



TITOLO ATTIVITÀ: L'armadio dei miei sogni

FINALITÀ: l'apertura dell'armadio in Cronache e Magia è l'avvio della storia e l'ingresso in un'avventura fantastica. Partiamo dal costruire un'idea di armadio che contenga ciò che fa sognare i ragazzi, per aver voglia di aprirlo e liberare le ali della fantasia.

MATERIALI: per ogni ragazzo 1 foglio di carta millimetrata, matite e gomme (o un dispositivo con un software free per disegnare, se qualche ragazzo lo preferisce); tante scatole e contenitori di plastica, cartone, metallo anche di recupero; materiali per costruire la struttura dell'armadio (spago, bastoni alti, canne di bambù di minimo 1 m, manici di scopa, travetti e assi di legno o polistirolo, pallet...); cancelleria, materiali per le ante (teli, giornali, cartoni, carta velina, carta da pacchi...).

SPAZIO: all'aperto/al chiuso

DURATA: 90'

SVOLGIMENTO: costruiamo l'armadio dei nostri sogni. Quello che vorremmo aprire spesso perché contiene gli oggetti da noi più amati, compresi abiti e accessori. Possiamo pensarlo a vista dotato di contenitori sovrapposti, quindi con una struttura leggera e poco ingombrante. Quello su cui essere coraggiosi è l'apertura delle ante, che possono essere realizzate per esempio con teli, giornali, cartoni o altri modi creativi per pensarne l'apertura e la chiusura. Come vorremmo progettarlo? Cosa vorremmo inserirvi all'interno e come vorremmo organizzare ciò che contiene? Ci piace colorato? Preferiamo una tonalità e un tipo di materiale prevalente? Desideriamo contenitori che organizzino i materiali per colore e tipologia oppure vorremmo avere poche cose, tutte a vista e a portata di mano? Quali sono gli accessori che non possono mancare? E quali gli abiti che ci caratterizzano e di cui non possiamo fare a meno? Proviamo a disegnare l'armadio su un foglio di carta millimetrata rappresentando anche quanto contiene. Poi gli animatori metteranno a disposizione bastoni, canne di bambù, appendiabiti, manici di scopa, spago, mollette da bucato, scotch... e tante scatole di diverse e varie forme e con essi vi chiederanno di riprodurre il forma concreta e tridimensionale il vostro armadio e poi di collocarvi all'interno quanto avere nella valigia del campo, al fine di testare se il vostro progetto può funzionare.



TITOLO GIOCO: Svela la profezia

FINALITÀ: immergersi nella fantasia del regno di Narnia

MATERIALI: costumi per i personaggi, indizi, oggetti necessari per le prove.

SPAZIO: all'aperto

DURATA: 60'

SVOLGIMENTO: si formano 4 squadre, quella di Lucy, di Susan, di Edmund e di Peter. Ciascuna squadra riceve uno specifico indizio che li potrà a cercare e trovare un particolare personaggio. La squadra di Lucy cercherà il fauno Tumnus, quella di Susan i Signori Castoro, Edmund la strega Jadis e Peter, Babbo Natale. Ciascun personaggio sottoporrà alla squadra una prova nella quale tutti i componenti dovranno avere il coraggio di cimentarsi, superata la quale la squadra riceverà dal personaggio l'indizio che li porterà alla tenda di Aslan. Chi prima arriva alla tenda di Aslan e comprende, ovvero risolve, la profezia in forma di indovinello che Aslan sottoporrà loro, si aggiudicherà la vittoria.

Prova Tumnus: il fauno, che è appassionato di musica, farà ascoltare diversi generi musicali. La squadra di Lucy dovrà indovinarne almeno 7/10.

Prova Castori: ciascun componente della squadra di Susan assaggerà un diverso gusto di té/tisana. I giocatori dovranno indovinare il principale componente dell'aroma. Concessi alla squadra 3 errori per considerare la prova superata.

Prova Strega: i componenti della squadra di Edmund si muovono nello spazio e allo stop della strega dovranno "freezzarsi" in quella posizione e resistere immobili come pietrificati, senza ridere per almeno 1 minuto. Massimo 3 giocatori possono essere eliminati se si muovono, non di più perché la prova sia superata.

Prova Babbo Natale: sul tappeto si Babbo Natale compaiono magicamente 20 oggetti molto particolari. La squadra di Peter avrà 1 minuto per osservarli e per saperli poi rinominare e descrivere a Babbo Natale in modo corretto, poi Babbo li farà sparire nel suo sacco doni. Può dimenticarne massimo 3.

Profezie di Aslan (meglio se diverse per ogni squadra che arriva alla tenda):

1. Dà speranza e al prete serve per vestirsi ordinariamente. (Verde)
2. Con il latte o col limone può servirti a colazione. (Té)
3. Se le nuvole passeranno tutti lo vedranno. (Sole)
4. Ha due stadi da superare se vapore vuol diventare. (Ghiaccio)



TITOLO ATTIVITÀ: Un angolo di solitudine

FINALITÀ: affrontare un tempo nel quale rimanere soli e allenarsi alla concentrazione.

MATERIALI: cartoncini (1 per ogni ragazzo) e una biro, 1 palloncino colorato gonfiato a elio.

SPAZIO: all'aperto **DURATA:** 45'

SVOLGIMENTO: l'educatore illustra l'area all'interno della quale ciascun ragazzo può andare alla ricerca del proprio angolo speciale di solitudine, cercando di stuzzicare la loro curiosità anche rispetto ad anfratti un po' più nascosti. Poi vengono dati 20 minuti nei quali ciascun ragazzo può cercare il proprio spazio, sistemarsi presso di esso, e raccogliersi in solitudine provando a concentrarsi. Quando si sente concentrato sleggerà il palloncino che l'educatore gli ha legato al polso e lo lascerà volare in alto, come segnale che è pronto. Si prenderà poi i minuti restanti per scrivere a se stesso una breve lettera nella quale dirsi cosa lo fa stare bene e cosa invece lo preoccupa e lo fa star male. Un richiamo sonoro inviterà i ragazzi a tornare al campo base, e man mano ritornano potranno raccontare a un compagno com'è stata l'esperienza, e, se lo desiderano, condividere anche il contenuto della lettera.

TITOLO GIOCO: Mi fai un autografo?

FINALITÀ: affinare le proprie competenze strategiche.

MATERIALI: cartoncino per gli autografi dei personaggi e una biro per ogni ragazzo.

SPAZIO: all'aperto **DURATA:** 45'

SVOLGIMENTO: i ragazzi hanno 5' per scegliere quale personaggio della storia essere e per scriverlo con una biro nell'interno dell'avambraccio senza che nessun altro veda. Al VIA degli animatori i personaggi hanno 10' per nascondersi soli, ciascuno per suo conto, nell'area gioco definita. Passati 10', i giocatori possono iniziare ad andare alla ricerca dei personaggi nel campo gioco. Ogni volta che ne scovano uno, devono conquistare un autografo del personaggio trovato sul cartoncino di cui ogni giocatore è stato dotato dagli animatori, sapendo che potrebbero incontrare tantissimi Peter e nessuna Susan o tante Streghe e nessuna Lucy. Ci sono però alcuni impedimenti al conseguimento dell'autografo. Quando si incontra una Strega Jadis si rimane congelati senza autografo e non si può proseguire il gioco fino a quando non arriva un Aslan che con il soffio libera, permettendo un reciproco scambio di autografi. Per avere un autografo da Edmund occorre offrirgli una caramella di suo gradimento; per averlo da Lucy vincere a chi urla più forte; per poterlo avere da Peter occorre vincere una sfida al tocco (o a scalpo); per averlo da Susan declamarle versi di una poesia a memoria. Vince chi colleziona più autografi. E attenzione degli animatori sarà ricoprire il ruolo di Aslan qualora la quantità delle Streghe sia prevalente. Perché le streghe tra loro non si congelano e si alleano per scambiarsi i rispettivi autografi a differenza di Aslan che li regala a chiunque lo trovi.



TITOLO ATTIVITÀ: Ci offri la merenda?

FINALITÀ: superare l'imbarazzo di chiedere un dono con il rischio di ricevere un rifiuto.

MATERIALI: nessuno. **SPAZIO:** all'aperto. **DURATA:** 60'

SVOLGIMENTO: sono finite le scorte e manca la merenda. I ragazzi si organizzano a gruppetti, si dotano di zaini e buona volontà e con gli educatori raggiungono il paese o la cittadina più vicina. Il compito di ogni gruppo in escursione è cercare di procurarsi cibo per una merenda fraternamente offerta dagli abitanti locali.

TITOLO GIOCO: Sport invernali

FINALITÀ: allenarsi ai rivisitati sport invernali per allenare coordinamento motorio.

MATERIALI: pattini/roller, sportine e scope per ciascun componente di 1 squadra; un cerchio di ferro di 10 cm di diametro; un telo di nylon di 4m x 4m, tubo d'acqua e secchio con detersivo mani o piatti, 5 salvagenti; birilli, nastro bianco e rosso e ostacoli per percorso a slalom.

SPAZIO: all'aperto **DURATA:** 60'

SVOLGIMENTO: le squadre si sfidano su alcuni sport invernali, dato il nevoso e freddo clima invernale diffuso a Narnia per allenarsi fraternamente alla sopravvivenza in vista dei gelidi provvedimenti della Strega Ladis.

- **SCI di FONDO:** viene allestito un percorso delimitato da birilli o nastro bianco e rosso dove sono previsti tratti di salita e lievi slalom che i giocatori delle squadre dovranno affrontare in fila indiana avendo sotto i piedi delle sportine di plastica, senza mai poter staccare i piedi da terra. Chi stacca i piedi o perde la sportina o non esegue correttamente il percorso ha 1 possibilità di ricominciare da capo prima di essere eliminato. 1 punto per ogni giocatore che completa il percorso.
- **SLITTINO:** i giocatori dotati di salvagenti e senza usare mani e piedi devono attraversare da un lato all'altro un campo gioco costituito da un quadrato di nylon 4m x 4m, continuamente ricoperto da un dito acqua saponata. I giocatori possono scendere in campo 5 per volta. 1 punto per ogni giocatore che attraversa correttamente il campo saponato da un lato all'altro.
- **CARLING:** data una pista leggermente scivolosa (vedi campo saponato) distribuita in lunghezza e dato un cerchio di ferro tondo di 10 cm di diametro, i giocatori, dotati di scopa, devono riuscire a fare goal con il dischetto di ferro dentro la porta posizionata a fine percorso. Scendono in pista in coppia e avanzano lungo la pista scambiandosi continuamente il dischetto di ferro, fino a centrare il cerchio della porta. Sia che riescano a fare goal sia che non riescano, escono dalla pista e comincia il percorso la coppia successiva della medesima squadra. Vince la squadra che colleziona più dischetti a segno.
- **PATTINAGGIO:** i giocatori sono dotati di roller/pattini a rotelle, che infilano da seduti su un prato d'erba. La sfida consiste nell'alzarsi in piedi e rimanere fermi in piedi sui roller per almeno 30 secondi senza cadere o appoggiare le mani. 1 punto per ogni giocatore che vi riesce.

Le squadre si cimentano su tutti gli sport invernali secondo opportuna rotazione studiata dagli animatori. Vince chi al termine di tutti gli sport ha collezionato più punti.



TITOLO ATTIVITÀ: CV virtuale

FINALITÀ: riflettere sui doni che ciascuno possiede, a partire dagli educatori del campo.

MATERIALI: puzzle fotografici giganti con foto degli animatori; pennarelli o stickers emoji.

SPAZIO: all'aperto/al chiuso

DURATA: 45'

SVOLGIMENTO: a gruppetti, ricevono un puzzle fotografico da ricostruire, scomposto in pezzi di media misura. Nel puzzle è fotografato l'educatore o il gruppo educatori. Ideale sarebbe che, se gli educatori del campo sono più di uno, ciascun gruppo riceva il puzzle di un educatore diverso. A seguire i gruppetti riflettono sui doni e le capacità di quell'educatore e con un simbolo/un piccolo disegno stilizzato/uno stickers emoji posizionano il simbolo di quella particolare caratteristica in corrispondenza della parte del corpo dell'educatore in fotografia, presso la quale desiderano collocarla. Ad esempio, "allegro", può prevedere un smile con il sorriso in corrispondenza della bocca. L'ultima fase dell'attività richiede al gruppo di realizzare un breve video-spot nel quale presentano l'educatore a loro assegnato, sottolineandone i talenti che gli hanno riconosciuto.

TITOLO GIOCO: Festival della canzone narniana

FINALITÀ: allenare abilità canore ed espressivo corporee.

MATERIALI: cassa e microfono; pulsante/oggetto sonoro per prenotazione risposta.

SPAZIO: all'aperto/al chiuso

DURATA: 45'

SVOLGIMENTO: ciascuna squadra ha 10 minuti di tempo per richiamare alla memoria canzoni italiane, straniere, dei cartoni animati che parlino di animali. A turno ciascuna squadra si esibisce nella canzone, e ad ogni turno la giuria di educatori estrae da un'urna la modalità nella quale la squadra oltre a cantare dovrà accompagnare e rendere spettacolare la presentazione della canzone, mentre essa viene cantata facendo dono agli spettatori dei propri talenti (mimandola, realizzando un murales su TNT con bombolette a tema con il brano; danzando; accompagnandola con diverse forse di illustrazioni; abbinando cartelloni con parole chiavi o abbinando immagini e video...). Dopo 2 minuti di esibizione i giocatori delle altre squadre possono prenotarsi per indovinarne il titolo. Vince la squadra che indovina più canzoni.



TITOLO ATTIVITÀ: Surgelati

FINALITÀ: ascoltarsi e ascoltare il gruppo nei movimenti, al fine di diventare un unico corpo che si muove all'unisono.

MATERIALI: nessuno.

SPAZIO: all'aperto/al chiuso

DURATA: 45'

SVOLGIMENTO: a grande gruppo o suddivisi a medio gruppo, uno dei componenti a turno è il conduttore e ogni 3 minuti l'educatore decreta con un effetto sonoro "che è giusto il cambio" quindi un altro componente del gruppo inizia a condurre. Il gruppo ha il compito di compattarsi il più possibile, quindi, i componenti di mantenersi sempre vicini e in contatto fisico gli uni gli altri, oltre che di muoversi all'unisono secondo i movimenti che chi conduce propone. Tali movimenti presenteranno una certa rigidità articolare, a causa di un incantesimo della Strega Jadis, che li ha tutti surgelati.

TITOLO GIOCO: In-giustizie

FINALITÀ: riflettere sui segni di ingiustizia presenti nei contesti quotidiani.

MATERIALI: dispositivi dotati di fotocamera; eventuale videoproiettore e pc.

SPAZIO: all'aperto/al chiuso

DURATA: 90'

SVOLGIMENTO: le squadre ritornano in paese, o nella cittadina più vicina, alla caccia di segni di ingiustizia. Girando per le zone indicate dall'educatore, ogni volta che vedono qualcosa, dal loro punto di vista "ingiusto", lo fotografano con un dispositivo. Facendo attenzione a non fotografare visi di persone e bambini. All'orario e nel luogo indicato per il ritrovo, ciascuna squadra consegna all'educatore le foto scattate, il quale le condivide con il resto dei gruppi, ad esempio video-proiettandole. I portavoce delle squadre, man mano scorrono le proprie foto, spiegano perché l'hanno ritenuta un'ingiustizia. E le altre squadre votano (sonoramente, per alzata di mano, punteggio, cartellino...) se sono anch'essi dell'idea che si tratti di un'ingiustizia oppure no. Vince la squadra che ha ricevuto più voti o il punteggio più alto.



TITOLO ATTIVITÀ: Il mio regno

FINALITÀ: allenarsi a immaginare e visualizzare spazialmente le immagini mentali e a proiettare le conseguenze delle proprie azioni.

MATERIALI: cartoncini o cartoni (1 per ogni ragazzo) e tanti lego.

SPAZIO: all'aperto

DURATA: 40'

SVOLGIMENTO: a coppie si immagina di essere re e regine di Narnia e si racconta all'altro che tipi di regnanti si vorrebbe essere e come ciascuno immagina il proprio regno. L'altro componente della coppia è dotato di un cartoncino A4 spesso almeno 300g (o un lato di un cartone da imballo) e prova con i lego che ha a disposizione a rappresentare quanto l'amico racconta sul piano in dotazione. Una volta realizzati i plastici con i lego, i due compagni li osserveranno per dirsi quali elementi di speranza emergono per i sudditi del futuro regnante.

TITOLO GIOCO: Dama in maschera

FINALITÀ: verificare quali contenuti della storia sono stati maggiormente ritenuti dai ragazzi.

MATERIALI: gessi o cartoncini 40x40cm per base dama a grandezza umana; quiz sulla storia di Narnia; costumi e trucchi per personaggi.

SPAZIO: all'aperto

DURATA: 90'

SVOLGIMENTO: viene preparata dagli educatori la base per il gioco da tavolo della dama a grandezza naturale: disegnandola con i gessi su una piazza asfaltata, oppure unendo tante tessere bianche e nere di cartoncino spesso della grandezza 40x40 cm. Si formano due squadre. Le squadre delle creature di Narnia guidate da Tumnus e la squadra di lupi della regina Jadis. I giocatori sono in numero pari alle pedine della dama, per entrambe le squadre ed ogni personaggio-pedina indosserà il costume del personaggio che interpreta, incluso adeguato trucco per viso e capelli. Tumnus e Jadis sono i portavoce delle due squadre e a loro vengono fatte dall'educatore delle domande quiz sulla storia Cronache e Magia. Se rispondono correttamente, danno diritto ad una pedina personaggio di spostarsi secondo le regole della dama, nella speranza che i giocatori riescano a fare il movimento migliore per vincere, potendosi consultare a voce anche con il resto della squadra. Se sbagliano o non sanno rispondere, cedono il turno agli avversari. Vince la squadra che "mangia", secondo le regole della dama, più personaggi.



TITOLO ATTIVITÀ: Il calcio della fiducia

FINALITÀ: apprendere e manipolare materiali artigianali; riflettere sulla fiducia ricevuta.

MATERIALI: gesso per calchi, stuzzicadenti lunghi, maschere neutre di plastica per inserire colata di gesso, bottigliette di plastica per acqua vuote, tagliate in corrispondenza del collo; tempere, pennelli, acrilici, stoviglie di plastica, pennarelli.

SPAZIO: all'aperto/al chiuso.

DURATA: 60'

SVOLGIMENTO: ciascun ragazzo viene dotato di una colata di gesso morbido dentro la bottiglietta tagliata e di una maschera teatrale neutra. Fa colare il gesso nell'interno maschera e lo lascia asciugare. Nel frattempo, ripensa a quali episodi durante il campo lo hanno fatto sentire investito di fiducia. Prova a rappresentarli su un foglio sintetizzandoli in una frase, quasi fosse una sua massima o citazione sulla fiducia. Prima che il calco si asciughi del tutto, quando si è un po' indurito, quindi, con lo stuzzicadenti incide sull'interno del calco la sua citazione. Il giorno successivo potrà decorare con le tempere, gli acrilici o i pennarelli il proprio calco della fiducia.

TITOLO GIOCO: Fiducia in cucina

FINALITÀ: valorizzare e responsabilizzare i ragazzi.

MATERIALI: per ogni squadra utensili da cucina e ingredienti richiesti nella lista spesa.

SPAZIO: all'aperto/al chiuso.

DURATA: 60'

SVOLGIMENTO: organizzati in squadre, proveranno a modificare una ricetta base data dall'educatore rigorosamente realizzata con ingredienti a freddo, senza bisogno di cotture. Ciascuna squadra di massimo 5 giocatori, riceverà anche gli utensili da cucina in dotazione per prepararla. Dopo averla definita e progettata ciascuna squadra consegna la lista della spesa all'educatore, il quale se gli ingredienti richiesti fossero troppi, studia alternative con la squadra stessa. Una commissione di educatori stellati assegnerà, poi, fiduciosa, le ricette delle squadre e consegnerà la coppa dello chef alla squadra che ha preparato la ricetta migliore.