

# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*



**PF001**

**Sussidio Extra  
Campo scuola**



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

**PFoot**  
SUSSIDIO EXTRA CAMPO  
SCUOLA

## UN MINISUSSIDIO PER IL CAMPO ESTIVO

Per far Festa è una proposta che funziona al Grest, al centro Estivo, e, se riadattata, anche al Campo estivo. Abbiamo quindi pensato a come distribuire le attività, i giochi, le preghiere, i laboratori all'interno di un'ipotetica settimana-tipo.

Il Campo ha una forte valenza educativa perché si condivide una quotidianità completa, anche se circoscritta nel tempo. Dal risveglio, ai pasti, alla buonanotte, si sta sempre insieme; proprio per questo, le esperienze vissute in quella settimana spesso rimangono fortemente impresse nei ragazzi, e danno un'impronta ancora più forte alla proposta educativa che le ha generate.

Il nostro minisussidio si compone di 3 parti:

### 1. IL SUSSIDIO NELLE DIVERSE ETÀ

Contiene tre proposte di divisione dei materiali in base alla diversa età dei partecipanti: PRIMARIA PRIMO CICLO – PRIMARIA SECONDO CICLO – MEDIE. Ogni proposta è sempre basata su un'ipotesi di campo da domenica a domenica (festa finale e partenze). Naturalmente, questo schema indicativo può essere adattato alle esigenze specifiche della vostra organizzazione.

### 2. LE SERATE

Sette ricette di serate diverse, per proporre ai ragazzi un fine giornata sempre originale.

### 3. LO STILE DEL CAMPO

Suggerimenti, consigli e qualche trucco per combinare sapientemente gli ingredienti del Campo, e ottenere un'alchimia a prova di chef!



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## IL SUSSIDIO NELLE DIVERSE ETÀ

Vi suggeriamo una programmazione ipotetica di base da cui partire per costruire il vostro campo. Lo schema è settimanale (da domenica a domenica) declinato su tre diverse fasce d'età. Nella settimana abbiamo ipotizzato delle giornate standard più alcune giornate speciali (Gita – ½ Gita – Festa finale – ecc.). In alcuni giorni abbiamo inserito proposte tratte da due tappe: potete prenderle in considerazione entrambe, oppure solo una delle due.

Ecco lo schema settimanale.

DOM	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
Accoglienza	Giornata Tipo	Camminata	Giorno T o Gita Int.	Giorno T o Gita Int.	Giornata Tipo	Giornata Tipo con Finale	Festa con Genitori
<b>Presenza</b> Corpo e Bit	<b>Condivisione</b> Amico e Compagno	<b>Forza Casa</b> e Strada	<b>Sveglia</b> Sogni e Storia	<b>Crescita</b> Emozioni e Affetti	<b>Miti e Dio</b> Libertà	<b>Decisione</b> Identità e Maschere	

Abbiamo quindi immaginato un Campo da 8 giorni:

- 1 giornata d'accoglienza
- 3 giornate tipo
- 1 giornata gita
- 1 giornata ½ gita
- 1 giornata pre-finale (sabato sera)
- 1 giornata finale con festa genitori.

Nella tabella successiva vi proponiamo invece un modello di un orario ipotetico da cui partire per pianificare la scansione temporale delle giornate.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

Orario	1° Dom.	Giorno Tipo	Gita Matt.	Gita Intera	Sabato	2° Dom.
8.00		Sveglia	Sveglia	Sveglia	Sveglia	Sveglia
8.30		Risveglio Muscolare	Risveglio Muscolare	Colazione	Risveglio Muscolare	Risveglio Muscolare
9.00		Colazione	Colazione	Ritrovo e Partenza	Colazione	Colazione
9.30		Preghiera	Partenza	Durante la gita, lancio tappa e preghiera	Preghiera	Preghiera
10.00		Storia Sussidio	Durante la camminata, lancio tappa e preghiera		Storia Sussidio	Preparazione Bagagli
10.30		Attività Formativa			Prove Spettacolo	Attività Formativa
11.30		Gioco a squadre	Gioco a squadre	Gioco a squadre	Prove Spettacolo	Santa Messa
12.30		Pranzo	Pranzo al sacco	Pranzo al sacco	Pranzo	Pranzo
13.30		Gioco Libero	Gioco Libero	Gioco Libero	Gioco Libero	Ultimi Allestimenti
14.30		Tornei o Laboratori	Ritorno	Grande gioco a Squadre + Merenda	Tornei o Laboratori	Festa - Spett. - Mostra
16.00	Arrivo Sistemazione Provvisoria	Merenda	Docce Merenda		Merenda	Saluti e Partenze
16.30 o 17.00	Animazione/divisione in squadre	Laboratori o Tornei		Ritorno	Laboratori o Tornei	
18.00	Lancio Campo + sistemazione definitiva	Docce	Laboratori	Docce	Docce	
19.30	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
20.45	Serata	Serata	Serata	Serata	Serata	
22.30 o 23.00	Preghiera	Preghiera	Preghiera	Preghiera	Preghiera	



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

## PRIMARIE - I CICLO

Quando ci si rapporta con i bambini di 6 e 7 anni è opportuno porre un'attenzione particolare al modo di relazionarsi con loro. A quell'età è necessario esplicitare ogni passaggio all'interno del lavoro che si svolge insieme, non lasciando nulla di implicito. Serve la ricetta giusta sia nella quantità di attività proposte, sia nel ritmo, per non disorientare i bambini.

È importante dedicare anche del tempo alle necessità peculiari di ogni bimbo: condividendo con loro la quotidianità della giornata, possono emergere esigenze affettive o emotive che è importante cogliere. Questa è anche un'età particolare perché per la prima volta trascorrono un periodo di tempo abbastanza lungo lontani da casa: i processi di autonomia sono ancora all'inizio!

Meglio quindi prevedere qualche piccolo gesto che li faccia sentire a casa: accompagnare il risveglio, la buonanotte, i pasti... Infine, è bene ricordare che i bambini di quest'età sono attratti più dalla storia che dal tema (che comunque non va dimenticato).



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>DOMENICA</b>	
<b>Tema</b>	PRESENZA – CORPO E BIT
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare ad essere presenti con tutto se stessi (non solo online) e con stile (non solo forma). È il momento di dimostrare che essere è più importante che apparire!
<b>Att</b>	<p>“Usando un senso” pag. 4</p> <p>Il nostro corpo è uno strumento meraviglioso: dobbiamo solo imparare a conoscerlo per valorizzarlo e vivere al meglio con noi stessi e con gli altri.</p> <p>L'attività può essere adattata all'età dei bambini evitando il momento di discussione e soffermandosi maggiormente sul momento esperienziale.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Flash” pag. 5</p> <p>Un gioco semplice per ricordare ai bambini l'importanza del corpo e dei movimenti che facciamo con esso.</p>

<b>LUNEDÌ</b>			
<b>Tema</b>	CONDIVISIONE – AMICO E COMPAGNO		
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare che l'amicizia non è solo sentire qualcosa, provare una momentanea ed unilaterale sensazione, ma comporta la decisione di aiutare l'altro, essergli veramente vicino, condividendo ciò che si è.		
<b>Att</b>	<table border="1"> <tr> <td> <p>“Tavolozza dell'amicizia” pag. 14</p> <p>Amicizia è condividere emozioni ed esperienze con un'altra persona.</p> </td> <td> <p>“La catena di montaggio” pag. 15</p> <p>La base della vera amicizia risiede nella condivisione: ciascuno di noi fa e riceve continuamente. E ciascuno ha un ruolo indispensabile in questo sentimento.</p> <p>Potete semplificare l'attività, dando le sagome dei dadi già precostituite.</p> </td> </tr> </table>	<p>“Tavolozza dell'amicizia” pag. 14</p> <p>Amicizia è condividere emozioni ed esperienze con un'altra persona.</p>	<p>“La catena di montaggio” pag. 15</p> <p>La base della vera amicizia risiede nella condivisione: ciascuno di noi fa e riceve continuamente. E ciascuno ha un ruolo indispensabile in questo sentimento.</p> <p>Potete semplificare l'attività, dando le sagome dei dadi già precostituite.</p>
<p>“Tavolozza dell'amicizia” pag. 14</p> <p>Amicizia è condividere emozioni ed esperienze con un'altra persona.</p>	<p>“La catena di montaggio” pag. 15</p> <p>La base della vera amicizia risiede nella condivisione: ciascuno di noi fa e riceve continuamente. E ciascuno ha un ruolo indispensabile in questo sentimento.</p> <p>Potete semplificare l'attività, dando le sagome dei dadi già precostituite.</p>		
<b>Gio</b>	<table border="1"> <tr> <td> <p>“Viva il toccasana” pag. 14</p> <p>Per riuscire a realizzare un buon piatto, è necessario avere gli ingredienti giusti. Non bisogna mai smettere di impegnarsi per raccogliarli tutti.</p> </td> <td> <p>“Ciliegina sulla torta” pag. 14</p> <p>Per arrivare alla meta sarà necessario collaborare gli uni con gli altri. Un gioco per riscoprire l'importanza della collaborazione.</p> <p>In base all'età dei bambini potete variare la velocità con cui devono girare.</p> </td> </tr> </table>	<p>“Viva il toccasana” pag. 14</p> <p>Per riuscire a realizzare un buon piatto, è necessario avere gli ingredienti giusti. Non bisogna mai smettere di impegnarsi per raccogliarli tutti.</p>	<p>“Ciliegina sulla torta” pag. 14</p> <p>Per arrivare alla meta sarà necessario collaborare gli uni con gli altri. Un gioco per riscoprire l'importanza della collaborazione.</p> <p>In base all'età dei bambini potete variare la velocità con cui devono girare.</p>
<p>“Viva il toccasana” pag. 14</p> <p>Per riuscire a realizzare un buon piatto, è necessario avere gli ingredienti giusti. Non bisogna mai smettere di impegnarsi per raccogliarli tutti.</p>	<p>“Ciliegina sulla torta” pag. 14</p> <p>Per arrivare alla meta sarà necessario collaborare gli uni con gli altri. Un gioco per riscoprire l'importanza della collaborazione.</p> <p>In base all'età dei bambini potete variare la velocità con cui devono girare.</p>		
<b>Lab</b>	<p>Miss cucchiaina.</p> <p>Crea la tua elegante Miss con un cucchiaino di legno della stoffa. LSO01</p>		
<b>Pre</b>	<table border="1"> <tr> <td> <p>Mattina: L'amico è il “diletto”, colui al quale si vuole bene, al quale stringere le mani. Il “compagno” è colui con cui si con il quale si condivide il pane, la strada, la vita o parte di essa. Il cerchio è simbolo di tutto ciò.</p> <p>(👤 PGo3) (👤 )</p> </td> <td> <p>Sera: Giovanni Bosco e Luigi Comollo diventano amici: condividere e mettere in comune diventano i loro obiettivi. “Amicizia” non è solo stare insieme.</p> <p>(👤 PGo1)</p> </td> </tr> </table>	<p>Mattina: L'amico è il “diletto”, colui al quale si vuole bene, al quale stringere le mani. Il “compagno” è colui con cui si con il quale si condivide il pane, la strada, la vita o parte di essa. Il cerchio è simbolo di tutto ciò.</p> <p>(👤 PGo3) (👤 )</p>	<p>Sera: Giovanni Bosco e Luigi Comollo diventano amici: condividere e mettere in comune diventano i loro obiettivi. “Amicizia” non è solo stare insieme.</p> <p>(👤 PGo1)</p>
<p>Mattina: L'amico è il “diletto”, colui al quale si vuole bene, al quale stringere le mani. Il “compagno” è colui con cui si con il quale si condivide il pane, la strada, la vita o parte di essa. Il cerchio è simbolo di tutto ciò.</p> <p>(👤 PGo3) (👤 )</p>	<p>Sera: Giovanni Bosco e Luigi Comollo diventano amici: condividere e mettere in comune diventano i loro obiettivi. “Amicizia” non è solo stare insieme.</p> <p>(👤 PGo1)</p>		



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

MARTEDÌ	
<b>Tema</b>	FORZA – CASA E STRADA
<b>Idea Obiettivo</b>	Rivalutare la famiglia come luogo caldo che ripara, ma anche come “pista di lancio”. Imparare a riscoprire il proprio ruolo, che comprende la necessità di ricevere e la disponibilità a donare.
<b>Att</b>	“Rosso, giallo, verde” pag. 16 Riflettere sull'importanza dell'affrontare insieme le difficoltà. Ricordate che è possibile adattare l'attività ai tempi che avete a disposizione.
<b>Gio</b>	“Squadra il dono” pag. 16 Stare attivamente in famiglia significa sempre dare il proprio contributo per realizzare insieme ogni progetto. È importante che la tipologia di sfida venga scelta in base all'età dei giocatori. Scegliete una maniera semplice e veloce.
<b>Lab</b>	Il gioco di Cino. Divertiti con gli amici con un gioco completamente creato da te e comodo da portare dove vuoi. L5004-L5005
<b>Pre</b>	Mattina: Come esiste il binomio tutto da equilibrare tra casa e strada, così si deve anche imparare a dosare bene l'ascolto della Parola e la sua messa in pratica. (sito <b>PGo2</b> ) Sera: Nel ragazzo della Valsesia c'era il sogno di famiglia, di casa, di una “mamma” (Margherita) e di un “papà” (Don Bosco). Ma questa “casa” l'ha trovata a tanti chilometri di distanza... (sito <b>PGo1</b> )
MERCOLEDÌ	
<b>Tema</b>	SVEGLIA – SOGNI E STORIA
<b>Idea Obiettivo</b>	Vivere una vita sveglia, capace di cogliere l'occasione per coltivare i propri sogni e di bandire la pigrizia. Imparare a fare memoria delle tappe che ci hanno formato.
<b>Att</b>	“Un attimo dietro l'altro” pag. 10 Ogni attimo ci fa crescere, ma ci sono momenti che più di altri ci rimangono impressi e sono più importanti nella nostra vita. La linea da tracciare per questa attività, può anche essere realizzata con una corda o con il materiale a disposizione nel luogo.
<b>Gio</b>	“L'attimo fuggente” pag. 10 Per realizzare i propri sogni, non solo bisogna sapersi “svegliare”, ma è necessario non perdere nessuna occasione cogliendo ogni momento opportuno.
<b>Lab</b>	Eco-spesa. Ora hai la tua borsa personale da portare con te quando accompagni la mamma a fare la spesa. L5008
<b>Pre</b>	Mattina: Un sogno ha due rischi: crederlo impossibile oppure confonderlo con l'obiettivo del sogno stesso. La preghiera è quel momento in cui analizzi i sogni della tua vita per renderli più chiari. ( <b>PGo4</b> ) Sera: Un sogno è spesso rivelatore di futuro, ma non prescinde mai dalla storia sia del sognatore, sia del contesto in cui egli sogna. ( <b>PGo1</b> )



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>GIOVEDÌ</b>		
<b>Tema</b>	CRESCITA – EMOZIONI E AFFETTI	
<b>Idea Obiettivo</b>	Crescere significa saper conoscere le proprie emozioni e costruire i propri affetti, individuando le crisi senza scoraggiarsi, ma rivalutando le scelte affettive.	
<b>Att</b>	“Safari delle emozioni” pag. 7 Saper riconoscere e identificare le emozioni. Essere in grado di individuare connessioni e legami tra eventi, situazioni ed emozioni.	
<b>Gio</b>	“Rincorri il cuore” pag. 7 Ogni emozione ha un suo significato ben preciso. Ecco perché bisogna saper cogliere ogni emozione secondo la giusta prospettiva. È possibile ambientare questo stesso gioco anche all’aperto.	
<b>Lab</b>	Invito al Go(o)d News Bar. Invita le persona a te care a partecipare alla festa finale del centro estivo. LSo02-LSo03	
<b>Pre</b>	Mattina: A nulla vale curare la propria interiorità, se poi non la sappiamo condividere con gli altri: il cerchio si chiude solamente con la crescita e la propensione al bene altrui. (Vedi allegato sul sito: PGO3)	Sera: Tra il 1841 e il 1846 Don Bosco vive un caleidoscopio di emozioni, tra ragazzi che aumentano e continui traslochi. Solo la scelta di dedicarsi tutto ai giovani lo porterà a trovare una sede definitiva per l’oratorio. (Vedi allegato sul sito: PGO1)

<b>VENERDÌ</b>		
<b>Tema</b>	MITI E DIO - LIBERTÀ	
<b>Idea Obiettivo</b>	Dio vuole una relazione libera. Non desidera essere scelto per paura o per ricompensa. Imparare a distinguere la differenza tra il Dio che vorremmo (l’idolo) e il Dio che c’è nel cuore di ciascuno.	
<b>Att</b>	“Un pezzo di mondo” pag. 12 Fra riflettere i bambini sulla creazione e sulla grandezza dell’opera di Dio.	“E se Dio fosse...” pag. 13 Avvicinarsi alla conoscenza e alla scoperta di Dio.
<b>Gio</b>	“Color slide” pag. 12 L’arte non diventa idolo solo quando è espressione vera di sé. Il gioco ci aiuta a sottolineare proprio questo.	“Riempi l’oggetto” pag. 13 Un gioco simpatico e divertente per dire che la libertà si vive nella relazione tra i propri progetti e quello che di questi progetti noi riusciamo a vedere.
<b>Lab</b>	Fioriciclo. Crea una decorazione riciclando delle bottiglie. LSo09	
<b>Pre</b>	Mattina: Scegliere Dio (e non falsi miti) è necessario, ma a volte non semplice. Farsi aiutare dagli altri, da chi ha più esperienza, è fondamentale: questo è “stare in cerchio” nella vita. (Vedi allegato sul sito: PGO3)	Sera: Michele Magone sente la coscienza troppo “imbrogliata” e si confessa, ma solo dopo che Don Bosco ha liberato in lui quello spirito critico che sa far cambiare un’esistenza intera. (Vedi allegato sul sito: PGO1)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>SABATO</b>		
<b>Tema</b>	DECISIONE – IDENTITÀ E MASCHERE	
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare a scegliere, sapendo che ci sono delle conseguenze. Ma il valore della scelta sta nel motivo, più che nel risultato. Capire che le scelte di oggi sono le basi del progetto di domani.	
<b>Att</b>	“Sì o no?” pag. 22 Capire che i risultati migliori si raggiungono quando si prende una decisione in modo autonomo e non perché si seguono ciecamente le scelte degli altri.	“Super super eroe” pag. 23 Capire e scegliere chi si vuole diventare: avere il coraggio di fare un progetto per il proprio futuro.
<b>Gio</b>	“Centra il bersaglio” pag. 22 Scegliere bene significa riuscire a centrare e a raggiungere i propri obiettivi.	“Fifolo training” pag. 23 Decidere è importante, ma per poterlo fare è necessario allenarsi, imparare a farlo fin da piccoli. Per questo con questo gioco vogliamo parlare di allenamento!
<b>Lab</b>	Scenografie. La scenografia è l'arte di realizzare, attraverso gli oggetti più disparati, l'ambientazione migliore per la storia teatrale che vogliamo rappresentare. LS010	
<b>Pre</b>	Mattina: Papa Francesco ha detto: “Non riesco ad immaginarmi un cristiano triste!”. Cucinare la propria vita è forse difficile, ma mai al di sopra delle nostre possibilità. La preghiera serve a condire il tutto. (Vedi allegato sul sito: PGo4)	Sera: Domenico Savio sceglie di farsi santo dopo aver incontrato la prorompente proposta di vita di Don Bosco. E decide che nella santità esiste l'identità perfetta del suo essere. (Vedi allegato sul sito: PGo1)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## PRIMARIE - II CICLO

I bambini dagli 8 agli 11 anni sono pieni di energia e di voglia di fare. Cominciano a percepirsi grandi, ma per certi versi sono ancora bambini. È ragionevole, da parte nostra, proporre un Campo che li metta in gioco di più sui contenuti e sull'investimento di energie, ma sempre nel rispetto della loro età.

È importante gestire, pur senza invadenza, eventuali dinamiche di esclusione o di conflitto, che spesso si portano come strascico una certa "nostalgia di casa".

Tornare dal Campo per i bambini sarà come aver superato una prova importante, che ha il sapore del diventare grandi ma conserva tutto il gusto del divertimento.

Tramite l'affidamento di incarichi e piccoli servizi, possiamo aiutarli a diventare più autonomi e sperimentare la responsabilità dei loro comportamenti.

Pur se faticoso, lavorare sul concetto della cura di se stessi e del materiale, personale e di gruppo, è fortemente educativo.

<b>DOMENICA</b>	
<b>Tema</b>	PRESENZA – CORPO E BIT
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare ad essere presenti con tutto se stessi (non solo online) e con stile (non solo forma). È il momento di dimostrare che essere è più importante che apparire!
<b>Att</b>	“Carichiamoci” pag. 5 Capire la funzione e l'importanza delle mie varie parti del corpo. È importante stimolare nei ragazzi una rielaborazione dell'attività appena svolta attraverso la discussione.
<b>Gio</b>	“Scatto e contatto” pag. 4 Il corpo ha bisogno di stare in attività per mantenere il ritmo della propria vita. Muoversi non significa soltanto occupare uno spazio, ma vuol dire anche dire qualcosa con ciò che si fa.
<b>Lab</b>	Fioriciclo. Crea una decorazione riciclando delle bottiglie. L5009
<b>Pre</b>	Mattina: La Parola di Dio è un abbraccio caldo: non ti stringe per forza e ti ama per ciò che sei. Ti chiede solamente di fare altrettanto con Dio e con i tuoi fratelli. (Vedi allegato sul sito: PGO2) Sera: Don Bosco incontra Bartolomeo Garelli basando tutto quel momento sull'amorevolezza: anche nel sentirsi amato, Bartolomeo ha trovato lo stimolo per prendersi cura di sé. (Vedi allegato sul sito: PGO1)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>LUNEDÌ</b>		
<b>Tema</b>	CONDIVISIONE – AMICO E COMPAGNO	
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare che l'amicizia non è solo sentire qualcosa, provare una momentanea ed unilaterale sensazione, ma comporta la decisione di aiutare l'altro, essergli veramente vicino, condividendo ciò che si è.	
<b>Att</b>	<p>“Tavolozza dell'amicizia” pag. 14 Amicizia è condividere emozioni ed esperienze con un'altra persona.</p>	<p>“La catena di montaggio” pag. 15 La base della vera amicizia risiede nella condivisione: ciascuno di noi fa e riceve continuamente. E ciascuno ha un ruolo indispensabile in questo sentimento. È importante che all'attività segua un momento di rielaborazione in cui i ragazzi possano capire il perché di ciò che si è fatto.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Viva il toccasana” pag. 14 Per riuscire a realizzare un buon piatto, è necessario avere gli ingredienti giusti. Non bisogna mai smettere di impegnarsi per raccogliarli tutti.</p>	<p>“Ciliegina sulla torta” pag. 14 Per arrivare alla meta sarà necessario collaborare gli uni con gli altri. Un gioco per riscoprire l'importanza della collaborazione. In base all'età dei bambini potete variare la velocità con cui devono girare.</p>
<b>Lab</b>	Eco-spesa. Ora hai la tua borsa personale da portare con te quando accompagni la mamma a fare la spesa. LSo08	
<b>Pre</b>	<p>Mattina: L'amicizia, l'amore e la condivisione con altri sono tutti valori che si possono concretizzare solo dopo aver ascoltato la Parola di Dio: in Lui, infatti, c'è la pienezza. (Vedi allegato sul sito: PGo2)</p>	<p>Sera: Giovanni Bosco e Luigi Comollo diventano amici: condividere e mettere in comune diventano i loro obiettivi. “Amicizia” non è solo stare insieme. (Vedi allegato sul sito: PGo1)</p>



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

MARTEDÌ	
<b>Tema</b>	FORZA – CASA E STRADA
<b>Idea Obiettivo</b>	Rivalutare la famiglia come luogo caldo che ripara, ma anche come “pista di lancio”. Imparare a riscoprire il proprio ruolo, che comprende la necessità di ricevere e la disponibilità a donare.
<b>Att</b>	“Home sweet home” pag. 17 Comprendere l'importanza della propria famiglia e quale contributo possiamo dare in essa. Nel caso in cui facciate quest'attività all'aperto, evitate l'uso del cartellone, mantenendo semplicemente l'idea e l'utilizzo dei post-it.
<b>Gio</b>	“Caos” pag. 17 La tavola è segno di una famiglia capace di ritrovarsi insieme. Apparecchiarla significa volerlo fare veramente, credere in questa idea.
<b>Lab</b>	Scenografie. La scenografia è l'arte di realizzare, attraverso gli oggetti più disparati, l'ambientazione migliore per la storia teatrale che vogliamo rappresentare. LSO10
<b>Pre</b>	Mattina: Sia nei momenti in cui si sta a casa, sia nei momenti in cui si va fuori “nel mondo”, abbiamo sempre bisogno di sentirci parte di una comunità che cammina insieme. (PG03) Sera: Nel ragazzo della Valsesia c'era il sogno di famiglia, di casa, di una “mamma” (Margherita) e di un “papà” (Don Bosco). Ma questa “casa” l'ha trovata a tanti chilometri di distanza... (PG01)

MERCOLEDÌ	
<b>Tema</b>	SVEGLIA – SOGNI E STORIA
<b>Idea Obiettivo</b>	Vivere una vita sveglia, capace di cogliere l'occasione, pronta a coltivare i propri sogni e di bandire la pigrizia. Imparare a fare memoria delle tappe che ci hanno formato.
<b>Att</b>	“Un attimo dietro l'altro” pag. 10 Ogni attimo ci fa crescere, ma ci sono momenti che più di altri ci rimangono impressi e sono più importanti nella nostra vita. La linea da tracciare per questa attività, può anche essere realizzata con una corda o con il materiale a disposizione nel luogo. Ricordatevi di stimolare nei ragazzi una riflessione sulle diverse tappe della loro vita e degli avvenimenti che avvengono in essa.
<b>Gio</b>	“Sveglia mente” pag. 11 Vivere i propri sogni significa entrare nella storia e affrontare le sfide che ci si presentano. Viviamo tutto questo tradotto in un gioco.
<b>Lab</b>	Miss cucchiaina. Crea la tua elegante Miss con un cucchiaino di legno della stoffa. LSO01
<b>Pre</b>	Mattino: I sogni fanno da anello di congiunzione tra memoria e futuro: l'importante è essere abbastanza vigili e svegli per unire il tutto attraverso la propria vita. (PG03) Sera: Un sogno è spesso rivelatore di futuro, ma non prescinde mai dalla storia sia del sognatore, sia del contesto in cui egli sogna. (PG01)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>GIOVEDÌ</b>		
<b>Tema</b>	CRESCITA – EMOZIONI E AFFETTI	
<b>Idea Obiettivo</b>	Crescere significa saper conoscere le proprie emozioni e costruire i propri affetti, individuando le crisi senza scoraggiarsi, ma rivalutando le scelte affettive.	
<b>Att</b>	“L’oca delle emozioni” pag. 6 Capire che le emozioni finiscono a se stesse non fanno crescere. Dopo un’emozione, bisogna acquisire la consapevolezza delle conseguenze che derivano da ciò che si fa e saper valutare la causa delle emozioni provate, positive o negative che siano. Il gioco è adattabile al luogo, a seconda delle necessità.	
<b>Gio</b>	“Carica neutra” pag. 6 Ogni emozione che proviamo ha un suo significato. Per poter vivere serenamente bisogna saper equilibrare le diverse emozioni, rielaborando ciascuna nella giusta prospettiva.	
<b>Lab</b>	Il gioco di Cino. Divertiti con gli amici con un gioco completamente creato da te e comodo da portare dove vuoi. L5004-L5005	
<b>Pre</b>	Mattina: Ascoltare una lettura oppure recitare delle preghiere è un dialogo interiore, basato sull’affetto per eccellenza (l’Amore vero) e arricchito da tante emozioni pure! (Vedi allegato sul sito: PGO2)	Sera: Tra il 1841 e il 1846 Don Bosco vive un caleidoscopio di emozioni, tra ragazzi che aumentano e continui traslochi. Solo la scelta di dedicarsi tutto ai giovani lo porterà a trovare una sede definitiva per l’oratorio. (Vedi allegato sul sito: PGO1)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>VENERDÌ</b>		
<b>Tema</b>	MITI E DIO - LIBERTÀ	
<b>Idea Obiettivo</b>	Dio vuole una relazione libera. Non desidera essere scelto per paura o per ricompensa. Imparare a distinguere la differenza tra il Dio che vorremmo (l'idolo) e il Dio che c'è nel cuore di ciascuno.	
<b>Att</b>	<p>“Un pezzo di mondo” pag. 12 Fra riflettere i bambini sulla creazione e sulla grandezza dell'opera di Dio. In base all'età dei bambini, potete aumentare la difficoltà dell'attività indicando nomi di animali sempre più difficili.</p>	<p>“E se Dio fosse...” pag. 13 Avvicinarsi alla conoscenza e alla scoperta di Dio. Una volta terminata la parte creativa, soffermatevi sulla rielaborazione dei ragazzi in modo che possano riflettere consapevolmente su ciò che hanno realizzato.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Color slide” pag. 12 L'arte non diventa idolo solo quando è espressione vera di sé. Il gioco ci aiuta a sottolineare proprio questo.</p>	<p>“Riempi l'oggetto” pag. 13 Un gioco simpatico e divertente per dire che la libertà si vive nella relazione tra i propri progetti e quello che di questi progetti noi riusciamo a vedere.</p>
<b>Lab</b>	Invito al Go(o)d News Bar. Invita le persona a te care a partecipare alla festa finale del centro estivo. LSo02-LSo03	
<b>Pre</b>	<p>Mattina: Nella ricetta della tua vita dosa bene gli ingredienti, liberandoti di quelli superflui. Metti in forno il piatto di cui sei fatto: la preghiera cuocerà il tutto con armonia. (Vedi allegato sul sito: PG04)</p>	<p>Sera: Michele Magone sente la coscienza troppo “imbrogliata” e si confessa, ma solo dopo che Don Bosco ha liberato in lui quello spirito critico che sa far cambiare un'esistenza intera. (Vedi allegato sul sito: PG01)</p>



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>SABATO</b>		
<b>Tema</b>	DECISIONE – IDENTITÀ E MASCHERE	
<b>Idea Obiettivo</b>	<p>Imparare a scegliere, sapendo che ci sono delle conseguenze. Ma il valore della scelta sta nel motivo, più che nel risultato.</p> <p>Capire che le scelte di oggi sono le basi del progetto di domani.</p>	
<b>Att</b>	<p>“Sì o no?” pag. 22</p> <p>Capire che i risultati migliori si raggiungono quando si prende una decisione in modo autonomo e non perché si seguono ciecamente le scelte degli altri.</p> <p>È possibile aumentare i quadrati dando più opzioni di risposta a seconda dell'età dei bambini. In questo modo il momento della scelta sarà maggiormente sentito.</p>	<p>“Super super eroe” pag. 23</p> <p>Capire e scegliere chi si vuole diventare: avere il coraggio di fare un progetto per il proprio futuro.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Centra il bersaglio” pag. 22</p> <p>Scegliere bene significa riuscire a centrare e a raggiungere i propri obiettivi.</p>	<p>“Fifolo training” pag. 23</p> <p>Decidere è importante, ma per poterlo fare è necessario allenarsi, imparare a farlo fin da piccoli. Per questo con questo gioco vogliamo parlare di allenamento!</p>
<b>Lab</b>	<p>Cucina.</p> <p>La cucina riassume le idee di produzione, consumo, utilizzo delle risorse ed è alla base dell'alimentazione. LSO11</p>	
<b>Pre</b>	<p>Mattina: Leggere passi biblici e ascoltare la proposta di vita di Dio è alla base della scelta più grande: Dio ti parla, ma tu, veramente, che cosa gli rispondi? (Vedi allegato sul sito: PGO2)</p>	<p>Sera: Domenico Savio sceglie di farsi santo dopo aver incontrato la prorompente proposta di vita di Don Bosco. E decide che nella santità esiste l'identità perfetta del suo essere. (Vedi allegato sul sito: PGO1)</p>



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## MEDIE

I ragazzi delle medie vivono le avvisaglie dell'adolescenza, che enfatizza ed amplifica molto gli aspetti emotivi di tutte le esperienze.

L'evoluzione del fisico e della personalità fa emergere spesso delle diversità tra i ragazzi, che vanno accompagnate e gestite potenziando l'attenzione al rapporto con i singoli da parte delle figure educative.

Gli affetti si trasformano, nascono le prime relazioni di coppia, che si intrecciano con le dinamiche di gruppo e con le amicizie, provocando a volte brusche rotture.

Per un carattere in fase di formazione queste sono sfide importanti, che vanno anche ricondotte all'esperienza che si sta vivendo: il Campo estivo.

Ecco perché può essere d'aiuto offrire una valvola di sfogo ai conflitti e alla competizione proponendo tornei e sfide sportive, che offrono una cornice di regole per facilitare la gestione della dimensione antagonista di ogni carattere.

I servizi al Campo devono essere un po' più impegnativi, perché devono chiedere ai ragazzi un impegno di energie a favore del gruppo, dimensione altamente educativa, soprattutto quando poi si beneficia del servizio svolto dai compagni, che fa comprendere il valore del proprio.

<b>DOMENICA</b>		
<b>Tema</b>	PRESENZA – CORPO E BIT	
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare ad essere presenti con tutto se stessi (non solo online) e con stile (non solo forma). È il momento di dimostrare che essere è più importante che apparire!	
<b>Att</b>	“Essere o apparire?” pag. 25 Acquisire consapevolezza delle dinamiche che nascono in me quando pubblico qualcosa su un social network. Diventare consapevoli della mancanza di autostima che ci porta a mostrarci diversi (non necessariamente in meglio) da quello che in realtà siamo.	
<b>Gio</b>	“Via con la festa” pag. 24 Per vivere pienamente le proprie giornate, bisogna sempre essere presenti con tutto se stessi. Gestire le proprie emozioni, senza farsi bloccare dagli imprevisti, è il modo migliore per affrontare ogni evento che ci capita.	
<b>Lab</b>	Il gioco di Cino. Divertiti con gli amici con un gioco completamente creato da te e comodo da portare dove vuoi. LSO04-LSO05	
<b>Pre</b>	Mattina	Sera



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>LUNEDÌ</b>		
<b>Tema</b>	CONDIVISIONE – AMICO E COMPAGNO	
<b>Idea Obiettivo</b>	Imparare che l'amicizia non è solo sentire qualcosa, provare una momentanea ed unilaterale sensazione, ma comporta la decisione di aiutare l'altro, essergli veramente vicino, condividendo ciò che si è.	
<b>Att</b>	<p>“Pubblicizziamo” pag. 34 Far capire ai ragazzi che le differenze non sempre sono un ostacolo nelle relazioni: anzi spesso ci arricchiscono e ci fanno crescere.</p>	<p>“Affetti online” pag. 35 Far riflettere i ragazzi sulla differenza tra compagno e amico. Ricordatevi di sottolineare, nel momento della riflessione, le differenze che emergeranno nella discussione.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Più torte per tutti” pag. 34 Farsi “compagni” degli altri significa fare un pezzo di strada insieme, giocare insieme quel fantastico “gioco” che è la vita.</p>	<p>“Una fragola tira l'altra” pag. 35 Quando si gioca di squadra si capisce che per vincere non si può che collaborare, che molto spesso non si può far tutto da soli.</p>
<b>Lab</b>	Invito al Go(o)d News Bar. Invita le persona a te care a partecipare alla festa finale del centro estivo. LSo02-LSo03	
<b>Pre</b>	<p>Mattina: Non basta che la portata si presenti bene, se pi il gusto non è buono. Ma in cucina “anche l'occhio vuole la sua parte”. La preghiera è come l'amicizia: va curata nella forma e nella sostanza. (PGo4)</p>	<p>Sera: Giovanni Bosco e Luigi Comollo diventano amici: condividere e mettere in comune diventano i loro obiettivi. “Amicizia” non è solo stare insieme. (Vedi allegato sul sito: PGo1)</p>



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

MARTEDÌ	
<b>Tema</b>	FORZA – CASA E STRADA
<b>Idea Obiettivo</b>	Rivalutare la famiglia come luogo caldo che ripara, ma anche come “pista di lancio”. Imparare a riscoprire il proprio ruolo, che comprende la necessità di ricevere e la disponibilità a donare.
<b>Att</b>	“Accendi il navigatore!” pag. 36 Comprendere che sulla strada che vogliamo percorrere a volte potremmo trovare qualche incidente di percorso o delle deviazioni non previste. Se si dispone di uno spazio piccolo o inadatto per realizzare la griglia con dello scotch, si può costruire un percorso con differenti oggetti.
<b>Gio</b>	“L’acchiappadoni” pag. 36 La squadra di gioco può essere paragonata ad una famiglia: il risultato che si riesce a ottenere è sempre l’esito del contributo di tutti e di ciascuno.
<b>Lab</b>	Eco-spesa. Ora hai la tua borsa personale da portare con te quando accompagni la mamma a fare la spesa. LSO08
<b>Pre</b>	Mattina: Quasi mai si cucina solo per il gusto di farlo: la vera forza di un buon piatto è poterlo mangiare in compagnia. Prega anche a casa, anche con gli amici, non solamente per conto tuo. (PG04) Sera: Nel ragazzo della Valsesia c’era il sogno di famiglia, di casa, di una “mamma” (Margherita) e di un “papà” (Don Bosco). Ma questa “casa” l’ha trovata a tanti chilometri di distanza... (PG01)
MERCOLEDÌ	
<b>Tema</b>	SVEGLIA – SOGNI E STORIA
<b>Idea Obiettivo</b>	Vivere una vita sveglia, capace di cogliere l’occasione, pronta a coltivare i propri sogni e di bandire la pigrizia. Imparare a fare memoria delle tappe che ci hanno formato.
<b>Att</b>	“L’albero del tempo” pag. 31 Comprendere che ciò che siamo nel nostro presente è il risultato della relazione e dell’interazione tra ciò che eravamo in passato e ciò che vogliamo essere nel futuro. L’attività può essere facilmente adattata anche per essere fatta all’aperto, evitando di far attaccare ai bambini i foglietti sul cartellone.
<b>Gio</b>	“Tra sogni e tempo” pag. 30 Per sognare, a qualunque età, è fondamentale sfruttare tutto il tempo a propria disposizione. Bisogna imparare ad aguzzare la vista e a mirare alle giuste mete.
<b>Lab</b>	Miss cucchiaina. Crea la tua elegante Miss con un cucchiaino di legno della stoffa. LSO01
<b>Pre</b>	Mattina: I sogni hanno bisogno di memoria e di realizzazione nella vita. Le letture bibliche sono tutto questo: ricordano e aiutano a realizzare la nostra fede, (PG02) Sera: Un sogno è spesso rivelatore di futuro, ma non prescinde mai dalla storia sia del sognatore, sia del contesto in cui egli sogna. (PG01)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>GIOVEDÌ</b>		
<b>Tema</b>	CRESCITA – EMOZIONI E AFFETTI	
<b>Idea Obiettivo</b>	Crescere significa saper conoscere le proprie emozioni e costruire i propri affetti, individuando le crisi senza scoraggiarsi, ma rivalutando le scelte affettive.	
<b>Att</b>	“Mimo delle espressioni” pag. 26 Riconoscere le emozioni e confrontarsi con esse. Provare a comprendere le emozioni degli altri passando attraverso le espressioni facciali. Diventare consapevoli del fatto che, se io pongo particolare attenzione all'altro, entro con lui in empatia, lo comprendo.	
<b>Gio</b>	“Emogiro” pag. 26 Le emozioni devono essere sempre rielaborate perché ci aiutino a crescere.	
<b>Lab</b>	Fioriciclo. Crea una decorazione riciclando delle bottiglie. LSo09	
<b>Pre</b>	Mattina: Come una ricetta ha bisogno di ingredienti giusti e di un buon dosaggio, così anche la nostra crescita si fonda sull'equilibrio tra emozioni positive e affetti sinceri. (Vedi allegato sul sito: PGo4)	Sera: Tra il 1841 e il 1846 Don Bosco vive un caleidoscopio di emozioni, tra ragazzi che aumentano e continui traslochi. Solo la scelta di dedicarsi tutto ai giovani lo porterà a trovare una sede definitiva per l'oratorio. (Vedi allegato sul sito: PGo1)



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>VENERDÌ</b>		
<b>Tema</b>	LIBERTÀ – MITI E DIO	
<b>Idea Obiettivo</b>	Dio vuole una relazione libera. Non desidera essere scelto per paura o per ricompensa. Imparare a distinguere la differenza tra il Dio che vorremmo (l'idolo) e il Dio che c'è nel cuore di ciascuno.	
<b>Att</b>	<p>“Miti e Dio” pag. 32</p> <p>Avere il coraggio di abbandonarsi tra le braccia di Dio e di avere fiducia. Eventualmente, se i ragazzi sono molti, è possibile inserire più ruoli e diverse figure nella parte dell'attivazione. Oppure attivare delle coppie, in cui uno si deve lasciar andare a terra e l'altro deve sorreggerlo.</p>	<p>“Una vera luce” pag. 33</p> <p>Riconoscere i vari volti di Dio, le Sue varie “sfaccettature” come guida e luce che ci accompagna nel nostro cammino.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Assalto al pozzo” pag. 32</p> <p>Per scoprire nella libertà la vera bellezza che abita in noi, dobbiamo attingere alla nostra fonte, quella che ci fa puntare sempre più in alto.</p>	<p>“Opera al riciclo” pag. 33</p> <p>Guardare al mondo e coglierne la bellezza ci fa dire che nulla e nessuno può dirsi un rifiuto. Ogni persona e ogni cosa può sempre dare qualcosa di sé agli altri, proprio come i personaggi e i componenti di un'opera d'arte.</p>
<b>Lab</b>	Cucina. La cucina riassume le idee di produzione, consumo, utilizzo delle risorse ed è alla base dell'alimentazione. LSO11	
<b>Pre</b>	<p>Mattina: La libertà di decidere ciò che può abitare il cuore è propria di ogni persona: Dio ti offre la possibilità di riempirti delle sue Parole per poi fare le scelte giuste nella vita. (Vedi allegato PGO2)</p>	<p>Sera: Michele Magone sente la coscienza troppo “imbrogliata” e si confessa, ma solo dopo che Don Bosco ha liberato in lui quello spirito critico che sa far cambiare un'esistenza intera. (Vedi allegato sul sito: PGO1)</p>



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<b>SABATO</b>		
<b>Tema</b>	DECISIONE – IDENTITÀ E MASCHERE	
<b>Idea Obiettivo</b>	<p>Imparare a scegliere, sapendo che ci sono delle conseguenze. Ma il valore della scelta sta nel motivo, più che nel risultato.</p> <p>Capire che le scelte di oggi sono le basi del progetto di domani.</p>	
<b>Att</b>	<p>“Chimici si diventa” pag. 42</p> <p>Far capire l'importanza della scelta, quanto essa non sia mai disgiunta dal resto della vita, ma rappresenti l'insieme di più fattori consapevoli o inconsapevoli.</p> <p>Attenzione: è necessario informarsi su eventuali intolleranze dei ragazzi!</p>	<p>“La storia decisa” pag. 43</p> <p>Far comprendere ai ragazzi che scegliere non è sempre così facile, comporta dei sacrifici su cui è necessario riflettere.</p>
<b>Gio</b>	<p>“Difendi i portieri” pag. 42</p> <p>Nella vita ogni scelta ha le sue conseguenze. Questo non deve spaventarci, ma ci deve far affrontare al meglio ogni situazione. L'esito di una partita dipende anche da noi!</p>	<p>“Paga la mossa!” pag. 43</p> <p>Ogni azione ha sempre un suo perché. Per raggiungere i propri obiettivi nella vita, bisogna ricordarsi di fare le mosse giuste!</p>
<b>Lab</b>	<p>Scenografie.</p> <p>La scenografia è l'arte di realizzare, attraverso gli oggetti più disparati, l'ambientazione migliore per la storia teatrale che vogliamo rappresentare.</p> <p>LS010</p>	
<b>Pre</b>	<p>Mattina: Le scelte di vita, le grandi decisioni, quelle che cambiano davvero la nostra esistenza, sono tutte nostre, ma spesso abbiamo bisogno degli altri.</p> <p>(Vedi allegato sul sito: PGO3)</p>	<p>Sera: Domenico Savio sceglie di farsi santo dopo aver incontrato la prorompente proposta di vita di Don Bosco. E decide che nella santità esiste l'identità perfetta del suo essere.</p> <p>(Vedi allegato sul sito: PGO1)</p>



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## LE SERATE

### I. Cucinopoli

Via		Bruciata	D	P		S		L	F	Cotta		T
	P								Bruciata			F
	F											P
	Cotta											Bruciata
	S											S
	Bruciata						FORNO					Cotta
	L											L
	D											D
T		Bruciata	D	P		S		F	L	Cotta		

**Cucinopoli** significa letteralmente «città della cucina» ed è ovviamente ispirato a Monopoli!

L'obiettivo di questo gioco è quindi costruire la propria città-cucina attraverso la conquista dei 5 elementi fondamentali, chiamate anche **COOKCARD**:

la DISPENSA(D), il PIANO COTTURA(P), la LAVASTOVIGLIE(L), il FRIGO(Fr) e il FORNO(F).

4 sono le squadre che si sfideranno. Ogni squadra ha un colore (verde, rosa, arancione e azzurro) e, a turno, tira il dado: avanzando di tante caselle, quante indicate dal dado.

#### LE CASELLE

Possono essere di 4 tipi:

**Caselle CUCINA:** qui è possibile conquistare, attraverso una prova, una delle 5 **COOKCARD**

**Caselle SCAMBIO:** sono le caselle dove si guadagna una **CHANGE CARD**.

**Caselle COTTA/BRUCIATA:** le caselle che fanno pescare una carta, o **COTTA** o **BRUCIATA**.

**Casella CANTINA:** la casella che ti manda a riordinare le provviste in CANTINA e ti impegna tra marmellate e conserve per tutta la durata del turno seguente. Quindi passi il dado e non giochi una manche.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## 1) Caselle CUCINA

Le caselle cucina (DISPENZA(D), PIANO COTTURA(P), LAVASTOVIGLIE(L), FRIGO(Fr) e FORNO(F)) prevedono sempre una prova: la squadra che vince, conquista la COOKCARD corrispondente.

L'**obiettivo** del gioco, abbiamo detto, è conquistare tutte le 5 COOKCARD e costruire la propria cucina, ma solo 4 caselle-cucina si trovano sul percorso. La quinta, quella che ci consente di conquistare la COOKCARD FORNO è al centro ed è raggiungibile solo dopo aver ottenuto le altre 4.

### **Ma perchè proprio il FORNO?**

Perchè la cottura è la tappa finale di un piatto, è quel processo di trasformazione che consente un vero e proprio cambiamento dell'alimento: di gusto, d'aspetto e di sostanza. Da singoli elementi disgiunti a pietanza armoniosa.

Così anche per noi il forno diviene l'ultimo passaggio, quello decisivo e conclusivo del gioco, quello che per il quale si lotta e si attende, ma anche quello stabilisce la fine ed il vincitore.

Ma non si tratta solo di cuocere, infatti il forno ha sì il vantaggio di mantenere le sostanze nutritive ed evitare le bruciature, ma è anche molto lento ed è quindi necessaria un'abbondante dose di pazienza per una buona riuscita del piatto.

Nel nostro gioco viviamo una cosa analoga: dobbiamo lottare e anche saper aspettare, esser competitivi ma anche motivati, mantenere il giusto mix di pazienza e strategia per aspettare le carte, condurre il gioco, rallentare gli avversari e giungere per primi alla prova finale.

Sul percorso sono quindi presenti 4 caselle cucina del colore di ciascuna squadra. I verdi avranno le loro quattro caselle cucina verdi, i rosa quelle rosa e così via.

Ogni tipo di casella cucina presenta una sfida tra tutte le squadre. La squadra che vince la sfida si aggiudica la COOKCARD del colore della casella, anche se non è del proprio colore. Ogni COOKCARD, di qualsiasi colore, è conquistabile da tutte le squadre, ma l'obiettivo di ciascuna squadra è collezionare tutte le COOKCARD del proprio colore. Questo, da un lato, consente di rallentare gli avversari nella costruzione della propria cucina, dall'altro impone la relazione tra le squadre. Si potranno poi scambiare le COOKCARD avversarie con quelle del proprio colore quando si ha una **CHANGECARD** (presa ogni volta che si arriva su una casella scambio)

In ogni sfida si scontrano tutte le squadre. Chi vince si aggiudica la carta.

Qualora una COOKCARD non sia più disponibile (perché è propria di un'altra squadra) si salta la prova. In sostanza la casella diventa neutra, a meno che la squadra non perda, per qualche scottatura, la sua carta.

Ad ogni tipo di casella Cucina corrisponde un tipo di sfida:

### **D Casella DISPENSA**

Per guadagnarsi la dispensa bisogna fare l'elenco delle cose che si metteranno dentro. Occorre quindi redigere un elenco della spesa di tutto ciò che la dispensa può contenere (barattoli, sughi, pasta, riso, dadi, confetture...). Ogni squadra deve immaginare di essere al supermercato.

Il conducente (un animatore) della sfida fissa un tempo prestabilito (1 min/2 min) e una lettera (A, B, C...). Nel limite di tempo le squadre devono scrivere il numero più alto di parole delle cose che possono stare dentro una dispensa che iniziano con la lettera stabilita. Chi ha il numero più alto di parole corrette vince la COOKCARD DISPENSA.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## **P** Casella **PIANO COTTURA**

Il piano cottura è il luogo della creatività: si creano i piatti gustosi che sono serviti sulle nostre tavole. Occorre quindi fantasia e immaginazione per ottenere la COOKCARD PIANO COTTURA.

L'animatore inizia a raccontare una storia. Successivamente passa la parola ad una squadra che deve continuare la storia con coerenza e velocità. Ogni squadra dovrà quindi stare attenta a quello che hanno detto precedentemente o l'animatore o le altre squadre. L'animatore decide il passaparola (tendenzialmente ogni 10-20 secondi, così che il gioco risulti dinamico), ma la prima squadra a cui passa la parola è sempre quella che è caduta nella casella P.

Ogni volta che la squadra si blocca o dice una cosa incoerente con quanto detto prima, viene eliminata dalla sfida. La squadra che rimane fino alla fine vince e si aggiudica la COOKCARD.

## **F** Casella **FRIGO**

In frigo fa freddo, bisogna scaldarsi... Bisogna chiamare Scaldamuscolo.

L'animatore può decidere tra 3 prove:

**Corsa** - Gioco del fazzoletto

**Senza vista** – Gioco del bendato: ogni squadra sceglie un bendato. I bendati devono eseguire un percorso guidati dalla voce delle proprie squadre. Il primo che arriva a destinazione vince.

**Musica**: 4 concorrenti delle 4 squadre si mettono su una linea. L'animatore dice una parola. I concorrenti corrono verso l'animatore. Il primo che tocca la sua mano vince. La squadra del concorrente che ha vinto deve cantare una canzone che contenga la parola pronunciata all'inizio dall'animatore. Se la canzone è corretta, vincono la CookCard Frigo, altrimenti la possibilità di cantare passa alle altre squadre in ordine di arrivo dei concorrenti.

## **L** Casella **LAVASTOVIGLIE**

Il funzionamento della lavastoviglie, non tutti lo sanno, è caratterizzato da un getto d'acqua che viene sparato in modo circolare. Per cui... Si GIRA!

Si scelgono 2 concorrenti per squadra. 8 concorrenti per 7 sedie disposte in cerchio. Al partire della musica, i concorrenti girano. Quando la musica si ferma, i concorrenti si devono sedere, ma uno rimarrà in piedi, quindi eliminato. Si toglie ad ogni manche una sedia. Vince chi riesce a sedersi fino alla fine, facendo conquistare alla squadra la COOKCARD LAVASTOVIGLIE.

## **FO** Casella **FORNO**

La casella Forno è l'ultima casella. La squadra che ha tutti gli elementi di una Cucina, al suo turno, può chiedere di fare la sfida finale per guadagnare una **COOKCARD FORNO**.

La **sfida finale** è la sfida **Youtube**. La squadra che cerca di conquistare l'ultima carta e di vincere deve indovinare la canzone che ascolta per 3-5 secondi (dipende se è tanto famosa oppure no). Le altre squadre possono fare rumore per non far ascoltare l'altra squadra. Se la indovina vince, altrimenti ritorna a giocare, tirando il suo dado.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## 2) Casella SCAMBIO

La casella scambio fa guadagnare una CHANGECARD, carta che permette di scambiare un oggetto (DISPENSA, PIANO COTTURA, LAVASTOVIGLIE, FRIGO). Tuttavia si possono scambiare oggetti con un'altra squadra solo se anche l'altra squadra ha a disposizione CHANGECARD. Entrambe le squadre perdono la Carta se scambiano due oggetti. Gli oggetti non devono essere per forza uguali, può essere scambiata, per esempio, una dispensa con un frigo.

La squadra alla quale viene chiesto di scambiare oggetti può decidere se accettare o rifiutare. Si utilizza la CHANGECARD solo durante il proprio turno, prima di lanciare il dado.

## 3) Casella COTTA/BRUCIATA

Sono le due caselle delle probabilità o degli imprevisti. Ogni volta si finisce su una delle due caselle si pesca una carta o dalla parte COTTA (opportunità da cogliere) o dalla parte BRUCIATA (ci siamo scottati!).

### COTTA

- Guadagni una Carta Scambio.
- Guadagni una Pass per uscire di prigione.
- Prendi una carta-cucina da un'altra squadra, senza utilizzare una carta scambio.
- Vai avanti di 3 caselle.
- Torna indietro di 3 caselle.
- Guadagni due tiri con i dadi.
- Guadagni un tiro in più.
- Hai un bonus per non fare la prova e guadagnare direttamente la CookCard presente nella prossima casella Cucina.

### BRUCIATA

- Perdi una carta cucina
- Perdi una tua carta-cucina
- Perdi due carte-scambio
- La squadra con meno carte-cucina può decidere di prenderne una da un avversario a sua scelta
- Vai nello scantinato
- Perdi tutte le carte-scambio
- Salti il prossimo turno.
- Alla prossima prova non partecipi.

## 4) La casella CANTINA

È la casella che ti manda a riordinare le provviste in CANTINA, quella che ti fa perder tempo e... saltare un turno. Si può uscire dalla cantina in due modi:

- Aspettare la manche successive
- Perdendo una COOKCARD.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## II. ALFA-CUCI

Questo gioco si propone di coinvolgere i ragazzi alla scoperta dei cibi che si usano in cucina attraverso domande e giochi che permettano loro di ottenere sempre più punti. Il gioco termina quando tutte le lettere e le rispettive domande sono state risolte dalle squadre.

**Obiettivo:** ottenere quanti più punti possibile completando le prove per ogni lettera.

Ogni squadra a turno dovrà scegliere da un cartellone una delle 21 caselle che vi saranno riportate. Ogni casella sarà costituita da un numero da 1 a 21 al di sotto del quale vi sarà una lettera dell'alfabeto. (vedi sotto). Il gioco è composto da due parti: la conquista della domanda e la risposta!

### LA CONQUISTA DELLA DOMANDA

Una volta che la squadra avrà scelto il numero il conduttore svelerà la lettera a cui corrisponde il numero stesso. A questo punto il conduttore urla la parola corrispondente e tutte le squadre possono provare a conquistare la domanda. Come? Come sceglie il conduttore tra

- la squadra/volontario che canterà per primo una canzone contenente quella parola
- la squadra che rappresenterà la parola usando i corpi dei componenti
- il volontario che per primo la disegnerà

La squadra che avrà conquistato correttamente la domanda otterrà 5 punti, in caso contrario perderà la possibilità di rispondere e la parola passerà alla squadra che si è prenotata per seconda.

### LA RISPOSTA

A questo punto viene fatta la domanda culinaria alla sola squadra. Se risponde in 3 secondi prende altri 5 punti, altrimenti si passa alla squadra che ha conquistato la domanda per seconda, ma attenzione in questo caso la seconda non prende i punti di conquista (che sono stati già presi dalla prima).

### TABELLONE

1	P	2	I	3	S	4	E	5	O	6	V	7	F
8	R	9	L	10	B	11	N	12	Q	13	V	14	H
15	Z	16	T	17	D	18	G	19	M	20	A	21	C

Queste sono le caselle mobili che andranno a coprire quelle con le lettere

Queste sono le caselle fisse che verranno segnate direttamente sul cartellone



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## ALFACUCI

*Prontuario per il conduttore*

N°	Lett	PAROLA	DOMANDA	RISPOSTA
1	P	PAROLA	È il formaggio tipico dell'Emilia-Romagna	PARMIGIANO
2	I	ISOLA	È un piatto fresco contenente diversi ortaggi	INSALATA
3	S	SOLE	Il budello ne è un elemento fondamentale	SALSICCIA
4	E	ECCO	È un formaggio tipico svizzero	EMMENTHAL
5	O	OCCHI	Se spremute danno un ottimo olio	OLIVE
6	U	UNO	Vi si ottengono degli ottimi vini	UVA
7	F	FIORE	Lo si può mangiare cotto o crudo	FINOCCHIO
8	R	ROMA	Sono un ottimo primo in particolare se ripieni	RAVIOLI
9	L	LEI	È un agrume tipico del sud Italia	LIMONE
10	B	BACIARE	È caratterizzata da un particolare colore rosso	BARBABIETOLA
11	N	NOTTE	Per poterla mangiare bisogna romperne il guscio	NOCE
12	Q	QUANDO	È un volatile di piccole dimensioni ottimo in cucina	QUAGLIA
13	V	VECCHIO	È una verdura ottima per realizzare zuppe e minestre	VERZA
14	H	HO (VERBO)	È il nome alternativo con cui si può definire un panino	HAMBURGER
15	Z	ZUCCHERO	È fondamentale per fare un particolare tipo di risotto	ZAFFERANO
16	T	TANTO/I	È un pesce d'acqua dolce e marina	TROTA
17	D	DOMANI	È fondamentale per fare un ottimo brodo	DADO
18	G	GIORNO	È un formaggio non molto amato per il suo odore	GORGONZOLA
19	M	MAMMA	È molto buona spalmata con il burro	MARMELLATA
20	A	AMICO	Vi si possono fare ottime spremute	ARANCIA
21	C	CUORE	Ha una buccia molto dura e all'interno un latte squisito	COCCO



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

## III. TEATRANDO A TAVOLA

Si tratta di un gioco teatrale attraverso il quale i ragazzi dovranno sperimentarsi non solo nell'arte della recitazione, ma dovranno mettere a frutto anche la propria creatività e la propria fantasia.

Assegnate ad ogni squadra uno dei seguenti cartoni animati:

- I Simpson
- I Griffin
- Futurama
- La famiglia Adams

N.B.: Potete anche scegliere altri cartoni animati o ambientazioni. L'importante è che si tratti sempre di un contesto familiare

Chiedete quindi loro di ambientare la scena di una colazione, di un pranzo o di una cena secondo le seguenti regole:

- È necessario inserire nella propria ambientazione tutti i personaggi principali presenti nell'ambientazione originaria
- È necessario che ci siano elementi sufficienti a far capire quale sia la situazione e il contesto in cui ci si trova
- È necessario che ciascun componente della squadra abbia un ruolo all'interno della scena
- È necessario che la storia che viene raccontata abbia un filo logico, un inizio e una fine
- Particolare importanza deve essere riservata ai vestiti e ai cibi che i personaggi andranno a mettere in scena

Costituite dunque una giuria e date ai ragazzi 45-50 minuti per preparare tutto il necessario.

Una volta scaduto il tempo, ogni squadra dovrà andare in scena mostrando ciò che è riuscita a realizzare nel tempo fissato.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## IV. ALLA RICERCA DELL'INGREDIENTE PERDUTO

- Obiettivo:** È una caccia al tesoro in cui bisogna ritrovare tutti gli ingredienti per preparare le pizze. Vince chi fa più punti alla prova. La prova finale dà un punteggio da 50 a 100 punti e blocca tutte le altre.
- Ambientazione:** I nostri due amici, Assunta e Jean-Pierre, vorrebbero preparare delle ottime pizze margherite per gli ospiti che stanno per ricevere nel loro ristorante, ma improvvisamente scoprono di non avere più gli ingredienti fondamentali per poterle preparare. Anche questa volta è intervenuto Sololo: ha fatto rubare ai suoi perfidi nani tutto ciò che c'era in dispensa e ora i nostri amici non sanno proprio come fare. Aiutiamoli a recuperare tutti gli ingredienti per fare le pizze che avevano programmato di cucinare per i loro amici.
- Fifolo, in disaccordo con il suo capo, ha deciso di aiutare i nostri amici a ritrovare gli ingredienti e ha lasciato per loro degli indizi sparsi all'esterno del ristorante. Gli indizi permettono di recuperare uno alla volta e in modo progressivo: acqua, farina, sale, lievito di birra e olio di oliva. Ogni ingrediente può essere recuperato solo dopo aver superato una prova (vedi sotto). In tutto le prove sono quindi 5. C'è poi un'ultima prova che permette di recuperare: la passata di pomodoro, la mozzarella, il basilico e lo zucchero.
- Una volta finite le prove e recuperati tutti gli ingredienti, bisognerà portarli ad Assunta e a Jean-Pierre perché possano preparare le loro pizze.
- Suggerimento:** potrebbe essere utile ambientare la scena e far recitare a due animatori le parti di Assunta e di Jean-Pierre per rendere più vivace il gioco.

### Prove :

Acqua	<p><b>Staffetta aspirata:</b></p> <p><i>Obiettivo:</i> travasare più acqua possibile da una bacinella ad un bicchiere.</p> <p><i>Occorrente:</i> 1 bacinella, un bicchiere per squadra, una cannuccia per giocatore</p> <p><i>Procedimento:</i> la squadra si dispone in fila indiana. Al via, il primo giocatore della squadra corre verso la bacinella, aspira l'acqua con la cannuccia e la trasferisce nel bicchiere. Una volta fatto questo, torna al punto di partenza e parte il secondo giocatore. E così via fino a quando tutti i giocatori non avranno compiuto la prova. Per ogni squadra devono gareggiare 15 persone. Nel caso in cui le persone siano meno rispetto al numero richiesto, è possibile far ripetere la prova ad alcuni dei ragazzi.</p> <p>Il punteggio verrà assegnato alle squadre in base a quanta acqua saranno riusciti a travasare.</p>
-------	--





# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<p>Passato di pomodoro, mozzarella, basilico, zucchero</p>	<p><b>Fanta-menù</b></p> <p><i>Obiettivo:</i> comporre un menù il più realistico possibile con gli ingredienti dati</p> <p><i>Occorrente:</i> carta e penna</p> <p><i>Procedimento:</i> dopo aver dato alla squadra una serie di ingredienti, con essi la squadra dovrà cercare di stilare un menù il più realistico possibile.</p> <p>I punti verranno assegnati in base ai seguenti criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realisticità della ricetta</li><li>- Coerenza degli ingredienti messi insieme</li><li>- Partecipazione del gruppo</li></ul>
--	--



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

## V. AMORE, CUCINA AND CURRY

Si tratta di un gioco diviso in 4 fasi, alle quali corrispondono 4 diversi giochi.

1. **Sarabanda regionale:** proiettate le immagini dei piatti tipici delle regioni di Italia. Ogni squadra disposta in file avrà la possibilità di indovinare il piatto. Potrà rispondere soltanto il primo della fila di ogni squadra. Per farlo, dovrà urlare la parola "Curry".
2. **Cook's Picture:** proiettate immagini di quadri famosi che raffigurano dei banchetti. Chiedete quindi a ciascuna squadra di rappresentare le immagini visualizzate. I punti verranno assegnati secondo questi criteri: coerenza rispetto all'immagine del quadro, partecipazione dei componenti, originalità.
3. **Memory Culinario:** realizzate delle tessere con sopra il nome e/o l'immagine di cibi. Uno alla volta ogni squadra dovrà accoppiare più tessere possibili.
4. **Kitchen Reaction:** ogni squadra per ogni manche dovrà scegliere tre componenti. Uno di questi dovrà indovinare dalle parole dei suoi compagni il piatto che gli stanno descrivendo. I due componenti che devono descrivere il piatto possono dire una sola parola ciascuno.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## VI. COOK AROUND

Il gioco consiste nel classico gioco dell'oca, rivisitato. Cook Around presenta dieci caselle con dei personaggi di tutto il mondo, sei caselle con gli indovinelli e cinque caselle con le prove. Ogni squadra lancia un solo dado e la pedina va avanti in base al numero indicato da esso.

### CASELLA PERSONAGGIO

Se la squadra arriva sulla casella personaggio dovrà affrontare una prova che consiste nell'indovinare il maggior numero di ingredienti di una ricetta tipica della nazione di provenienza del personaggio.

Personaggio	Nazione	Ricette
Jackie Chan	Cina	Riso alla Cantonese
Doraemon	Giappone	Sushi
Gandhi	India	Pollo Tandori
Antonio Banderas	Spagna	Paella
Napoleone	Francia	Baguette
George Clooney	Stati Uniti	Muffin
Michael Schumacher	Germania	Soller
Gigi Buffon	Italia	Pizza Quattro Stagioni
Nelson Mandela	Sudafrica	Frikkadels
Regina Elisabetta	Regno Unito	Pasticcio di Carne

La squadra che per prima trova tutti gli ingredienti errati urla STOP, viene verificata la correttezza della prova, nel caso in cui la squadra vince la prova, guadagna L'IMMUNITÀ che potrà usare nel caso in cui sbaglia l'indovinello. Nel caso in cui dice STOP e ha sbagliato la prova, torna indietro di una casella.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

Di seguito vengono elencate gli ingredienti delle singole ricette. Gli ingredienti segnati in rosso sono quelli aggiunti ed errati che ogni squadra deve individuare per poter vincere la prova.

<u>RISO ALLA CANTONESE:</u> Riso chicco lungo Piselli Carote Prosciutto a cubetti Prezzemolo Cipollotti freschi Pomodoro Pepe Latte Olio semi di arachidi Salsa di soia chiara Spinaci Alici Uova Pancetta Sale	<u>SUSHI:</u> Riso Piselli Aceto di riso Zucchero Uova Sale Alga Nori Cetriolo Avocado Pomodoro Olio d'oliva Basilico Mango Salmone Sgombro Pesce spada Surimi Tonno Paprika Wasabi	<u>POLLO TANDOORI:</u> Petto di pollo Lime Uova Aceto Semi di senape Semi di cumino Maionese Aglio Curry Salsa di pomodoro Pomodori Cipolla Cardamomo Olio Prezzemolo Sale
<u>PAELLA:</u> Pollo Coniglio Pomodori Uova Fagiolini Prezzemolo Fagioli Polvere di peperone secco Spinaci Pancetta Olio d'oliva Zafferano Riso Paprika Porro Cetriolo Carciofi Piselli Alici Salmone	<u>BAGUETTE:</u> Farina 00 Pomodoro Lievito di birra Aglio Cipolla Sale Olive Acqua Olio extra vergine di oliva	<u>MUFFIN:</u> Latte Farina Limone Lievito in polvere Panna Ricotta Sale Zucchero Olio d'oliva Arancia Uova Burro Rum Marsala Cannella Vanillina



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<p><u>STOLLEN:</u> Farina Sale Latte Zucchero Cioccolato Nocciole Lievito Burro Olio d'oliva Uova Mandorle Ricotta Farina di mandorle Limone candito Limone Cannella Rum Cocco Arancia candita Uva sultanina Zucchero a velo Chicco d'uva</p>	<p><u>PIZZA QUATTRO STAGIONI:</u> Farina 00 Polpa di pomodoro Acciughe Capperi Sale Acqua tiepida Patatine fritte Wusterl Gorgonzola Lievito di birra Pepe Olio d'oliva extravergine Mozzarella Fontina Prosciutto crudo Uova Funghi champignos Carciofi Noci Pere Olive Aglio Prosciutto cotto</p>	<p><u>FRIKKADELS:</u> Carne di vitello Cipolla Aglio Cetriolo Pomodoro Prezzemolo Coriandolo Lime Sale Pepe nero Acqua Uova Latte Funghi Prosciutto Fagioli Fette di pane Chiodi di garofano</p>
<p><u>PASTICCIO DI CARNE:</u> Olio d'oliva Sale Pepe nero Peperone Limone Farina Carne macinata Burro Latte Uova Parmigiano Cipolla Curry Senape Carota Aglio</p>	<p>Prezzemolo Zafferano Timo Rosmarino Vino rosso Aceto Carciofi Salsa Worcestershire Concentrato di pomodoro Acqua Chiodi di carovana Funghi Brodo di pollo Patate</p>	



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

PRONTI PER LE FOTOCOPIE

<u>RISO ALLA CANTONESE:</u> Riso chicco lungo Piselli Carote Prosciutto a cubetti Prezzemolo Cipollotti freschi Pomodoro Pepe Latte Olio semi di arachidi Salsa di soia chiara Spinaci Alici Uova Pancetta Sale	<u>SUSHI:</u> Riso Piselli Aceto di riso Zucchero Uova Sale Alga Nori Cetriolo Avocado Pomodoro Olio d'oliva Basilico Mango Salmone Sgombro Pesce spada Surimi Tonno Paprika Wasabi	<u>POLLO TANDOORI:</u> Petto di pollo Lime Uova Aceto Semi di senape Semi di cumino Maionese Aglio Curry Salsa di pomodoro Pomodori Cipolla Cardamomo Olio Prezzemolo Sale
<u>PAELLA:</u> Pollo Coniglio Pomodori Uova Fagiolini Prezzemolo Fagioli Polvere di peperone secco Spinaci Pancetta Olio d'oliva Zafferano Riso Paprika Porro Cetriolo Carciofi Piselli Alici Salmone	<u>BAGUETTE:</u> Farina 00 Pomodoro Lievito di birra Aglio Cipolla Sale Olive Acqua Olio extra vergine di oliva	<u>MUFFIN:</u> Latte Farina Limone Lievito in polvere Panna Ricotta Sale Zucchero Olio d'oliva Arancia Uova Burro Rum Marsala Cannella Vanillina



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

<u>STOLLEN:</u> Farina Sale Latte Zucchero Cioccolato Nocciole Lievito Burro Olio d'oliva Uova Mandorle Ricotta Farina di mandorle Limone candito Limone Cannella Rum Cocco Arancia candita Uva sultanina Zucchero a velo Chicco d'uva	<u>PIZZA QUATTRO STAGIONI:</u> Farina 00 Polpa di pomodoro Acciughe Capperi Sale Acqua tiepida Patatine fritte Wusterl Gorgonzola Lievito di birra Pepe Olio d'oliva extravergine Mozzarella Fontina Prosciutto crudo Uova Funghi champignos Carciofi Noci Pere Olive Aglio Prosciutto cotto	<u>FRIKKADELS:</u> Carne di vitello Cipolla Aglio Cetriolo Pomodoro Prezzemolo Coriandolo Lime Sale Pepe nero Acqua Uova Latte Funghi Prosciutto Fagioli Fette di pane Chiodi di garofano
<u>PASTICCIO DI CARNE:</u> Olio d'oliva Sale Pepe nero Peperone Limone Farina Carne macinata Burro Latte Uova Parmigiano Cipolla Curry Senape Carota Aglio	Prezzemolo Zafferano Timo Rosmarino Vino rosso Aceto Carciofi Salsa Worcestershire Concentrato di pomodoro Acqua Chiodi di carovana Funghi Brodo di pollo Patate	



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## CASELLA INDOVINELLO

Se la squadra arriva sulla casella INDOVINELLO, dovrà rispondere all'indovinello che l'animatore gli pone:

- 1) Sto quasi sempre nel mio letto e quando cammino mormora. Chi sono? (il fiume)
- 2) Appena viene sciolto, sparisce. (il mistero)
- 3) Vende prodotti freschi che nessuno mangia. (il fioraio)
- 4) È chiaro che uno non può farla mai. (la coppia)
- 5) Con loro puoi fare tutto, ma se le hai in mano non puoi fare nulla (le mani)
- 6) Sì lascia quando si prende (l'impronta digitale)
- 7) Tutti la scrivono ma nessuno la legge (la punteggiatura)
- 8) Non si può studiare stando seduti (la gondola)
- 9) A volte entra camminando ed esce correndo (l'arbitro)
- 10) Sì leggono anche saltando le righe (le note musicali)

Se la squadra indovina la risposta, va avanti di una casella. Se la sbaglia salta un turno.

## CASELLA PROVA

Se la squadra arriva nella casella PROVA, dovrà affrontare una delle seguenti prove:

- 1) Si mostrano tre immagini sovrapposte di portate e la squadra deve riconoscerle tutte e tre;
- 2) Si propone una bevanda da assaggiare e i giocattoli devono riconoscere gli ingredienti

Composizione della bevanda:

- Acqua
- Zucchero
- Cannella
- Pepe
- Basilico
- Origano

Vince la squadra che indovina il maggior numero di ingredienti

- 3) Ogni squadra ha a disposizione 20 zollette di zucchero e 10 stuzzicadenti, vince la squadra che costruisce la torre più alta con le zollette.
- 4) Inventare una canzone culinaria sulla base musicale "un poco di zucchero", vince la squadra che realizza la canzone più simpatica, con un senso logico e che venga cantata da tutta la squadra.
- 5) Ogni ragazzo avrà a disposizione un tovagliolo di carta... chi farà il segna posto più fantasioso fetta di pane che potrà ritagliare in modo da ottenere una forma particolare, vince la squadra che la realizza meglio ed è la più originale.

La squadra che vince la PROVA va avanti di una casella.

Il gioco finisce quando una delle squadre arriva per prima alla fine.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

## VII. SERATA FINALE

Per la serata finale certo non potrà mancare il falò al centro di un bel cerchio. Per stare in allegria durante l'ultima sera insieme ci vuole tanta musica, ma in questa occasione si può realizzare il tutto a tema culinario.

### **RICORDANDO...**

Si può ripercorrere il campo con "premi simpatici" per ricordare momenti di grande allegria: "PREMIO CAFFE" dato al più sveglio del campo. "PREMIO PANNA MONTATA" al ragazzo/ragazza che più cura la sua immagine.

È importante saper prendere in giro senza mai offendere.

### **ASSAGGIANDO...**

È sicuramente la sera adatta per un dolce magari preparato assieme o almeno per una cioccolata calda. Ricordare il valore del fuoco in cucina è fondamentale per risottolineare il tema del campo: diventare grandi cuochi nell'arte di saper cucinare le relazioni.

### **FESTEggiANDO...**

La festa non è solo sballo! È anche rito. Ecco allora che in un momento possiamo decidere di togliere dalla nostra vita quell'ingrediente sbagliato. Cosa del mio carattere non mi fa vivere bene le relazioni? Lo scrivo su un foglietto di carta e in un bel momento lo getto insieme a tutti i miei amici nel fuoco: bruciamo i difetti, cuociamo il bello che c'è in noi!



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## LO STILE DEL CAMPO

Per ultimo riportiamo i nostri appunti educativi sui campi. Alcuni di voi li conoscono già.

Noi continuiamo a metterli perché non “alcuni” non significa “tutti” e poi perché *ripetita juvant*

### La residenzialità

Nel campo scuola la caratteristica educativa fondamentale è la residenzialità.

I tempi informali, di vita comune, diventano più importanti del messaggio stesso, non tanto perché tolgano qualcosa al messaggio o lo distorcano, ma perché lo suggellano, lo imprimono. Se si sta bene nello stare “normale”, nello stare insieme, con tutta una bellezza poi di stare nella natura, mangiando bene, avendo molto spazio per sé, ecco che il messaggio che si voleva passare con quella determinata storia, con quel sussidio, passa molto di più.

È fondamentale lavorare molto su questi aspetti di residenzialità sia per gli spazi che per i tempi.

### I tempi

#### ▪ SVEGLIA

Il momento più critico e più importante della giornata è proprio quel minuto, da quando apriamo gli occhi a quando qualcuno ci rivolge la parola. Nessuno vorrebbe essere svegliato da un pazzo scatenato che è già “superiperattivo” di prima mattina, ma neanche da un brontolone più assonnato di noi! Il giusto *mix* per iniziare bene la giornata è un semplice sorriso e un “buongiorno!”, perché è dal vostro volto che i ragazzi capiranno quale giornata vivranno.

Alzarsi dal letto può diventare un ostacolo insormontabile, ma prima di tutto bisogna aprire gli occhi! Lasciate pure a casa quelle odiose campane o ancora pentoloni e coperchi da sbattere l'uno contro l'altro; un po' di bella musica, quella che piace ai ragazzi, può risvegliarli nel proprio vero senso della parola!! (Musica che piaccia ai ragazzi e non a voi animatori!)

Create un cd fatto apposta per la sveglia mattutina, con sigle di cartoni animati e i brani più in voga del momento, alternati tra loro; non riciclatelo durante la giornata e usatelo esclusivamente per il risveglio dei ragazzi.

#### ▪ RISVEGLIO MUSCOLARE

Ogni giornata per essere vissuta al meglio ha bisogno di una “scossa” e sia voi che i ragazzi avete bisogno di un ottimo sprint iniziale. Il Risveglio Muscolare è la vitamina che fa per voi!

Si può fare con una (o più) delle varie proposte:

**Sono di fretta!** Imitare tutti insieme, guidati dal racconto dell'animatore, tutte le azioni che si svolgono abitualmente dal risveglio al punto di ritrovo, concludendo con l'urlo di squadra.

**La stanza degli specchi!** Tutti (gli specchi) devono contemporaneamente copiare tutto ciò che sta facendo l'animatore in mezzo al cerchio: saltare, far capriole, scuotere le braccia, battere le mani a tempo, imitare un animale. Presentatelo come una sfida, aumentate pian piano il livello di difficoltà e quando il ritmo è alto, passate il testimone a qualcun altro.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## ▪ COLAZIONE, PRANZO E CENA

I pasti sono dei momenti fondamentali per un campo: mentre si mangia si riesce a colloquiare meglio, soprattutto con i ragazzi che hanno più difficoltà a interagire con gli altri.

Esistono varie teorie sulla posizione del pranzo: animatori che si mettono in mezzo ai ragazzi dove capita, spiazzando così anche i vari gruppetti; animatori che si mettono in mezzo alla loro squadra per consolidare meglio i rapporti; animatori che servono per tutto il tempo e poi mangiano in un tavolo a parte, per far crescere anche i ragazzi.

Non c'è un metodo più giusto di altri (dipende anche dall'età e dalle tradizioni dei centri): certo, però, è che in modi diversi si deve stare in mezzo ai ragazzi. E quando serve posso lanciare una battuta, un sorriso, un complimento.

La tavola è un modo per riuscire a conoscere meglio, chiacchierando con loro e stimolando i ragazzi tra loro a trovare interessi comuni per poi svilupparli nel gioco e durante tutto il campo.

Gli scambi nei tempi informali sono fondamentali per aiutare i ragazzi a rielaborare i loro vissuti e per consolidare le relazioni educative: quando non ho un ruolo (l'attività da spiegare, la preghiera da condurre), il parlare con qualcuno sottolinea l'importanza che quella persona ha nei miei confronti. I ragazzi lo capiscono, lo avvertono. E ancora potete essere veri animatori da tavola: riuscendo a coinvolgere in allegre risate anche gli altri più lontani, creando simpatici giochi "tormentoni" che possano in qualche modo coinvolgere e creare feeling.

Lo "stare a tavola" inoltre è pieno di aspetti educativi! Rispettate le regole-base da seguire a tavola, ben chiarite all'inizio della settimana: dal non alzarsi dal posto a non sprecare il cibo, lavarsi le mani prima di andare a mangiare, non parlare con la bocca piena e masticare con la bocca chiusa sono alcune delle regole basilari durante i pranzi, e solo voi animatori potete dare il buon esempio per seguire le regole più comuni.

## ▪ RITROVO

È lo spazio da dove inizia la giornata, da dove si riparte con le attività della giornata.

**Dove?** Deve essere un punto strategico, centrale e ben visibile da tutti.

**Come riunirsi?** Non infiammate le vostre preziose corde vocali urlando per sollecitare i ragazzi, rimarrete senza parole ben presto! Pensate un richiamo *ad hoc*, pronto a far sobbalzare chiunque ascolti le sue prime note e risparmiandovi il fiato. Utilizzatelo sin dal primo giorno presentandolo come Richiamo ufficiale: spiegate che ci si riunisce nel punto Ritrovo, prima che si senta la sua ultima nota! Non deve essere l'inno del campo (alla lunga potrebbe stufare).

**Come disporsi?** Il famoso cerchio non è mai scontato! Stando in cerchio tutti riescono a guardare negli occhi tutti. E nessuno è "nascosto" dietro qualcun altro e quindi per voi è più facile richiamare l'attenzione di qualsiasi ragazzo pur restando in mezzo a loro e avendo sempre un contatto visivo. Ci può essere più di un ritrovo ma mai più di due, uno all'aperto e uno al chiuso; in base all'attività da iniziare e all'ora della giornata in cui ci si ritrova.

**Cosa fare?** Il ritrovo non va abusato. Si utilizza per lanciare qualcos'altro quindi deve essere breve come una pista di lancio.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## ■ GIOCO LIBERO

Si può cadere nella tentazione di scambiare il gioco libero per la pausa, mentre in un Campo Estivo, non esistono pause! I ragazzi, anche se liberi di giocare a ciò che vogliono, solitamente fanno sempre i medesimi giochi!

Qui entrate in scena voi, gli animatori, che con la vostra fantasia ed entusiasmo, troverete il gioco ripescato nei ricordi per risollevarne l'umore dei bambini annoiati dai soliti giochi. Serve un gioco da proporre, anche una variante inventata sul momento da sperimentare. Serve un altro animatore che regga il gioco e attirare l'attenzione; perché se si vuol far incuriosire i bambini al nuovo gioco, bisogna cominciare a giocare, divertirsi e far vedere che è un gioco dove ci si diverte! Solo così il gioco sarà coinvolgente!

- 1) avere ben chiaro i giochi da fare e proporre
- 2) giocare vicino al gruppetto di bambini
- 3) invitarli a giocare con voi, sempre se non l'hanno già fatto loro...
- 4) continuare a giocare con loro e naturalmente spiegare le regole e i ruoli poco per volta.
- 5) Creare una zona con i materiali: giochi da tavolo, giochi di una volta, libri gioco, ecc.

Ricordatevi che se da un lato siete "animatori informali" (nel gioco libero sono i ragazzi che decidono il gioco!) rimanete comunque "educatori a tutti gli effetti", sta a voi far sbocciare l'arte di riempire il tempo e di "sapersi togliere" quando i ragazzi sono veramente protagonisti. "Togliersi" non significa andarsene via, significa lasciare lo spazio ai ragazzi, sottolineare quando sono bravi a giocare bene e a gestire il gruppo.

## ■ TORNEI SPORTIVI:

C'è chi organizza il torneo e si occupa di gestire l'ordine delle partite, i punti e i risultati...

C'è chi arbitra il *match* ed è concentrato a far rispettare le regole del gioco ...

C'è chi incita la squadra, dà suggerimenti su come posizionarsi in campo, sulla tattica migliore da usare e gestisce i cambi da effettuare, con l'intento di far giocare e far divertire tutti (e non puramente vincere!): costui è l'allenatore della squadra!

**Tutti però educano.** Perché il torneo è il gioco dove aumenta la parte competitiva tipica del mondo sportivo. Per questo emotivamente i ragazzi ci investono di più. Inoltre i valori vengono messi alla prova: vale di più vincere a tutti i costi o vincere con stile?

Ecco perché è importante che il torneo sia organizzato bene per creare il giusto contesto dove l'arbitro possa educare al limite e al rispetto delle regole e l'allenatore alla passione del giocare bene. Che valore può avere un cartellino rosso a un fallo? Che valore una parola giusta dell'animatore-allenatore? Un valore altissimo che arriva al centro del cuore.

E il torneo ci fa capire che si può educare anche nella gestione della vittoria e della sconfitta. Non bisogna aver paura di dire che qualcuno ha perso. Piuttosto bisogna aumentare i premi. Oltre ai classici primi, premiare anche gli atleti più sportivi, i migliori ruoli, ecc.

Per i ragazzi più piccoli, ricordate che i tornei possono essere anche non autentici sport: Schiaccia7, Roverino, vanno più che bene; in fondo, ogni volta alle Olimpiadi, ci sono discipline non riconosciute che vengono sperimentate per diventare reali sport.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

## I luoghi

### ▪ LE CAMERE:

Camerate gigantesche o camere da una manciata di posti, sono gli ambienti più intimi e più caotici da gestire in una settimana. Borse, bagagli, scarpe sporche e puzzolenti in giro, letti da fare, vestiti ovunque, basta davvero poco per ridurre la camera in un buco nero!

All'inizio della settimana di campo, bisogna che vi ritagliate con i ragazzi dei minuti per accordarsi per un quieto vivere all'interno delle camere, come se fosse **un patto, per rendere** sin da subito, **i ragazzi attivamente partecipi all'ordine in camerata** e responsabili delle proprie cose, per non ritrovarsi a cercare un calzino perduto per tutto l'universo infinito della camerata.

Naturalmente è necessario che ognuno degli animatori abbia ben chiaro le regole che guideranno l'equilibrio ordine-caos delle camerate, anche perché, più si è più è probabile che si tenda al disordine cosmico!

Ogni ragazzo **deve e ha bisogno di gestire il proprio microspazio**, letto-armadietto, con tutti i vestiti e gli oggetti personali che ci vivranno all'interno; in modo da avere tutto sotto controllo ed essere il più autonomi possibili.

Di solito, durante l'attività giornaliera si chiudono le camere e si impedisce ai ragazzi di andarci liberamente. Non è solo un motivo di ordine o di prevenire problematiche, ma anche di aiutare i ragazzi a uscire da se stessi. Le camere rappresentano il nido, il rifugio sicuro: questo mal si addice a una settimana in cui si vuole far uscire i ragazzi allo scoperto, farli lavorare su di loro ma nell'incontro con altri. In questo senso chiudere le camere è aprire alla vita.

### ▪ GLI ALTRI SPAZI:

Dalla cucina alla cappella (o allo spazio della preghiera), dalla sala animatori alla sala giochi, ogni spazio andrebbe ben visualizzato e il più possibile ambientato nel filone-storia del campo.

La delimitazione degli spazi e la manifestazione del loro ruolo, aiuta i ragazzi a costruire il contenitore educativo dove inserire le proposte, le attivazioni, i giochi e le esperienze del campo.

Delimitare gli spazi aiuta poi a passare le regole: cosa si fa e cosa non si può fare in un determinato luogo. E si sa che le regole aiutano a far procedere il lavoro educativo.