

VOLACCR

16 novembre 2018, Oratorio Don Bosco

Organizzazione giornata:

8.30 partenza dalle scuole *

9.00 arrivo ragazzi e sistemazione in aula magna

9.10 accoglienza e saluti delle autorità

9.20 raduno dei ragazzi fuori e divisione in gruppi mentre consumano la merenda

9.30 inizio giochi

I CCR verranno rimescolati sulla base di sei colori andando a costituire sei squadre. Il gioco comporterà di girare per le 6 stazioni (tenute dalle associazioni) andando a fare delle sfide/prove con l'obiettivo di incontrare e conoscere le associazioni del CTA.

In ogni postazione i ragazzi staranno 25 minuti.

9.55 primo cambio

10.20 secondo cambio

10.45 terzo cambio

11.10 quarto cambio

11.35 quinto cambio

12.00 chiusura in aula magna

12.15 *apericiao*, buffet finale

12.30 partenza con le corriere *

13.00 tutti i ragazzi saranno di nuovo a scuola

*TRATTE CORRIERE:

Andata1 (ore 8.30): PRAVISO DOMINI-CHIONS- PASIANO DI PORDENONE- AZZANO X

Ritorno1 (ore 12.30): AZZANO X - PASIANO DI PORDENONE - CHIONS - PRAVISO DOMINI

Andata2 (ore 8.30): FIUME VENETO - PRATA DI PORDENONE - AZZANO X

Ritorno2 (ore 12.30): AZZANO X - PRATA DI PORDENONE - FIUME VENETO

I giochi

I ragazzi saranno divisi in gruppi per partecipare a un grande gioco assieme alle associazioni. Si tratta di un gioco a stazioni, per cui ogni gruppo di ragazzi (accompagnato da un insegnante) sarà inizialmente scortato in una stanza, ma allo scoccare del tempo previsto (25 minuti) dovrà passare al gioco (e quindi alla stanza) successivo, e così dovrà fare fino a che non avrà passato tutte le stanze.

I sei gruppi che incontreranno nelle varie stazioni sono stati così suddivisi:

- associazioni di trasporto persone non autosufficienti
- associazioni culturali
- comitati genitori
- comitato gemellaggio (scambi culturali)
- AIFA
- Guardia Costiera Ausiliaria

Prima dell'arrivo dei ragazzi sarà necessario preparare le aule, con sedie in cerchio e scotch di carta per delimitare l'area di gioco, e il percorso che i ragazzi dovranno fare per spostarsi da una stanza all'altra.

A ogni gruppo di ragazzi verrà affidato un colore. In totale ci saranno 6 colori e 6 percorsi.

Sarà assegnato almeno un insegnante accompagnatore per gruppo di modo da far seguire i ragazzi anche negli spostamenti. Gli insegnanti si occuperanno anche di tenere anche il tempo (tutto deve avvenire entro i 25 minuti), facendolo presente alle associazioni nel caso si stesse sfiorando troppo.

Stazioni:

1. AVAN, PASIANO SOLIDALE, PRATA SOLIDALE, GUIDA SOLIDALE
Tempo: 25 min (5 di presentazione, 10 di gioco, 5 di chiusura + gli spostamenti)
Gioco: **Tronchi**

Materiali: foglio di carta, fotocopie (n.70 totali) dell'immagine di un tronco formato a4

Si divide il gruppo di ragazzi in 4 squadre (3 o 4 ragazzi per squadra, l'importante è che siano tutte dello stesso numero). A ogni ragazzo della squadra viene dato un foglio che deve tenere in mano. Si parte sulla linea di partenza dove i ragazzi si mettono in fila.

Obiettivo: attraversare il fiume(pavimento) tutti e tre, utilizzando i tronchi (fogli).

Regole:

- si possono mettere max due piedi sullo stesso foglio (non si dice di chi saranno i piedi).
- Se un componente cade nell'acqua, tutta la squadra torna indietro e ricomincia.

Il senso è quello di aiutarsi per arrivare dall'altra parte.

Momento finale:

Partiamo dalle domande: Cosa è successo durante il gioco? Cosa avete provato?

Agganciandosi alle loro risposte, si introduce qual è l'obiettivo delle associazioni, quello che fanno e chi perché.

2. AIFA PASIANO, AIFA PRAVISDOMINI, QUADRIFOGLIO

Tempo: 25 min (5 di presentazione, 10 di gioco, 5 di chiusura + gli spostamenti)

Gioco: **Tombola**

Materiali: tessere della tombola - (Laura guarda a casa, sennò usiamo quelli dell'AIFA + tombola dell'AIFA)

A ogni ragazzo viene assegnata una tesserina per la tombola

Regole della tombola:

- classiche
- I premi saranno: l'applauso, "bravo/a", ...

Momento finale:

Agganciarsi mediante il gioco a che cos'è l'associazione, come funziona, cosa si fa.

3. COMITATO GENITORI

Tempo 25 min (5 di presentazione, 10 di gioco, 5 di chiusura + gli spostamenti)

Gioco: **Musicamix**

Materiale: 4 cartelloni con le emoticon (PG)

Preparazione: Dividere la zona in 4 quadri e mettere le emoticon del cellulare sul muro (cacca, smile, smile con le stelline ..) e far partire la musica .

Regole: ci saranno quattro tipi di sentimenti rispetto alla musica. Quando partirà la musica, queste andrà per 10 min e loro si muoveranno nello spazio scegliendo il quadrante che più li rappresenta.

Momento finale:

Finita la musica, si siedono. Partiamo dalle domande: Cosa è successo durante il gioco? Cosa avete provato? Si spiega chi è il comitato, perché è stato scelto un gioco così, legandosi alle scelte che si devono prendere continuamente. Collegiamo il fatto che loro abbiano fatto delle scelte, si siano dovuti esporre.

4. COMITATO GEMELLAGGIO (+ IL GIARDINO DELLE API)

Tempo: 25 min (5 di presentazione, 10 di gioco, 5 di chiusura + gli spostamenti)

Gioco: **sedie parlanti**

Preparazione: tutte le sedie devono essere posizionate a coppie uno di fianco all'altro ma in verso opposto (devono essere in numero pari).

Regole: ognuno gira a caso nella stanza, quando viene detto stop ci si siede. I ragazzi si ritroveranno in coppia con una persona e uno dei due dovrà cominciare a parlare di un argomento scelto dal conduttore del gioco (ultimo film visto, fumetti, videogame, canzoni, youtuber, come ti piace vestire...) - gli argomenti da scegliere sono 3, dove c'è un maggiore scambio culturale. Si conta 1 min, poi si dice stop e comincia a parlare l'altro.

Poi si riparte.

Il concetto alla base è che nello scambio, è fondamentale anche l'ascolto.

Momento finale:

Partiamo dalle domande: Cosa è successo durante il gioco? Cosa avete provato? Quali emozioni? Cosa hanno provato a parlare con persone che non conoscevano di cose personali? Quali difficoltà? Raccolte le loro risposte, vanno agganciate per parlare di quello che viene fatto dall'associazione.

5. IKARUS

Tempo: 25 min (5 di presentazione, 10 di gioco, 5 di chiusura + gli spostamenti)

Gioco: **Cruciverbone**

Materiale: 5 cruciverboni online max 12 parole (Pg può fare le stampe)

Regole: si devono aiutare tutti, dovranno discutere per trovare una soluzione.

Momento finale:

Partiamo dalle domande: Cosa è successo durante il gioco? Chiedere cosa hanno messo in campo (conoscenze, risorse culturali), agganciandoli per dire cos'è un'associazione culturale.

6. GUARDIA COSTIERA AUSILIARIA

Tempo: 25 min (5 di presentazione, 10 di gioco, 5 di chiusura + gli spostamenti)

Gioco: **Si salvi chi può!**

Materiale: manichini (GCA)

Svolgimento: dopo qualche nozione di base sulle tecniche di primo soccorso in caso di annegamento, si fanno provare i ragazzi a gruppetti.

Partiamo con le domande: cosa è successo durante il gioco? Per poi spiegare loro qual è il senso e quali sono le mansioni dell'associazione.