potrei leggere... E' da qualche giorno che non apro il diario.

Sherpa: Tormenta, sta arrivando una bufera di neve! Professore, vieni! Dobbiamo ripararci in questa grotta!

I quattro trovano rifugio dalla tormenta in una grotta (a voi renderla e crearla)

Sem: L'arca da dentro deve essere stata simile a questa caverna....

Padre: Sì, lo stesso buio, nella pancia rotonda dello scafo, solo che gli animali erano molto più allo stretto!

Cruà: E chissà che puzza!

Padre: Non deve essere stata una vita facile al chiuso per quaranta giorni, con l'acqua che sciabordando lì rimbalzava di qua e di là. E picchiava forte e di continuo sul tetto con un rumore assordante.

Sem. Papà, secondo te, non si potrebbe dire che il mondo sia come una grossa arca di Noè?

Padre: E' una bella immagine, un'arca rotonda alla deriva nel cosmo... E l'uomo, le diverse popolazioni degli uomini, non sono altro che gli animali, sì, è così! Siamo stretti sulla terra, ci pestiamo i piedi; alcuni di noi si vorrebbero mangiare tra loro, altri si ritengono talmente tanto differenti tra loro da togliersi il saluto. E nessuno si accorge di essere fortunato dalla vicinanza dell'altro, dalla ricchezza che è nell'altro.

Sem: Com'è possibile che zebre e leoni siano riusciti a convivere senza che uno sbranasse l'altro?

Padre: E' questione di accettare i punti di vista, di accorgersi che una cultura diversa è sempre una ricchezza, permette di vedere il mondo sotto un'altra sfumatura...

Sem: Ma le gazzelle non possono diventare leoni.

Padre: Le gazzelle **non devono** diventare leoni, l'uomo non deve rinunciare alla sua identità... In realtà le idee sono dieci, cento, mille, numerose come gli animali!

Sem: Ma allora la soluzione non c'è, diventa un caos!

Padre: No, diventa l'arca! Ma l'importante è il rispetto di chi è diverso.

Sem: Dunque alla fine dei conti dobbiamo volerli tutti bene perché è Dio che l'ha voluto?

Padre: Sì l'ha deciso lui e ci ha dato un buon esempio, con la storia dell'arca e con Gesù. Apri il libro, vedrai, è scritto tutto lì dentro.....

Sem apre il libro e legge. Parte la PRESENTAZIONE 3

SCENA 5

Trovano Sem che si era perso durante una bufera

Sherpa: Ha preso molto freddo, ha la febbre... Dovremmo scendere a valle, cercare un medico... Dobbiamo rinunciare alla missione!

Cruà: Non può essere, tutta questa strada per nulla...

Sem: Papà! (Indicando a terra) Papà, è normale che in una caverna di alta montagna, ci siano impronte di elefanti? ... impronte di leone, impronte di gazzella? Impronte di orsi?

Padre: Beh, non proprio!

Sherpa: (Guarda a terra allibita) Non sono allucinazioni, le impronte ci sono! L'arca, questa caverna porta all'arca! Ora capisco!

Padre: Una vita di ricerche e l'arca è qui davanti a noi! Il suo segreto è a portata di mano, ancora qualche metro!

Sem tossisce e trema, sta per svenire, Sherpa lo soccorre...

Sherpa: Sem sta molto male! Professore dobbiamo andare! Non possiamo proseguire! Ha bisogno di cure subito!

Vedono l'arca

Padre: Forza Sem, andiamo! Dobbiamo trovare un medico!

Sherpa: Ma professore, e l'arca?

Padre: Cos'è più importante, un tesoro o il suo scrigno?

Sherpa: Sicuramente il tesoro!

Padre: Ecco, io ho passato la vita a cercare l'arca e non mi sono accorto che non era altro che un grosso scrigno... Il tesoro che contiene però ne è uscito millenni fa e si è diffuso nel mondo! Noè, la sua alleanza con Dio, la sua amicizia con Dio! ...E tutti gli animali, l'arca aveva un carico di salvezza e amicizia.

Sem: (Tossisce) No, papà, non rinunciare all'arca è importante per il tuo lavoro!

Padre: Tu sei più importante... e per tutta la mia vita!

Sem. Mi dispiace, per colpa mia hai perso l'arca...

Padre: Ma ho trovato un figlio! Ti voglio bene, piccolino!

Sem: Anch'io Papà! Ma cosa dirai ai tuoi colleghi!

Padre: Di sicuro non starò zitto!... Forza torniamo a casa.

LISTA MATERIALE

CAMPO ARCA DI NOE

Contenitore Materiale per attività e giochi

PER ATTIVITÀ

- Rotolo di filo (x attività RETE 1° giorno)
- Ago e filo
- Bavaglioli giganti (in oratorio, se no DinaMezza)
- Fazzoletti per scalpo
- Pannolini neonato: 1 pacco
- Bambola
- N.6 Bussole
- N.1 tanica di acqua
- Colorante rosso x alimenti
- Bicchieri di plastica (50)
- Giornali (quotidiani) in quantità
- CD con le sigle dei principali telegiornali
- Bende (non bandane!!!) bianche
- 1 Bibbia
- LIBRI DI PREGHIERA

CAMPO ARCA DI NOE

Contenitore Materiale per giochi e vestiti

VESTITI PER SCENETTE

- Vestito nero per Corvo
- Cappello rosso per corvo
- Naso per corvo
- Cappotto bianco per il papà di Sem

PER GIOCHI SERALI FISSI = 3 Sfide, Scommettiamo Che, Quizzone

- Scarabeo
- N.2 teli x pappapompieri + 1 riserva
Dimensioni 160x180
- 1 scatola di gessi
- Cucchiari di plastica (1 ogni 2 persone)
- 2 sacchetti di palloncini (x il quizzone)
- Fishes, monete, o altro per il gioco Scommettiamo che.

PER GIOCO Lupen III (quando si decide di farlo)

- Carte (2 mazzi)
- Pesa persone
- Catalogo agenzia viaggi

CAMPO ARCA DI NOE

CARTELLONI

- Turni pulizie: Medio in verticale
- Torneo di calcio: Grande in verticale
- Torneo di pallavolo: Grande in verticale
- N.4 Cartelloni colorati A1 di riserva
- Cartellone cuore+(da fare ogni anno)
- Cartellone del corpo (da fare ogni anno)
- Cartellone con disegnata la barca

CAMPO ARCA DI NOE

Materiale da preparare di anno in anno

ELENCO FOTOCOPIE	PAGINA	Fatto?
Caccia al tesoro (Eqsia da aggiornare sulla base delle date di nascita degli animatori, che da fotocopiare e ritagliare)	Vedi Cartella Caccia al Tesoro	
Test: io e i miei amici		
Fotocopie per gioco Lupen III	(pagina da 5 a 8 del gioco)	

	CHI LO FA?	Fatto?
Turni Pulizie		
N.2 Cartellona cuore		
Cartellone %corpo con pezzi+		
Cartellone con disegnata l'arca		
Dolci per premi dei giochi		
Biscotti (1 confezione); ciupa ciups		
Pringles, Tronky 6, Duplo, Bueno, Delice, Mini Mars,		
Bottiglie di The (4 al limone e 4 alla pesca)		
Succhi di frutta (6 di un gusto e 6 di un altro)		
1 film in DVD di emergenza per maltempo		
N°5 Palloni da calcio e N°5 palloni Pallavolo		
Necessario per S. Messa in campo	Don	
Lattine e palline x abatterle (da prendere dal magazzino)		
N.1 scatola di spaghetti		
N.1 scatola di rigatoni		
Scatole x case (quelli x risme A4) (1 ogni 5 partecipanti)	Chiedere per tempo in cartoleria o a Stefano	
Yogurt (da comprare il loco)		

Audio/Video/Musica: Da preparare all'ultimo

Macchina fotografica	
PC portatile	
Alimentatore PC Portatile	
Canzonieri (non prenderli tutti, ma lasciarne qualcuno in parrocchia)	
N.1 Libro per musicista (valutare se c'è qualcuno che sa suonare)	
Tastiera elettrica e chitarra (valutare se c'è qualcuno che sa suonare)	
Proiettore	
Telo per proiettore	
Cavi vari per collegare:	
PC al Proiettore	
PC al Televisore,	
PC ad un amplificatore audio	
PC alla macchina fotografica	
(Cassa o qualcosa per amplificare parecchio) → mini casse potenti	
Stampante e cartuccia di riserva.	

Contenitore **Cancelleria e Varie**

Cancelleria

- 80-100 biro,
- 20 matite
- 5 gomme
- 2 temperini
- 2 taglierini
- 15 forbici,
- 10 rotoli di scotch piccolo
- 15 tubetti colla stick
- Puntine
- Pinzatrice + punti ricambio
- 2-3 fischietti
- Qualche pennarello per cartelloni di emergenza
- N.1 Risma di fogli A4

Materiale elettrico/audio

- Ciabatta
- Adattatori per prese (riduzioni e simili)
- Prolunga avvolgibile
- Lettore CD portatile, per animazione pomeriggi
- CD di balli e canti di animazione
- Pile di emergenza per tastiera elettrica
- Pila da 9 Volt per emergenza microfono cassa portatile

Varie

- Palline da ping pong
- Racchette da ping pong
- Palline da calcio balilla
- Libro quiz
- Vangeli

Contenitore **Pronto Soccorso**

N.B. Prima di dare medicine chiedere ai genitori se allergici!!!!

Controllare date di scadenza prima dell'inizio di ogni Estate Ragazi

In caso di febbre

- Termometro
- Tachipirina da 500 mg

Botte, ustioni da sole, punture insetti

- Reparil gel (per botte)
- Fenistil o Foille x scottature e punture insetti
- Vaschetta o sacchetti del ghiaccio da mettere in freezer x fare i cubetti
- Borsa del ghiaccio

Mal di gola leggeri

- Benactive gola
- Caramelle al miele

Contusioni e sbucciature

- Disinfettante
- Garze idrofile e cerotto in tessuto per fermare le garze
- Cerotti
- Bende
- Cotone idrofilo
- Laccio emostatico
- Ghiaccio istantaneo
- Guanti monouso
- Forbicine per tagliare garze

Bruciore agli occhi

- Collirio per occhi: Dobradex o simili

Per mal di pancia?

- Fermenti lattici: Enterogermina
- Borsa dell'acqua calda