INVIATO DA
Irmgard

ON
31/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Magazzino: Robinson @ Home



Viene presentato un programma per un campo locale. Il tema “Robinson” viene integrato nelle preghiere, nei momenti di silenzio, nei giochi, nelle escursioni e nelle attività.

*Questo articolo è tratto dalla rivista «Forum».*

## 5 giorni di campo: mattina, pomeriggio, sera

Perché andare sempre lontano? Anche organizzare un campo a casa può essere divertente. Per evitare che nella tua comunità ci sia semplicemente una pausa estiva, ti presentiamo qui un programma particolarmente adatto a bambini di età compresa tra gli otto e i 15 anni circa.

Robinson Crusoe vive numerose avventure prima di essere salvato dalla sua isola. Durante la settimana di campo a casa, l’obiettivo è superare felicemente queste avventure. La parte centrale del programma è costituita dai momenti dedicati alla costruzione delle capanne, seguiti dal pernottamento. Il divertimento è assicurato – fino all’asta di addio delle capanne. Quale «indigeno» si aggiudicherà la capanna più grande e più bella?

## 1. Momenti di preghiera

## Aspetti della vita di Robinson dal punto di vista biblico:

| | | | |
|---|---|---|---|
| | (zum Lagerplatz)<br>12.15 Mittagessen (Schiffs-proviant, Wurzeln.) | 18.15 Nachtessen | 19.00 Übernachtung Zu |
| Di | 9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)**<br>10.00 – 12.00 Hüttenbau | 13.30 Robinson ist einsam - Freitag taucht auf **(1)**<br>14.30-16.00 «Pionierbasteln» Interessengruppen 1. Teil:<br>· Töpfern<br>· Korben<br>· Mahlen, backen<br>· Lagerturm verkleiden<br>18.15 Nachtessen | |
| Mi | 9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)**<br>10.00-12.00 Hüttenbau Parallel: Interessen-gruppen 2. Teil | 14.00 Freitags Geschichte **(1)**<br>14.30 Festvorbereitungen **(6)**<br>· Hütten fertig / schmücken<br>· Fest vorbereiten<br>16.15-17.45 Buschspiele<br>ab 17.00 Abkochen, freiw. Singen<br>18.15 Hütten-Einweihungsfest mit Nachtessen | |
| Do | 6.45 Morgenessen<br>7.40 Aufbruch zur Erkundungs-reise **(4)**<br>8.30 Abfahrt Tagesausflug<br>· Gestaltete Wanderung<br>12.30 Mittagessen abkochen<br>· Stille Zeit unterwegs **(3)** | 14.00 Weitermarsch in Gruppen unterwegs Stille Zeit **(3)** und Entdeckerwettbewerb **(4)**<br>17.30 freiwilliges Singen<br>18.30 Nachtessen | Übernach-tung in den Hütten |

## 2. Gioco all'aperto "Naufragio"

Il gruppo viene suddiviso in quattro sottogruppi, ciascuno con un responsabile. A ogni bambino vengono attaccate due mani di carta.

Fase 1 (= postazione 1): campo di gioco con costa, mare e relitto in mare

Nel relitto ci sono conserve alimentari di quattro colori diversi, quattro bussole e quattro frammenti di mappa che ogni gruppo deve recuperare (1 pezzo per ogni giro).

Problema: gli squali (i capigruppo) in mare strappano le mani di carta e rubano il cibo.

Chi non ha più mani di carta non può più recuperare nulla dal relitto!

Non appena questa parte è terminata, inizia la fase 2 del gioco:

La mappa trovata nel relitto indica la strada per la seconda postazione. Lì ci sono domande sul tema di Robinson o della navigazione con due possibili risposte: A o B. Ad ogni risposta è allegata una descrizione del percorso: la risposta corretta conduce alla postazione successiva, quella sbagliata a un «vicolo cieco» ecc. Obiettivo: arrivare al campo, accendere un fuoco e scaldare le conserve (ravioli), cercare frutta selvatica (= nascosta) e carote, preparare una macedonia…

## 3. Momento di silenzio sul tema

**Preghiera di intercessione: Salmo** 50,15

**Preghiera di intercessione: 2** Tessalonicesi 3,1-3 / 1 Timoteo 2,1+2

**La preghiera quotidiana: Luca** 18,1-8 / Luca 11,10-13

**Preghiera di ringraziamento: Ef** 5,20 / Rm 8,28

## 4. Gita di un giorno: viaggio esplorativo

Lungo il percorso si trovano diversi ingredienti per il pranzo: «albero del pane» (pane), «campo di carote» (carote), «albero del cacao» (cioccolato), «nidi d'uccello» (pollo) …

**Gara di esplorazione:**

Ogni gruppo riceve una lista di dieci oggetti. Vince chi ne individua il maggior numero e li porta alla stazione. (ad es. fossile, foglia di quercia, selce, noce, …)

## 5. Percorso a tappe: giochi d'acqua e del vento

L'obiettivo della corsa a tappe è costruire una barca a vela. I gruppi ricevono i vari materiali alle postazioni. Le postazioni devono essere visitate in ordine e i compiti devono essere svolti sul posto. I gruppi partono a intervalli di cinque minuti.

1 = Raccogliere legna nel bosco

2 = Segare le parti della barca

3 = Cercare l’albero e le aste nel bosco

4 = Forare (per l’albero e le aste)

5 = Procurarsi le vele di stoffa

6 = inchiodare

7 = Tendere lo spago (vele, bordo della barca...)

8 + 9 = Percorso a ostacoli: i bambini devono andare a prendere l’acqua con dei bicchieri, superare il percorso a ostacoli fino alla loro vasca e riempirla con l’acqua.

## 6. Festa: Mercato di Robinson

Stand: stand di trucco, stand per la pulizia delle scarpe, gioco di precisione con la spugna, gioco dei record (freccette...), stand gastronomico, stand delle bevande, giochi di abilità, ruota della fortuna, popcorn, altri giochi.

Le bancarelle vengono ideate, pianificate, allestite e gestite dai singoli gruppi, che si occupano anche di procurarsi il materiale necessario. Valuta: «pietre d’oro» (ognuno ne riceve una dotazione iniziale). Ciò che i singoli gruppi guadagnano alla propria bancarella può essere distribuito tra i membri e nuovamente speso.

## 7. Esercitazione notturna

Robinson (capogruppo) e compagni vogliono esplorare l'entroterra. Lungo il percorso si imbattono in delle impronte. Le tracce conducono a un falò attorno al quale sono seduti alcuni cannibali (capigruppo). Legato a un albero c’è il loro pasto: Venerdì (animatore). Non appena i cannibali si accorgono di essere stati scoperti, fanno capire alla loro vittima con gesti delle mani e dei piedi e con uno strano dialetto che sta per essere mangiata. All’improvviso, in un momento di disattenzione, Venerdì riesce a fuggire verso Robinson. I cannibali lo inseguono e catturano quanti più prigionieri possibile. È prigioniero chiunque venga toccato da un cannibale. Deve seguirlo e viene legato a un albero (attenzione, non saziatevi troppo!). I bambini devono liberarsi da soli oppure vengono liberati dai loro compagni. Dopo circa 30 minuti, Robinson e compagni non rispettano più le regole, ovvero passano all’offensiva e legano i cannibali. Dopo aver ottenuto una promessa solenne di non mangiare mai più esseri umani (tramite un traduttore!), i selvaggi vengono slegati e Robinson e compagni si incamminano verso casa.

## Robinson & Home

Robinso_@_Home

## Bibliografia




- **Testo e immagini:**Forum Kind, numero 2/03, pagine 15 e 16. Homecamp Robinson.
© Copyright www.forum-kind.ch
- **Autore:** Giancarlo Voellmy, segretario della BESJ, ha condotto questa settimana alla Robinson con il suo gruppo di giovani. Mirjam Leuenberger ha rielaborato il programma.

## Weitere Informationen

*Tag*
Deposito locale

*Età*
8–12 anni

*Numero di partecipanti*
1–20
20–30
30 – 100

*Bibbia*
Manca questa informazione.

*Durata*
Nessun dato disponibile.

*Materiale*
Un bel po’ di lavoro

*Scarica il file*
Download del file disponibile

*KI Generierter Inhalt*
Contenuto
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/magazzino-robinson-home