

IL RE LEONE

**... Siamo tutti collegati
Nel grande cerchio della vita...**

LIBRETTO DI

**CAMPEGGIO 2023
Fai della Paganella
09 Luglio - 15 Luglio**

Libretto educatori

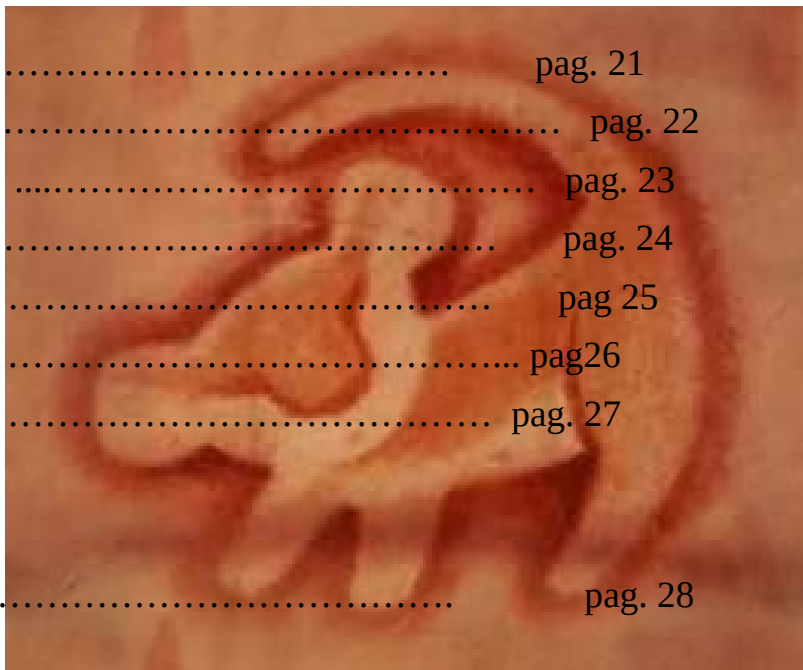


INDICE:

- Introduzione al Campeggio: trama e valori pag. 03
- Personaggi principali pag. 05
- Drammatizzazione ,teatropag 08
- Programma del Campeggio pag. 14
- Giornata Tipo pag. 15
- Le Squadre pag.17

1' Tappa	Domenica 09 luglio	pag. 21
2' Tappa	Lunedì 10 luglio	pag. 22
3' Tappa	Martedì 11 luglio	pag. 23
4' Tappa	Mercoledì 12 luglio	pag. 24
5' Tappa	Giovedì 13 luglio	pag 25
6' Tappa	Venerdì 14 luglio	pag26
7' Tappa	Sabato 15 luglio	pag. 27

- Elenco dei partecipanti pag. 28





*... Siamo tutti collegati
nel grande cerchio della vita...*

TRAMA

Un cucciolo di Leone di nome Simba è il protagonista della nostra storia.

Simba, figlio di Mufasa e Sarabi, è destinato a divenire Re della savana, ma dovrà fare i conti con lo zio Scar. Scar è cattivo e invidioso e cercherà attraverso un diabolico piano di sbarazzarsi del nipote.

L'inganno fallisce, ma Mufasa muore nel tentativo di salvare il suo cucciolo da una mandria inferocita di gnu, spaventati dalle iene, amiche e complici dello zio.

Simba, sconvolto dal dolore e dal rimorso, scappa via.

Durante la fuga incontra la mangusta Timon e il facocero Pumba che gli indicano la strada per vivere la vita senza preoccupazioni, insegnandogli il loro motto "HAKUNA MATATA".

Passano gli anni e Simba, diventato adulto, ignora la sorte toccata alla sua famiglia fino all'incontro casuale con Nala, sua compagna d'infanzia che gli racconterà del dissennato governo del malvagio zio Scar.

Poi l'intervento del babbuino Rafiki e la visione in cielo di suo padre risveglieranno in Simba la sua vera natura, facendogli comprendere l'importanza del suo ritorno alla terra del branco per affrontare l'usurpatore e diventare l'unico Re della savana, riportando la pace e la serenità alla Rupe dei re.

I VALORI CHE SARANNO SOTTOLINEATI

La storia è basata sul film Walt Disney e racconta la storia di Simba (un giovane leone, figlio di Mufasa e Sarabi), che rimane vittima della gelosia del malvagio zio Scar. Con un inganno, il malvagio leone riuscirà a far morire il re in carica Mufasa e convince il nipotino Simba di essere il responsabile della morte del padre. Simba, in preda al dolore e al rimorso, fugge dalla Terra del Branco. Scar adesso si impadronisce del trono. Passano molti anni, Simba cresce insieme a Timon e Pumba, con i quali condivide gioie e bei momenti. Un giorno inaspettatamente Simba si imbatte in una giovane leonessa. La riconosce: è Nala, sua compagna d'infanzia, che fa capire a Simba la sua vera natura e che deve ritornare nella sua terra natia. Nala e Simba insieme a Rafiki (la guida spirituale di Simba), tornano alla Rupe dei Re e sconfiggendo Scar riportano la pace e la serenità nel territorio. La storia si conclude con il matrimonio di Simba e Nala.

Il racconto che ci accompagnerà è una storia di crescita, con un senso forte e universale, i cui valori e riflessioni possono essere proposti secondo due “livelli” di approfondimento (uno, più semplice, per i bambini e uno per gli animatori). I temi fondamentali che saranno affrontati sono:

- La vita e il battesimo e quindi l'essere cristiani come doni di Dio (conoscere se stessi e gli altri);
- L'errore, il perdono e la riconciliazione (rispetto delle regole);
- Non aver paura di affrontare la vita: Gesù vi dà forza ,non fuggire di fronte alle responsabilità;
- La diversità come valore nell'amicizia se vissuta in comunione (siamo tutti figli di Dio);
- Essere se stessi (“IO VALGO”): il mio ruolo e la mia responsabilità come parte di un grande progetto d'amore;
- Siamo portatori di verità: io e gli altri;
- “I sacrifici ti sono ricompensati”: la vita cristiana in attesa di un dono più grande;
- L'amore è il motore della vita: Dio ci ama e vivere significa donare se stessi agli altri nell'amore.

PERSONAGGI PRINCIPALI

(ruolo per la drammatizzazione)



SIMBA

Figlio di Mufasa e futuro Re
(**Annalisa**)



MUFASA

Padre di Simba e Re della savana
(**Luca**)



SARABI

Compagna di Mufasa e madre di Simba

NALA Coetanea di Simba e futura regina
(**Cristina**)



RAFIKI

Il vecchio babbuino saggio. Aiuta Simba a leggere e capire i suoi sentimenti (**Don**)



SCAR Fratello di Re Mufasa, invidioso del trono, malvagio e diabolico (**Bonny**)



ZAZU Uccello dal becco giallo, aiutante di Mufasa (**Maddalena**)

PUMBA

Facocero (**Simona**)

I due incontrano Simba dopo la sua fuga dalla Rupe dei Re



TIMON Mangusta (**Andrea**)

I due incontrano Simba dopo la sua fuga dalla Rupe dei Re

DRAMMATIZZAZIONE DELLA STORIA: LISTA PERSONAGGI DEL GIORNO

domenica 09 luglio

TUTTI GLI ANIMALI – RAFIKI – MUFASA – SARABI – SIMBA – ZAZU (in disparte SCAR)
MATERIALE: PALLINA, FRUTTO, POLVERE, PELUCHES PER SIMBA PICCOLO

MUSICA: IL CERCHIO DELLA VITA

Lunedì 10 Luglio

SCAR – SIMBA – NALA – ZAZU – MUFASA
IENE

MUSICA: VOGLIO DIVENTAR PRESTO UN RE

Martedì 11 Luglio

MUFASA – SIMBA – SCAR –
+ RUMORE DI ZOCCOLI

MUSICA: SARO' RE

Mercoledì 12 Luglio

SIMBA – PUMBA – TIMON

MUSICA: HAKUNA MATATA

Giovedì 13 Luglio

SIMBA GRANDE – NALA – PUMBA – TIMON

MUSICA: HAKUNA MATATA FINE CANZONE

Venerdì 14 Luglio

SIMBA GRANDE – RAFIKI- MUFASA

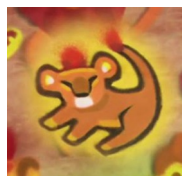
MUSICA: L'AMORE E' NELL'ARIA STASERA

Sabato 15 Luglio

RAFIKI – SIMBA GRANDE – SIMBA PICCOLO
NALA – ZAZU – TUTTI GLI ANIMALI
MATERIALE: PALLINA, FRUTTO, POLVERE
PELUCHES PER SIMBA PICCOLO

MUSICA: IL CERCHIO DELLA VITA

IL RE LEONE



Domenica

MATERIALE PER SCENA: peluches, noce di cocco, colore per il battesimo ai bambini

LUCI:Buio

Rafiki è al centro della sala

Balletto:Il cerchio della vita *(Rafiki canta)*

Dopo 10 secondi dal canto viene proiettato sullo schermo dietro la canzone ed entrano tutti i personaggi

Luci accese	VIDEO PROIETTATO	<i>Dalla platea entrano tutti i ballerini Entra Scar da destra che si mette in disparte in fondo al palco a destra molto arrabbiato Mufasa, Sarabi con un peluche in mano entrano da destra e si posizionano accanto a Rafiki.</i>
--------------------	---------------------	--

*Verso la fine del balletto Rafiki fa il segno del battesimo al peluche rompendo una noce di cocco – i ballerini sono seduti in cerchio per terra
Alla fine della canzone Rafiki alza il peluches in cielo – tutti acclamano e si alzano.
Alla fine del balletto tutti escono da destra.*

Mufasa e Simba in scena

Luci accese	<i>Paesaggio della savana</i>
--------------------	-------------------------------

Lunedì

Al mattino dopo colazione Teatro fuori dalla casa il gesto con il genga o braccialetto colorato

MUFASA - Guarda Simba, tutto ciò che è illuminato dal sole è il nostro regno. Un giorno, Simba, il sole tramonterà su tuo padre e sorgerà con te, come nuovo re.

SIMBA - E questo sarà tutto mio?

MUFASA - Sì, tutto quanto.

SIMBA - Tutto ciò che è illuminato dal sole... e i posti all'ombra allora?

MUFASA - Quelli sono i nostri confini. Lì non ci devi mai andare, Simba.

SIMBA - Ma io credevo che essere re vuol dire fare ciò che si vuole...

MUFASA - Essere re vuol dire molto di più. Tutto ciò che vedi coesiste grazie ad un delicato equilibrio, come re devi capire questo equilibrio e rispettare tutte le creature, dalla piccola formica alla saltellante antilope.

Siamo tutti collegati, grazie al grande cerchio della vita.

SIMBA - Papà, siamo amici, vero?

MUFASA - Simba, lascia che ti dica una cosa che mio padre disse a me... Guarda le stelle, i grandi re del passato ci guardano da quelle stelle.

SIMBA - Davvero?

MUFASA - Sì, perciò quando ti senti solo ricordati che quei re saranno sempre lì per guardarti... e ci sarò anch'io.

Entra Simba e Nala che giocano (cambia lo sfondo)

ZAZU - Ma guardateli, questi due, piccoli cuccioli. I vostri genitori saranno contenti, quando vi sposerete...

SIMBA e NALA - Eh?

ZAZU - Un giorno voi due vi sposerete!

NALA - Bleh... che cosa?

ZAZU - Beh, mi dispiace di doverti deludere ma è una tradizione vecchia di generazioni!

SIMBA - Beh, quando sarò re sarà la prima cosa che cambierò!

ZAZU - Finché ci sarò io...

SIMBA - In questo caso sei licenziato!

ZAZU - No, perché solo il re può licenziarmi!

NALA - Ma tu sei il futuro re...

Balletto: Voglio diventar presto un re

Martedì

MATERIALE PER SCENOGRAFIA: Tronco e sedia davanti palco sinistra

I bambini saranno svegliati con il suono della savana che urla e mostrato a loro Mufasa che è morto al centro del salone , coperto dal mantello. Messi in cerchio inizia la storia.

SCAR - Simba, che cosa hai fatto...

SIMBA - La mandria era come impazzita e lui ha cercato di salvarmi... Non l'ho fatto apposta!

SCAR - Ma certo! Nessuno vorrebbe che accadessero cose del genere... Ma il re è morto... e se non fosse stato per te sarebbe ancora vivo...

(Simba piange)

SCAR - Che cosa penserà tua madre...

SIMBA - Che cosa posso fare adesso?

SCAR - Devi scappare, Simba, scappa, va' lontano e non tornare mai più...

Buio

Scar in scena

SCAR - La morte di Mufasa è una grave tragedia, ma perdere Simba, che si era appena affacciato alla vita... Per me è una grave perdita personale, perciò è con la morte nel cuore che oggi salgo al trono. Ma dalle ceneri di questa tragedia, non disperate, perché sorgerà l'alba di una nuova era, nella quale leoni e iene lavoreranno insieme, per costruire un grande e glorioso futuro! Ah, ah, ah!

Scar esce da destra ridendo

Canzone: Sarò re

Mercoledì

MATERIALE PER SCENOGRAFIA: 2 cespugli a destra davanti palco

Simba in scena dorme - Pumba e Timon dietro ai cespugli

PUMBA - Ehi, Timon, vieni a dare un'occhiata, mi sembra ancora vivo!

TIMON - Vediamo cosa abbiamo qui... (*controlla*) Ah! Accidenti è un leone!

PUMBA - Ehi, Timon, non vedi che è solo un cucciolo! È così carino, tutto solo... possiamo tenerlo?

TIMON - Pumba, ma sei impazzito, stiamo parlando di un leone, e i leoni mangiano quelli come noi...

PUMBA - Forse starà dalla nostra parte!

TIMON - È la cosa più stupida che io abbia mai sentito... Ehm, buona idea!

PUMBA - Lo teniamo?

TIMON - Ma certo, chi è la mente tra noi due! (*cercano di svegliarlo*)

TIMON - Stai bene, piccolo?

PUMBA - Sembravi morto!

SIMBA - Sì, sto bene...

TIMON - Da dove vieni?

SIMBA - Che importa, visto che non posso tornarci...

PUMBA - Che ti è successo?

SIMBA - Una cosa terribile, ma non ne voglio parlare...

PUMBA - Possiamo fare niente per te?

SIMBA - No, non potete fare niente...

PUMBA - In momenti simili il mio amico Timon dice: "devi lasciare il passato nel tuo didietro".

TIMON - No, no, no, dilettante! Allora, devi sempre lasciare il passato dietro di te. Le cose brutte accadono e tu non puoi fare nulla per evitarle, giusto?

SIMBA - Giusto...

TIMON - No, sbagliato!

TIMON - Credo che tu abbia bisogno di un'altra lezione: ripeti con me. Akuna matata.

SIMBA - Cosa?

PUMBA - Akuna matata, vuol dire senza pensieri!

TIMON - Credi a me ragazzo, questa è la bella vita, nessuna regola, nessuna responsabilità! E la cosa migliore: nessuna preoccupazione!

Balletto: Akuna matata da far ballare ai bambini al mattino

Giovedì

Luci accese	video
-------------	-------

Simba in scena e Nala entra da destra

SIMBA GRANDE - Nala! Sei proprio tu!

NALA GRANDE - Chi sei?

SIMBA GRANDE - Sono io, Simba!

NALA GRANDE - Simba? *(si abbracciano felici)*

SIMBA GRANDE - Pumba, Timon, questa è Nala, la mia migliore amica!

NALA GRANDE - Quando gli altri sapranno che sei stato qui tutto questo tempo, specialmente tua madre! Cosa penseranno?

SIMBA GRANDE - Non lo deve sapere nessuno.

NALA GRANDE - Certo che lo devono sapere, ti credono tutti morto! Scar ci ha detto della tua fuga. Sei vivo, e questo significa che sei il re!

TIMON - *(ride)* Bella mia, ho l'impressione che tu stia prendendo un granchio reale!

PUMBA - Vostra maestà, io mi inchino ai vostri piedi!

NALA GRANDE - Potreste scusarci per qualche minuto, voi due?

TIMON E PUMBA - Va bene... *(escono da destra)*

NALA GRANDE - Mi sei mancato molto!

SIMBA GRANDE - Anche tu mi sei mancata!

NALA GRANDE - Simba, a casa abbiamo bisogno di te. Tu sei il re!

SIMBA GRANDE - Non sono io il re. Scar è il re!

NALA GRANDE - Sai, le cose vanno male alla rupe dei re. Scar ha preso il potere e ha lasciato che le iene si impossessassero delle terre del branco. Non ci sono più né cibo né acqua. Sono fuggita per cercare aiuto.

SIMBA GRANDE - Akuna matata... Sai, a volte succedono cose terribili, e tu non puoi fare niente per evitarlo... perché preoccuparsi?

NALA GRANDE - Perché è una tua responsabilità! Non sei più il Simba che conosco!

SIMBA GRANDE - Hai ragione, non lo sono...

NALA GRANDE - Lascia perdere.

Buio	video
------	-------

Nala esce da destra – Simba rimane in scena

Venerdì

MATERIALE PER SCENOGRAFIA: bacinella con l'acqua e degli specchietti che saranno regalati ai bambini

luci basse	video
------------	-------

Entra Rafiki da destra

SIMBA GRANDE - Chi sei?

RAFIKI - La domanda è chi sei tu?

SIMBA GRANDE - Credevo di saperlo ma ora non ne sono più sicuro!

RAFIKI - Beh, io so chi sei, tu sei Simba, il figlio di Mufasa, il sovrano della rupe dei re!

Rafiki fa il gesto di andarsene

SIMBA GRANDE - Aspetta! Ti devo parlare! Tu sai chi era mio padre!

RAFIKI - Errore! Io conosco tuo padre!

SIMBA GRANDE - Ma lui è morto molto tempo fa!

RAFIKI - Sbagliato di nuovo! È vivo e te lo farò vedere!

RAFIKI - Vieni qui, Simba, guardati! *(Simba si specchia)*

SIMBA GRANDE - E' solo la mia immagine riflessa nello stagno!

RAFIKI - Simba, tuo padre vive in te...

SIMBA GRANDE - *(improvvisamente Simba vede il volto di Mufasa riflesso nell'acqua)* Avevi detto che mi saresti sempre stato vicino! Ma non è così... So che ce l'hai con me è stata tutta colpa mia!

MUFASA - *(con voce fuori campo)* Simba!

SIMBA GRANDE - Padre?

MUFASA - *(con voce fuori campo)* Simba, mi hai dimenticato?

SIMBA GRANDE - No! Come avrei potuto?

MUFASA - *(con voce fuori campo)* Hai dimenticato chi sei, così hai dimenticato anche me... Guarda dentro te stesso, Simba, tu sei molto di più di quello che sei diventato, e devi prendere il tuo posto nel cerchio della vita... Ricorda chi sei, tu sei mio figlio, l'unico vero re, ricorda chi sei... *(la voce di Mufasa svanisce)*

SIMBA GRANDE - Ora so quello che devo fare!

Simona distribuisce uno specchietto a bambino con la frase e spiega il significato



PROGRAMMA GIORNALIERO DEL CAMPEGGIO

GIORNO	UN PO' DI STORIA	OBIETTIVI E VALORI
Domenica 09 Luglio	e un bel giorno ti accorgi che esisti	Dio ci conosce da sempre. Imparare a conoscere gli altri
Lunedì 10 Luglio	Voglio diventar presto un re	vivere insieme l'avventura nel rispetto delle regole
Martedì 11 Luglio	la fuga di Simba	affrontare la realtà non siamo mai soli
Mercoledì 12 Luglio	Hakuna Matata	conoscere nuovi compagni l'amicizia non ha confini
Giovedì 13 Luglio	qualche anno dopo	l'importanza di sapere chi siamo non rinnegare le nostre origini
Venerdì 14 Luglio	ritorno alla terra del branco	ognuno è responsabile capire chi siamo e qual è il nostro ruolo
Sabato 15 Luglio	Simba alla Rupe dei Re	la verità trionfa sull'inganno i sacrifici sono premiati
	il cerchio della vita	essere felici di fare qualcosa per gli altri – riconoscere l'amore come dono che Dio ha dato a ciascuno di noi

S P E T T A C O L O

G I O R N A T A T I P O



ORE 8,00 SVEGLIA DEL MATTINO
ORE 8,30- COLAZIONE - TEATRO



ORE 9,15 GITA O CAMPO
-Attività della giornata



ORE 12,00 PREPARAZIONE TAVOLI
ORE 12,30 PRANZO – SERVIZI – TEMPO LIBERO



ORE 15,00 – 16,30 TORNEO GIOCO
A TEMA



ORE 16,30 MERENDA



ORE 18.00 PREGHIERA O MESSA



ORE 23,00 TUTTI A NANNA



SQUADRA RAFIKI

-CAPO SQUADRA-

*Don
Cristina*



SQUADRA PUMBA

-CAPO SQUADRA

Simona

Luca



SQUADRA TIMON

-CAPO SQUADRA-

Andrea

Maddalena



SQUADRA SIMBA

-CAPO SQUADRA-

Annalisa

Bonny





DAI IL MEGLIO DI TE

L'uomo è irragionevole, illogico, egocentrico
NON IMPORTA, AMALO
Se fai il bene ti attribuiranno secondi fini egoistici
NON IMPORTA, FA' IL BENE
Se realizzi i tuoi obiettivi troverai
falsi amici e veri nemici
NON IMPORTA, REALIZZALI
Il bene che fai verrà domani dimenticato
NON IMPORTA, FA' IL BENE
L'onestà e la sincerità ti rendono vulnerabile
NON IMPORTA, SII FRANCO E ONESTO
Quello che per anni hai costruito
può essere distrutto in un attimo
NON IMPORTA, COSTRUISCI
Se aiuti la gente se ne risentirà
NON IMPORTA, AIUTALA
Da' al mondo il meglio di te
e ti prenderanno a calci
NON IMPORTA, DA' IL MEGLIO DI TE

Madre Teresa di Calcutta

DOMENICA 09 LUGLIO



CANTO

In principio
Dolce sentire

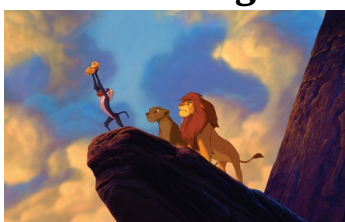
VANGELO

Matteo 3, 13 – 17
Battesimo di Gesù

OBIETTIVO

Dio mi conosce da sempre
imparare a conoscere
gli altri

“E un bel giorno ti accorgi che esisti”



*Partenza da Millepini alle ore 8.00 con arrivo intorno alle 11.00 al parcheggio del
fai della Paganella , breve passeggiata al fino a casa Santel
Nel frattempo 2 educatori caricano le valigie da portare in casa...*

*Ore 14.00 spiegazione delle regole della casa, sistemazione della camera e gioco
libero fino al suono della campanella .*

Ore 17.00 merenda e gioco di conoscenza

Ore 18.30 Messa

Ore 21.00-22.30

Serata di animazione

Il gioco degli animali con le caselle del re Leone

*- indovina l ' impronta -puzzle sugli animali
il verso degli animali*

pesa più o pesa meno -quiz sugli animali con il video

PRIMA DI ANDARE A LETTO

PREGHIERA E DISCORSO DI SIMONA

LUNEDI' 10 LUGLIO



CANTO

E' bello
Ralleghiamoci

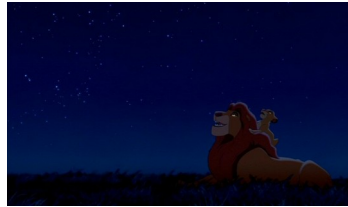
VANGELO

Luca 15, 11 - 32
Il figliol prodigo

OBIETTIVO

Vivere insieme
l'avventura nel rispetto delle regole

“Il cimitero degli elefanti”



Sveglia ore 8.30 3e dopo la colazione ci troveremo fuori dalla casa per iniziare la giornata.

Teatro e inizio della caccia al tesoro, scopri il regno del me ma rispetta le regole... con le 4 prove (4 animatori seguono le squadre e 4 svolgono le prove) che porteranno al sentiero dei Reti.

Pranzo e gioco libero

Torniamo per la merenda e alle 17.30 inizio della doccia

Ore 18.30 momento spirituale con lettura e commento del vangelo preparato dal don con la squadra

Ore 21.00-22.30

Serata di animazione

Il gioco dell'oca con le caselle del re leone

PRIMA DI ANDARE A LETTO

PREGHIERA E DISCORSO DI SIMONA

MARTEDI' 11 LUGLIO

CANTO

Dove è odio
E sono solo un uomo

VANGELO

Luca 12, 22 – 34
Il figliol prodigo

OBIETTIVO

Affrontare la realtà
non siamo mai soli

“La fuga di Simba”



*La mattinata inizia con una sveglia movimentata che annuncia la morte di Mufasa
Gita al parco di Andalo con 4 prove da superare a squadre per rappresentare la
fuga di Simba*

Pranzo ad Andalo

Dopo la merenda a casa Santel, preparazione e sfilata per camera in salone

*Ore 18.30 momento spirituale con lettura e commento del vangelo preparato dal
don con la squadra*

Ore 21.00-22.30

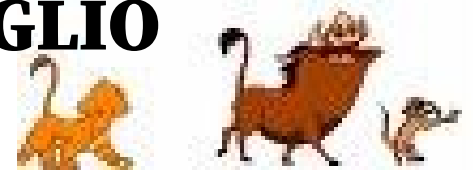
Serata di animazione

*Elezioni del proprio re della foresta
con il discorso dei candidati per squadra.
Votazioni e scrutinio delle schede elettorali*

PRIMA DI ANDARE A LETTO

PREGHIERA E DISCORSO DI SIMONA

MERCOLEDI' 12 LUGLIO



CANTO

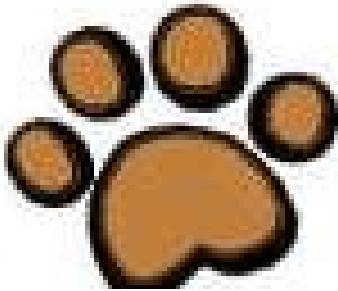
Insieme e più bello
La canzone dell'amicizia

VANGELO

Luca 24, 13 – 35
I discepoli di Emmaus

OBIETTIVO

Gli amici hanno
mille volti



“Hakuna Matata”



*La mattinata inizia con la sveglia Hakuna Matata e gli animatori vestiti con gonnelline, maracas , strumenti musicali svegliano i bambini.
Dopo la colazione prendiamo il pulman e andiamo verso il lago di Molveno e dopo il pranzo entriamo in piscina per il resto del pomeriggio.
Le docce verranno fatte direttamente in piscina.*

Ore 20.30-22.00

***ritiro con un piccolo laboratorio e momento di confessione
concludiamo intorno al falò***

PREGHIERA E DISCORSO DI SIMONA

GIOVEDÌ 13 LUGLIO

CANTO

Vocazione
Cerco la tua voce

VANGELO

Corinzi 12, 12 - 31

OBIETTIVO

L'importanza di
rimanere sé stessi

“Qualche anno dopo”



Dopo la sveglia del mattino e la colazione partiamo per l'ultima gita al rifugio sul fai della Paganella .

Ore 18.30 momento spirituale con lettura e commento del vangelo preparato dal don con la squadra

Ore 21.00-22.30

Serata di animazione

Gioco del re della Savana

-prove di abilità

-elimina la squadra avversaria superando le prove

PRIMA DI ANDARE A LETTO

PREGHIERA E DISCORSO DI SIMONA

VENERDI' 14 LUGLIO

CANTO

Camminerò
E mi stupisce

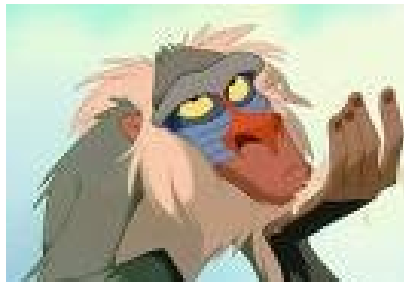
VANGELO

Marco 1, 14 – 20

OBIETTIVO

Ognuno è responsabile
Capire chi siamo e il nostro ruolo

“Ritorno alla terra del branco”



Dopo la colazione ci ritroviamo per fare teatro e verrà consegnato a loro lo specchietto con la frase.

Nella mattinata ci saranno i tornei sportivi:

-calcio

-palla prigioniera

-bandierina

dopo il pranzo a squadre nel pomeriggio ciascuna squadra prepara uno spettacolo per la serata 8 animatori- 8 esibizioni

Ore 18.30 momento spirituale con lettura e commento del vangelo preparato dal don con la squadra

Ore 21.00-22.30

Serata di animazione

spettacolo finale e consegna di un impronta

PRIMA DI ANDARE A LETTO

PREGHIERA E DISCORSO DI SIMONA

SABATO 15 LUGLIO

CANTO

Vivere la vita
come fuoco vivo

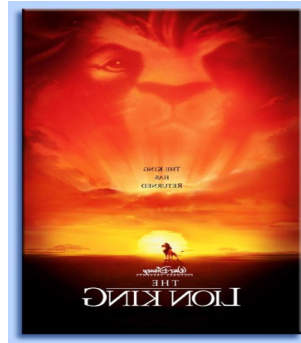
VANGELO

Marco 10, 28 – 31

OBIETTIVO

La verità trionfa sull'inganno
I sacrifici sono premiati

“Simba alla Rupe dei Re”



Dopo la sveglia andiamo a fare colazione, poi svolgimento del teatro e ciascuno scrive un ringraziamento da leggere durante la messa.

Saliti in camera , iniziamo a sistemare le valigie.

-Messa, ringraziamenti e partenza

Sul pullman guardiamo il re Leone in dvd

Comunità pastorale di *Rodano*

CAMPO ESTIVO

***FAI DELLA PAGANELLA* 09 luglio-15 luglio 2023**

COGNOME	NOME	CLASSE	TELEFONO 1	TELEFONO 2	INTOLLERANZE
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
31.					
32.					
33.					
34.					
35.					
36.					
37.					

CAMERE MASCHI

I	III	V	VII

CAMERE FEMMINE

II	IV	VI

SQUADRE

I	II	III	IV
-	•		1.
-	•		2.
-	•		3.
-	•		4.
-	•		5.
-	•		6.
-	•		7.
-	•		8.
-	•		9.
			10.