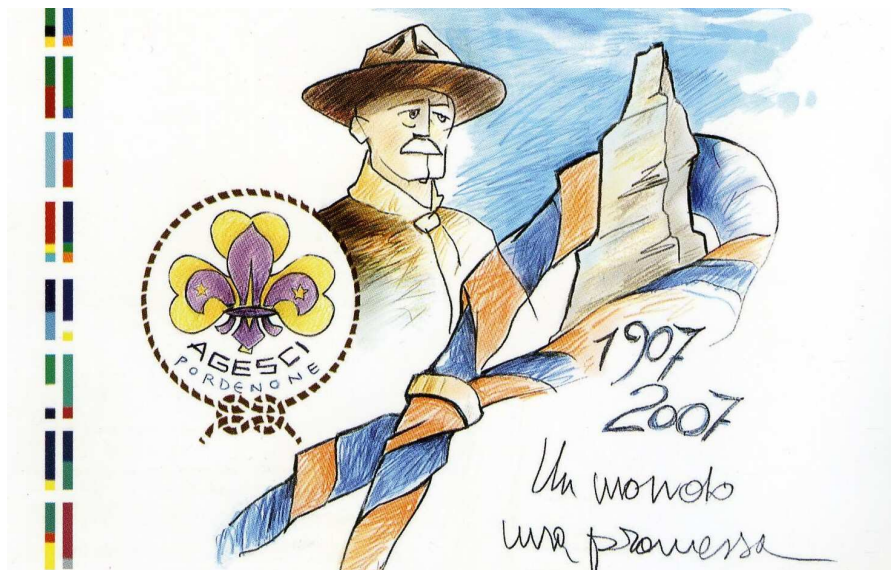




CAMPO ZONA 2007



VADEMECUM PER I CAPI



Valcellina, 29 luglio – 9 agosto 2007

INDICE

1	IL CAMPO DI ZONA.....	3
1.1	I LUOGHI DEL CAMPO.....	4
2	BRANCA LC.....	5
2.1	CASE LUPETTI	5
2.2	PROGRAMMI DEL CAMPO	5
2.3	PROGRAMMA TRASPORTI	7
2.4	CATECHESI	8
2.5	SICUREZZA ALLE VACANZE DI BRANCO	9
3	BRANCA EG	10
3.1	POSTI CAMPO	10
3.2	PROGRAMMA COMUNE DEL CAMPO	10
3.3	OBIETTIVI DEL CAMPO	10
3.4	AMBIENTAZIONE	11
3.5	CATECHESI	13
3.6	PIANO TRASPORTI BRANCA EG	14
3.7	PERCORSI RAID DI SQUADRIGLIA E HIKE	15
3.8	ATTIVITÀ COMUNI EG	15
3.8.1	<i>1 agosto – Alba del Centenario.....</i>	<i>15</i>
3.8.2	<i>5 agosto - Giornata delle tecniche.....</i>	<i>21</i>
3.8.3	<i>8 Agosto – gioco finale.....</i>	<i>23</i>
3.9	SICUREZZA AL CAMPO.....	26
3.9.1	<i>Fuochi e cucine.....</i>	<i>26</i>
3.9.2	<i>Hike e Raid.....</i>	<i>27</i>
4	BRANCA RS	28
4.1	PERCORSI ROUTES.....	28
4.2	ATTIVITÀ DI SERVIZIO	30
4.3	PIANO TRASPORTI	31
4.4	VEGLIA DEL 3 AGOSTO.....	31
4.5	SICUREZZA IN ROUTE	33
5	GIORNATA DEL 4 AGOSTO 2007	34
5.1	COME ARRIVARE EQUIPAGGIATI IN PIAN FONTANA	34
5.2	PROGRAMMA DELLA GIORNATA.....	34
6	ORGANIGRAMMA.....	37
7	EMERGENZE SANITARIE, SMARRIMENTI IN MONTAGNA.....	40

1 Il Campo di Zona

Due anni fa, come capi della Zona Pordenone, in previsione dell'occasione dei 100 anni dalla fondazione dello scoutismo, abbiamo deciso di sfruttare l'occasione come momento di formazione per tutti gli scout della Zona, ed in particolare di riscoperta degli elementi fondanti il metodo educativo, e come rilancio dell'immagine dello scoutismo nel territorio.

Tra le attività previste per raggiungere questi obiettivi si propone di realizzare un campo che coinvolgesse tutte le fasce d'età seguite dall'associazione: i lupetti, gli esploratori e le guide, i rover e le scolte.

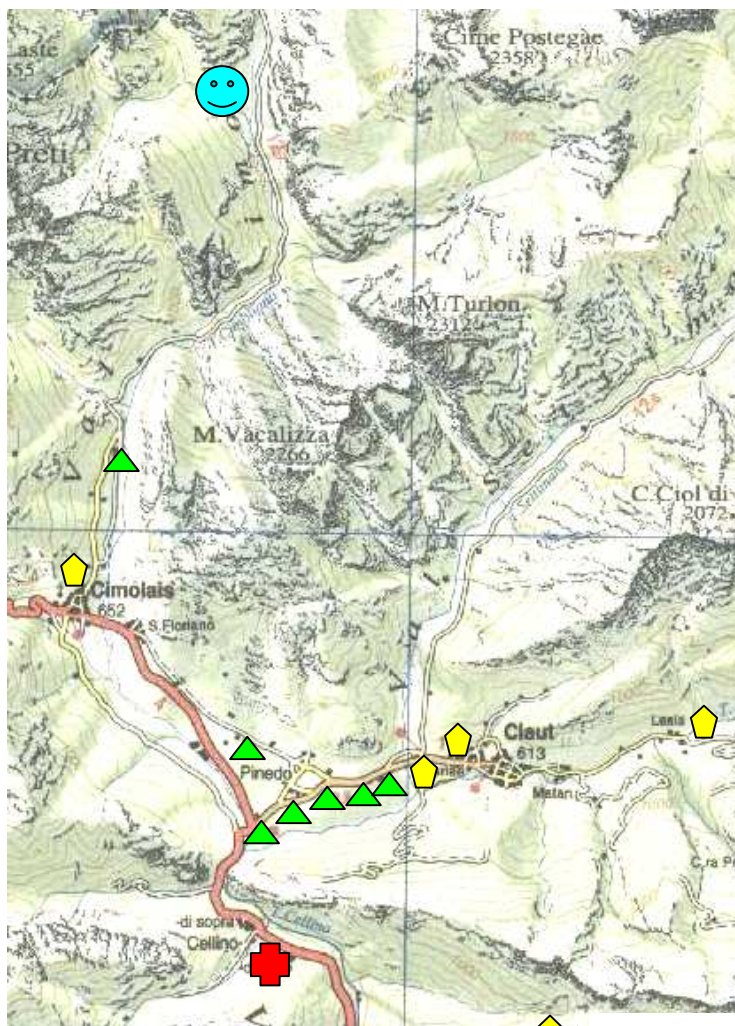
La scelta della Valcellina quale sede del campo divenne quasi automatica, essendo questa la valle più frequentata e più amata dagli scout pordenonesi da sempre.

Ora quello che era un progetto ed un sogno di tutti sta diventando realtà.

Questo documento, redatto con la collaborazione di tutti voi, vuole essere di supporto alle attività che svolgeremo durante i giorni del campo. Mettiamocela tutta ragazzi!

*un saluto fraterno dal Comitato di Zona
e da tutti i colalboratori*

1.1 I luoghi del campo



campi EG (28 luglio – 9 agosto)



campo base – Cellino
Centro emergenze



case LC (29 luglio – 5 agosto)



festa centenario (4 agosto)

2 Branca LC

2.1 Case lupetti

CASA	BRANCHI
Base Andreis	AVIANO
	MANIAGO
Andreis	VILLANOVA
Colonia di Cimolais	PN2 DON BOSCO
	SACILE
	PN2 SANT' AGOSTINO
Ostello di Claut	MANIAGO LIBERO
	FIUME VENETO
	PORCIA
	AZZANO DECIMO
Lesis	VALLENONCELLO
Pinedo	PN3

2.2 Programmi del campo

BRANCHI	DOMENICA 29	LUNEDI' 30	MARTEDI' 31	MERCOLEDI' 01
AVIANO	zona claut messa comunitaria/ base andreis con Maniago	Laboratori giochi	visita artigiano o uscita	rinnovo promesse laboratori torneo vichinghi galli
DON BOSCO	Arrivo a Cimolais ore 16,00. Messa ore 17,00 rientro 19,30	Matt/libera/Pomerimani abile carta colla per cappello ASTERIX	Gioco nel greto per tutta la mattina/pom libero	8,00 promessa e partenza per Longarone visita diga di Vajont
S.AGOSTINO	Arrivo a Cimolais ore 16,00. Messa ore 17,00 rientro 19,30	Matt/libera/Pomerimani abile carta colla per cappello ASTERIX	Gioco nel greto per tutta la mattina/pom libero	8,00 promessa e partenza per Longarone visita diga di Vajont
MANIAGO 1°	zona claut messa comunitaria/ base andreis con Aviano	Laboratori giochi	casa+ olimpiadi	rinnovo promesse laboratori torneo vichinghi galli
MANIAGO L.	Arrivo all'Ostello di Claut in mattinata-pom: messa comunitaria in casa	Casa	mattina: casa pom: Visita CASA CLAUTANA (da definire)	Matt:Promesse,Rinnovo + Giochi Scout.Pom: Artigiano in casa (da definire)
FIUME V.TO	CASA DI CLAUT - messacomunitaria	casa	gemellaggio con Sacro Cuore e spostamento a claut nel 1° pomeriggio per attività artigianato	casa - mattinata dedicata al centenario e al rinnovo della promessa

AZZANO X	Arrivo ore 11.00 Sistemazione, Messa Cerchio serale	In casa per Costumi, Ambientazio ne Giochi a tema	Uscita a Lesis per incontare Vallenoncello dalle 10.30 alle 18.30	Casa ore 8.00 rinnovo Pomeriggio lavoro in casa con artigiani
VALLE.LLO	Arrivo a lesis ore 16,00. Messa con genitori ore 17,00 zona Claut	Attività di sensiglia: intervista alla gente del paese (lesis - Claut)	Mattina: attività con artigini del loco. Dal pranzo gemellaggio con Azzano	Ore 8 alba del 100. Gemellaggio con Viilla. Alla sera spettacolo attorno al fuoco aperto alla gente del posto invitata
VILLANOVA	messa comunitaria	casa	uscita al fiume e passeggiata nei dintorni	gemellaggio con Vallenoncello
S. CUORE	zona pinedo/cellina- messa comunitaria- casa di rivarotta	casa	gemellaggio con Fiume e spostamento a claut nel 1° pomeriggio per attività artigianato	gemellaggio con Porcia: colonia di Claut x rinnovo promessa - sentiero circolare attorno a Claut - giochi sul Cellina
SACILE	Arrivo a Cimolais ore 16,00. Messa ore 17,00 rientro 19,30	Matt/libera/Pomerima ni abile carta colla per cappello ASTERIX	Gioco nel greto per tutta la mattina/pom libero	8,00 promessa e partenza per Longarone visita diga di Vajont
PORCIA	sistemazione all'ostello di Claut - messa - serata in casa	casa	casa	uscita con PN3

BRANCHI	GIOVEDI' 2	VENERDI' 3	SABATO 4	DOMENICA 5
AVIANO	Uscita e bagno	Grande gioco+ consiglio rupe e specialità	Pian Fontana	Giornata genitori con rientro per le 16
DON BOSCO	Libero per tutte le staff	Grande Gioco Nei pressi della casa	Pian Fontata	Rientro ore 14,00
S.AGOSTINO	Libero per tutte le staff	Grande Gioco Nei pressi della casa	Pian Fontata	Rientro ore 14,00
MANIAGO 1°	uscita Maniago Libero da verificare	Grande gioco+ consiglio rupe e specialità	Pian Fontana	Giornata genitori con rientro per le 16
MANIAGO L.	Camminata con Maniago 1°(percorso da definire)	Matt: grande Gioco in casa.Pom : giochi in casa con i bambini di Claut	Pian Fontana	casa e Rientro dalle 16.00
FIUME V.TO	gemellaggio col Vallenoncello: camminata su un percorso ad anello con incontro nel punto centrale (percorso da definire)	casa - grande gioco con porcia, Maniagolibero e Azzano x	Pian fontana	casa e Rientro dalle 16,30

AZZANO X	Giornata dell'acqua uscita dalle 10.30 in Val Settimana	Giochi in casa con bambini del luogo	Pian fontana	casa e Rientro dalle 14.00
VALLE.LLO	Camminata: mulattiera 960. C.ra Pedestine. Sentiro 960. Forc. Tramontin. Sentiero 960. Lesis. Incontro in camminata con Fiume Veneto per attività.	Pomeriggio: Olimpiadi con ragazzi del paese in piazza a Claut. Cena in paese a buffet preparata dai lupi	Pian Fontana	Giornata genitori. Chiusura campo ore 16,00. Ritorno a PN
VILLANOVA	gemellaggio con Azzano X	uscita al fiume e passeggiata nei dintorni	Pian Fontana	casa e rientro per le ore 14.30
S. CUORE	8,30 in poi: parco di PianPinedo- passaggio a campo del Rorai - casa	Uscita cda: "cellina pinedo" nella mattinata- pomeriggio casa	Pian fontana	casa e Rientro dalle 14.00
SACILE	Libero per tutte le staff	Grande Gioco Nei pressi della casa	Pian Fontana	Rientro ore 14,00
PORCIA	casa	grande gioco in casa (ma coinvolgimento dei bimbi di Claut - forse	Pain Fontana	mattinata in casa e nel pomeriggio rientro a Porcia (verso le 15 partenza da Claut)

2.3 Programma trasporti

CASA	BRANCHI	TRASPORTI
Base Andreis	AVIANO	<i>necessitano di corriera per il 1°agosto - circa 60 persone - andata e ritorno</i>
	MANIAGO	
Colonia di Cimolais	PN2 DON BOSCO	AUTONOMI - stanno organizzando uscita sulla diga del Vajont con corriere di linea più auto navetta
	SACILE	
	PN2 S.AGOSTINO	
Ostello di Claut	MANIAGO L.	<i>necessitano di corriera per il 1°agosto - circa 120/130 persone - andata e ritorno -o</i>
	FIUME V.TO	
	PORCIA	
	AZZANO X	
Lesis	VALLE.LLO	AUTONOMI PER TRASPORTI
Andreis	VILLANOVA	AUTONOMI PER TRASPORTI
Pinedo	S. CUORE	AUTONOMI PER TRASPORTI

2.4 Catechesi

Avventura

Per interiorizzare la convinzione che ognuno di noi, così com'è, giocandosi, può contribuire a fare del campo un'avventura indimenticabile, si può proporre la seguente attività. Si sta seduti in cerchio. Un capo o un ragazzo va in mezzo e con il suo corpo fa una statua. Un altro lo rag-giunge e crea una nuova statua legata alla prima. Un altro ancora raggiunge i due e forma una statua collegata. Così via finché tutti si ritrovano in mezzo per formare un'unica statua.

Difficoltà

Per interiorizzare l'importanza che ha ogni persona, al di là dei limiti personali, si può fare la seguente attività: si dividono i ragazzi in gruppetti di 3, uno sarà il muto, un altro il cieco e un altro ancora non potrà usare le braccia. Il "muto" va da un capo che gli da una consegna (per esempio: "il vostro terzetto deve disegnare una montagna"). Il "muto", ricevuta carta e penna, torna dagli altri due del suo terzetto e, a gesti, fa capire a quello che non può usare le braccia che cosa devono disegnare. Una volta che costui ha capito cosa disegnare, il "cieco" sarà aiu-tato nel disegno dalle braccia del "muto" e dalla voce di quello "senza braccia".

Aprirsi all'altro

Comunicare all'altro la nostra interiorità richiede, da parte nostra, fiducia e delicatezza, da parte dell'altro ascolto attento e rispetto. Si può aiutare i ragazzi a comprendere questo attra-verso la seguente attività: divisi in coppie o in gruppetti, tutti siedono in cerchio tenendo fra i denti il proprio bicchiere; all'interno della coppia o del gruppetto, il bicchiere di un ragazzo è pieno di acqua; egli deve cercare di rovesciare l'acqua nel bicchiere del compagno a fianco, senza aiutarsi con le mani. Poi, se si è in coppia, si invertono i ruoli, se si è in gruppetti, chi ha ricevuto l'acqua la passerà a un altro vicino e così via fino alla fine del giro.

L'amicizia tradita

Tutti siedono in cerchio. Un capo tiene in mano una candela accesa e dice: "Guardate bene questa candela. Si consuma sempre più, diminuisce, ma intanto emette luce e calore. Proprio come è stato Gesù: si è consumato per noi uomini, bruciando d'amore per tutti, anche per chi lo ha tradito, abbandonato, rifiutato, deriso, ucciso. Infatti, egli ha detto: *Nessuno ha un amo-re più grande di questo: dare la vita per i propri amici* (Giovanni 15,13)". Quindi il capo fa girare la candela accesa a tutti. Ognuno la tiene in mano per qualche secondo: se vuole dice u-na breve preghiera per un amico, una richiesta di scusa a qualcuno, o sta un po' in silenzio. Magari qualche chitarrista può arpeggiare un po'.

Natura

Sarebbe bene educare i ragazzi a fare un po' di "deserto" (mezz'ora di silenzio personale in un bosco) facendogli leggere per conto loro la seguente storia con le domande da rispondere. Nel cerchio della sera o in un altro momento di preghiera, ognuno potrebbe leggere qualcosa di quello che ha scritto nel tempo di preghiera personale.

Felicità

Attività: ognuno legge qualcosa di quanto ha meditato durante il silenzio personale.

Ottimismo

Suggerimento: i capi mostrano ai ragazzi un grande cartellone bianco, che sull'angolo in alto a destra ha un punto nero ben visibile, e chiedono: "che cosa vedete?". Tanti risponderanno che vedono una macchia nera. I capi spiegheranno che "sì, c'è un punto nero, ma c'è tutto il bianco intorno, che è molto di più del nero. Noi a volte siamo così nella vita, vediamo subito quello che non va in noi, negli altri, nelle situazioni e non ci accorgiamo e apprezziamo il tan-to bene, bello e buono che c'è nella vita e negli altri (il 5% in ognuno!)".

2.5 Sicurezza alle Vacanze di Branco

I capi dovranno porre molta attenzione ai presidi antincendio delle case in cui sono ospitati.

In particolare si dovrà:

- **individuare le vie di fuga** in caso di incendio, raccomandandosi e verificando periodicamente che siano **sempre sgombre**, in modo da permettere una facile evacuazione;
- **verificare il posizionamento di estintori e di altri presidi antincendio presenti** e fornire a tutti informazioni sull'utilizzo degli stessi, sottolineando che comunque tali strumenti possono essere utilizzati solo da persone con adeguata preparazione;
- **vietare l'utilizzo di fiamme libere in casa** (lampade a gas, candele...)
- individuare **un capo responsabile** di verifiche periodiche sulla sicurezza
- **fare una piccola esercitazione simulando un incendio all'inizio del campo individuando i comportamenti da tenere;**
- sarebbe bene che tutti i capi simulino **una chiamata in caso di emergenza:**
 - o **al soccorso sanitario;**
 - o **al soccorso antincendio.**

Si dovrà provvedere ad avere sempre a disposizione una **cassetta di pronto soccorso**.

In ogni caso, all'inizio di ogni campo va segnalata la presenza a:

- Comune;
- Comando dei Carabinieri;
- Protezione Civile.

3 Branca EG

3.1 Posti campo

Località	Reparti
Fornaci – Cimolais (8 sq)	Vallenoncello (5 sq) Pordenone 2 (3 sq)
Muntesele (8sq)	Rorai Piccolo (4 sq) Fiume Veneto (4 sq)
Pinedo Basso (6 sq)	Pordenone 3 (5 sq)
Pinedo Grande (12 sq)	Sacile (5 sq) Porcia (5 sq)
Pinedo Lorenzi (8sq)	Maniago (8sq)
Pinedo Ivo+Brighella est (10 sq)	Azzano X (2 sq) Frascati (8sq)
Lorenzi Ovest (12sq)	Sacile-S. Michele (7 sq)
Grava (8 sq)	Pn 2 – S. Agostino (4 sq) Cordenons (4 sq)

3.2 Programma comune del campo

SABATO 28 LUGLIO: Lancio del Campo a Pinedo alle ore 9.30;

DOMENICA 29 LUGLIO: Santa Messa ore 17.00 celebrata dal Vescovo a Claut;

MERCOLEDÌ 1 AGOSTO: Cerimonia del Rinnovo della Promessa a Pinedo alle ore 8.00. Inizio Grande Gioco (sempre a Pinedo) alle ore 9.30 – 10:00 circa che si concluderà nel pomeriggio.

SABATO 4 AGOSTO: Giornata in Pian Fontana

DOMENICA 5 AGOSTO: Giornata delle Tecniche dalle ore 10.30 circa alle ore 17.30 circa nei vari luoghi decisi dai maestri delle tecniche.

MERCOLEDÌ 8 AGOSTO: a partire dal pomeriggio fino alla sera conclusione del campo.

3.3 Obiettivi del Campo

Tematiche generali:**UN MONDO UNA PROMESSA**

Temi generali:

NATURA: La Guida e l'Esploratore, conoscono il territorio in cui operano (giocano, vivono) e se ne prendono cura, riconoscendo in questo, un dono da valorizzare e non solo da sfruttare.

L'ALTRO: Riscopri l'altro (Guida ed Esploratore) con le sue diversità. (Sono amici di tutti e fratelli di ogni altra Guida e Scout).

Da queste due tematiche, sono nati degli spunti di riflessione su cui ogni singolo staff campo dovrà riflettere:

NATURA:

- ☞ Conoscere il territorio (quello cittadino in cui viviamo, ma anche e soprattutto quello in cui andremo a fare il campo).
- ☞ Cosa ci lascia il territorio e cosa lasciamo noi a questo?
- ☞ Concorso tra sq: premiare l'idea innovativa che permette di vivere il campo in maniera confortevole senza rovinare il territorio. (questa è un'idea condivisa e che proporremo noi di pattuglia).

DIVERSITÀ:

- ☞ Cosa ci resterà di questo grande incontro tra scout?
- ☞ Rivediamo un po' il nostro modo di fare: Buona Azione : vista come azione bonaria quando l'altro non se lo aspetta.
- ☞ All'interno delle diversità riusciamo a trovare un modo di fare comune? Stile scout?(questo rivolto sì ai ragazzi, ma anche agli staff che lavoreranno assieme)

Obiettivi del campo di Zona:

- 1) **autonomia della squadriglia**
- 2) valorizzazione delle **tecniche** (nella vita da campo e attraverso esperienze avventurose e inconsuete per i ragazzi)
- 3) recupero delle **cerimonie** e individuazione di uno **stile comune** (per gli eventi e per il campo)
- 4) **Confronto con gli altri**
- 5) Valorizzazione **100 anni**

Modalità:

- Suddivisione in sottocampi: ogni staff sceglierà se svolgere delle attività comuni con gli altri gruppi del proprio sottocampo (=autonomia di organizzazione al di fuori dei momenti in comune)
- Momenti in comune a tutti i reparti saranno: lancio e conclusione campo, giornata delle tecniche, rinnovo della promessa in Pian Fontana (con tutte le branche)
- Scelta di una ambientazione comune

3.4 Ambientazione

LANCIO:

Per il lancio i personaggi fondamentali sono: i quattro fratelli (vestiti da bambini), il fauno Tumnus e magari un nano di compagnia . Potrebbe essere che alla fine della scenetta tutti i ragazzi sono invitati a passare per l'armadio e magari consegnamo loro qualcosa, potrebbe essere la mappa del campo (cioè di Narnia)!!!

PERSONAGGI:

Dovranno esserci un unico Aslan, un'unica Strega Bianca per ogni sottocampo. I 4 fratelli potrebbero essere rappresentati dalle squadriglie una per Lucy, una per Edmund, una per Susan e una per Peter, se siete fortunati e ne avete 4, oppure le restanti potrebbero essere, a nostro parere, creature buone seguaci di Aslan, i nomi potete prenderli dalla storia.

TRA IL LANCIO E IL GRANDE GIOCO

Secondo noi ci sono due momenti importanti che andrebbero toccati da ogni sottocampo in autonomia, nella forma che credete più efficace (scenetta, gioco o altro): una serata potrebbe essere ambientata nella casa dei castori dove pranzano i quattro ragazzi e si parla delle profezie, del fatto che Aslan si sta avvicinando etc. etc. Poi alla fine della serata Edmund scappa per andare al castello della Strega Bianca e qui si potrebbe lanciare anche un gioco notturno o un grande gioco per il giorno dopo (la fuga dai lupi cattivi della strega).

L'altro momento è l'arrivo di Babbo Natale (magari semplicemente in bermuda , barba bianca e occhiali da sole) che porta i doni per i tre ragazzi (ad un rappresentante per ogni squadra). Si potrebbe sottolineare come questo sia un segno che l'incantesimo che faceva sì che a Narnia ci fosse sempre inverno, sta per esaurirsi e magari inserirci anche un momento di catechesi (anche se è un po' strano parlare di Natale ad agosto)

GRANDE GIOCO (1 agosto)

Da Andrea:

Edmund è stato rapito dalla strega dei ghiacci e la notte si sono riuniti tutti i capi tribù (...famiglia o altro) per capire come intervenire in soccorso dello sventurato). Si spiega la modalità di gioco per sconfiggere la strega, entrare nel castello e liberarlo. Questa la trama, che si concluderà con l'espugnazione del castello, la liberazione e la strega che scappa dicendo che si rifarà viva e non è ancora stata sconfitta. Noi avendo conquistato la liberazione del ragazzo facciamo festa!

TRA IL GRANDE GIOCO E LA SERATA FINALE

Ci sembra che ci siano tre momenti importanti: l'incontro tra la strega Bianca e Aslan che si mettono d'accordo sulla liberazione definitiva di Aslan a patto che si sacrifichi Aslan per lui; la passione di Aslan che si presta molto ad un link con la catechesi; la grande battaglia finale ideale per un gioco (divisi per sottocampo). Il secondo potrebbe essere un fuoco di Bivacco ambientato e animato dalle creature malvagie che stanno dalla parte della Strega, la serata si chiude con la morte di Aslan e la mattina c'è la risurrezione. Il gioco potrebbe essere alce rossa, bisogna pensare come dividere i ragazzi tra le due squadre.

SERATA FINALE

Ci sembra di aver capito che ci sarà un gioco con la battaglia conclusiva e quindi la conquista di Narnia con festa finale dei vincitori!

3.5 Catechesi

Spunti per la catechesi del campo di zona

Partendo dall'ambientazione del campo, Narnia, si è seguita la storia individuando i punti principali del racconto e gli spunti di riflessione che poteva offrire.

Non è stato scelto un solo tema di catechesi ma più temi così come si percepivano dalla storia. Questo perché l'ambientazione del campo viene usata per introdurre la maggior parte delle attività che vengono proposte ai ragazzi. In questo modo si possono avere degli spunti di catechesi che seguono la storia e ciò rende tutte le attività più omogenee, e soprattutto diventa più facile, per noi capi, legare i vari momenti tra loro.

Inoltre si sono tenuti presente gli obiettivi del campo di zona, in particolare quello centrale dell'autonomia di squadriglia, paragonando i fratelli di Narnia alla squadriglia nella sua unità/autonomia che si può realizzare con la collaborazione e l'apporto delle capacità/qualità di ciascun squadrigliere, senza dimenticare il centenario dello scoutismo e il Jamboree...

La catechesi è divisa in **8 momenti**, per ciascuno si è individuato un "tema", un brano del Vangelo (o Bibbia), una preghiera e un breve spunto di riflessione.

Non si sono abbinati i vari spunti a momenti precisi del campo, perché ogni staff lo imposterà in modo diverso. Per alcuni si è segnato il momento in cui andrebbero meglio.

1° momento: Soperta di Narnia - Coraggio di percorrere nuove avventure (primo giorno di ambientazione)

La bambina incontra il Fauno che la invita a casa sua e decide di seguirlo. Si è ritrovata in una nuova avventura, non conosce il posto, non sa quello che accadrà ma non ha paura, si fida di chi è gentile con lei e lo segue.

Anche noi stiamo iniziando un' avventura con persone nuove, che prima non conoscevamo.

Possiamo avere un atteggiamento di chiusura oppure decidere di viverla e di trarre il meglio da questa esperienza

2° momento: Ambizione – Egoismo

Edmud cede alla tentazioni della strega bianca che gli chiede di portare i fratelli al suo castello promettendogli di farlo diventare principe di Narnia. Ed Edmud accetta.

Non pensa ai suoi fratelli pensa solo a se stesso.

3° momento: Salviamo il fratello prigioniero della strega bianca - Unione

I fratelli non vogliono restare a Narnia nonostante la profezia li indichi come i soli capaci di riportare la primavera in quel luogo dove c'è solo inverno.

Se si convincono a restare è per salvare il fratello imprigionato dalla strega bianca

Anche la squadriglia durante il campo può attraversare momenti di difficoltà e incomprensione tra i ragazzi al suo interno. Ma è proprio con la voglia di restare uniti che si sperano le difficoltà.

4° momento: Gli altri abitanti di Narnia- Collaborazione

(dato che i castori hanno dato da mangiare ai fratelli potrebbe starci con la gara di cucina)

Gli abitanti di Narnia (castori, la volpe ecc..), aiutano i figli di Adamo e le figlie di Eva ad arrivare da Aslan, per poter combattere la battaglia finale e liberano il pirla traditore.

Gli animali di Narnia siamo noi capi scout (dato che molto probabilmente dovremo impersonarli), compagni di viaggio, fratelli maggiori.

5° momento: Il mondo di Narnia – Fratellanza

(Alba del centenario)

Narnia è un mondo abitato da tante specie diverse. Nonostante questo le differenze tra le creature animale e fantastiche non sono il pretesto per dividere ma per unire e sembrano non esistere. Quello che divide il mondo di Narnia riguarda gli ideali di unione, fratellanza, e pace contro quelli di dominio, potere, crudeltà.

I nostri reparti, sono anch'essi formati da specie diverse (squadriglie) e i reparti formano le branche di Zona e avanti così fino ad abbracciare tutti i nostri fratelli scout d'Italia e del mondo che all'Alba del 1 Agosto rinnovano la promessa insieme a noi.

6° momento: liberazione del fratello e arrivo da Aslan – Perdono

Il fratello che aveva tradito gli altri è liberato e portato all'accampamento di Aslan dove ritrova i suoi fratelli che lo perdonano.

Anche tra noi dobbiamo essere capaci di perdonare gli sbagli dei nostri amici, soprattutto in squadriglia...

7° momento: Dono delle armi – Abilità

(giornata delle tecniche)

I figli di Adamo e le figlie di Eva (i fratelli) ricevono le armi per combattere la battaglia finale. Ognuno di loro ne riceve una diversa perché diverse sono le loro abilità. Nella battaglia ognuna di queste armi si rivelerà indispensabile per uscire da una situazione di difficoltà/pericolo e riuscire così a sconfiggere la strega bianca.

Le armi sono sia le specialità e le competenze che ogni ragazzo porta con se e mette a disposizione della squadriglia o del reparto, sia le tecniche in cui ogni squadriglia si perfeziona in questa giornata e che porterà poi all'interno del proprio reparto.

8° momento: Impegno

3.6 Piano Trasporti branca EG

Il Piano trasporti della branca EG verrà concordato tra i capi reparto e i Responsabili del Programma una volta verificate i mezzi a disposizione e le reali esigenze di trasporti.

Si segnala in particolare la necessità di trasporti durante la giornata delle tecniche per gli scout che devono raggiungere Muinta per l'attività di canoa.

3.7 Percorsi raid di Squadriglia e hike

Data	Gruppo	Tipologia	Percorso	note
6-7 ago	San Michele	hike	1. dal campo a Casera Pradut 2. dal campo a Casera Casamento 3. da San Martino a Casera Cornet 4. dal Campo a Casera Ferron 5. Val Cimoliana fino a Casera Meluzzo	tendine o teli
6-7ago	Maniago	A sq.(18p)	ponte Compol-c.ra Lodina - forc.Ila Lodina -Passo S.Osvaldo	
6-7 ago	Azzano X	A. sq. (4 p)	Rif pn -sent 349-biv. Granzotto- sent 359 - cason dei Pecoli - rif Pn	
2-3 ago	PN 3	sq Volpi	Rif pn -val Postegae-val di guerra- mus di brica-cason di Brica - cason dei pecoli-rif pn	
2-3 ago	PN 3	sq. Tigri	Val Cimoliana - loc. Fontana- sent.390- casera Laghet de Sora e ritorno	
2-3 ago	PN 3	sq. Ghepardi	Pian di Gere-Podestine-Casera Caserata-Cadin del Dosaip e ritorno	
2-3 ago	PN 3	sq. Cuculi	Rif. Pn- sent. 370 - Bregolina Grande e ritorno oppure fondo valle	
2-3 ago	SanAgostino	sq.	Lesis- pian di Gere- casera Podestine	
2-3 ago	SanAgostino	sq.	Val cimoliana-Casera Roncada	
2-3 ago	SanAgostino	sq.	Rif.pn- Val Menon - f.Ila val di Brica - f.Ila dell'Inferno - val postegae e rif Pn	
2 o 3 ago	Porcia	rep.	Rif. Pn - campanile di val Montanaia	
2-3 ago	Sacile	A sq.(10p)	Claut - sent 960 - forc. Tramontins - c. resettum - cas Pradut - Lesis	tendine o teli
7-8 ago	Pn 2	sq.	Val Cimoliana - loc. Fontana- sent.390- casera Laghet de Sora e ritorno	
7-8 ago	Pn 2	sq.	Lesis- pian di Gere- casera Podestine	
7-8 ago	Pn 2	sq.	Rif pn -val Postegae-val di guerra- mus di brica-cason di Brica - cason dei pecoli-rif pn	

3.8 Attività comuni EG

3.8.1 1 agosto – Alba del Centenario

ORE 07:30 01/08/2007

Canzone iniziale: Acqua siamo noi

Racconto: QUI E ORA (storia letta da più capi, almeno 4)

Sul carro tirato da un bue c'erano tre uomini:
quello davanti ... armato di cannocchiale, sembrava preoccupatissimo ... quello
dietro, si guardava alle spalle .. e sembrava altrettanto angosciato .. in mezzo il terzo
ometto saltellava tutto allegro.

Quando il carro raggiunse i due bambini l'ometto allegro li chiamò ... "Ehi, Salve!
Saltate su!" Ed essi salirono.

Gli altri due, con i loro cannocchiali, non li avevano neanche visti.

"Ma che diamine stanno facendo?" domandò uno dei bambini.

"oh .. quello è il Signor prospettiva" disse il cuor contento, indicando il tipo che
guardava avanti "non fa altro che guardare davanti a sé, fare progetti e
preoccuparsi!"

"E l'altro?"

"L'altro è il signor retrospettiva non fa altro che guardare all'indietro ... e
rimpiangere"

"E lei, signore, che cosa fa?" continuarono i bambini rivolti a quello di mezzo

"Io ...? lo vivo nel presente .. qui e ora ..

Naturalmente spesso anche io guardo davanti a me con attenzione per vedere dove
sto andando, e indietro .. per imparare dalle esperienze passate ... ma vivo la vita
istante eper istante!"

"Perché?" domandarono i bambini

"perché domani non è ancora arrivato, e ieri è già fuggito... quindi tutto ciò che
abbiamo è oggi, e se non lo sappiamo cogliere, tutta la nostra vita va sprecata!
Questo giorno ed io, che lo vivo, sono un avvenimento unico nell'universo ... mai
accaduto prima ... e che non si ripeterà più .. mai più!"

"E il resto del mondo non conta niente per lei?"

"Cerco di offrirgli tutto il bene che posso, in cambio di ogni giorno, che mi è dato di
vivere! Ricordate sempre che il presente è frutto del passato ... e seme
dell'avvenire!"

*"All'atto dell'investitura scout, pronuncerete la promessa scout davanti a tutto il
reparto. È una Promessa assai difficile da mantenere; ma è una cosa molto seria, e
nessun ragazzo è uno Scout se non fa del suo meglio per mantenere la sua
Promessa.*

*Vedete quindi che lo Scoutismo non è solo divertimento, ma richiede anche molto da
ciascuno di voi. So di poter fare affidamento su di voi che farete tutto ciò vi sarà
possibile per mantenere la vostra promessa scout. " (B.P.).*

Urli di squadriglia (contemporaneamente)

Gc 1,19-25

*19 Sappiate questo, fratelli miei carissimi: che ogni uomo sia pronto ad ascoltare,
lento a parlare, lento all'ira; 20 perché l'ira dell'uomo non compie la giustizia di Dio.
21 Perciò, deposta ogni impurità e residuo di malizia, ricevete con dolcezza la
parola che è stata piantata in voi, e che può salvare le anime vostre. 22 Ma mettetela
in pratica la parola e non ascoltatela soltanto, illudendo voi stessi. 23 Perché, se
uno è ascoltatore della parola e non esecutore, è simile a un uomo che guarda la
sua faccia naturale in uno specchio; 24 e quando si è guardato se ne va, e subito
dimentica com'era. 25 Ma chi guarda attentamente nella legge perfetta, cioè nella
legge della libertà, e in essa persevera, non sarà un ascoltatore smemorato ma uno*

che la mette in pratica; egli sarà felice nel suo operare. 26 Se uno pensa di essere religioso, ma poi non tiene a freno la sua lingua e inganna sé stesso, la sua religione è vana. 27 La religione pura e senza macchia davanti a Dio e Padre è questa: soccorrere gli orfani e le vedove nelle loro afflizioni, e conservarsi puri dal mondo.

Ogni reparto legge un articolo della legge e un capo legge la frase a commento

La Guida e lo Scout: (ogni sottocampo legge una legge urlando e un capo risponde con una frase)

1. *Pongono il loro onore nel meritare fiducia;*

Se un esploratore dice: "è così, sul mio onore", ciò significa che è davvero così, proprio come se avesse fatto il più solenne dei giuramenti. (B.P.)

2. *Sono leali;*

"Chi impara a dir menzogne purtroppo più non smette, perché per celar la prima ne occorrono altre sette"

3. *Si rendono utili e aiutano gli altri;*

"Uno scout deve impegnarsi per fare almeno una buona azione ogni giorno." (B.P.)

4. *Sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout;*

"Un esploratore non deve mai essere uno snob. Snob sono coloro che disprezzano chi è più povero di loro. Un esploratore accetta gli altri come sono e cerca di vederne i lati migliori." (B.P.)

5. *Sono cortesi;*

"Nessuno ha bisogno di un sorriso come colui che ad altri non sa darlo"

6. *Amano e rispettano la natura;*

"La natura prima si respira, poi si guarda, poi si comprende e si ama"

7. *Sanno obbedire;*

"imparando ad obbedire si impara a comandare"

8. *Sorridono e cantano anche nelle difficoltà;*

"L'ottimismo è la salute dell'anima"

9. *Sono laboriosi ed economi;*

"il fare è il miglior modo di imparare"

10. *Sono puri di pensieri, parole ed azioni.*

Passeremo nel mondo una sola volta. Tutto il bene, dunque, che possiamo fare o la gentilezza che possiamo manifestare a qualunque essere umano, facciamolo subito. Non rimandiamola a più tardi, né trascuriamola. Poiché non passeremo nel mondo due volte.

La promessa è una forza. (letto del capo campo)

La promessa è una forza.

Altri l'hanno fatta prima di te

Altri la faranno dopo di te

Ma è sempre la stessa cosa;

la stessa disciplina che ci impone liberamente

la stessa obbedienza e lo stesso servizio che si scelgono liberamente.

Liberamente sei venuto tra noi

E liberamente hai camminato nelle nostre file.

Conosci gli Esploratori, la loro Legge, il loro ideale,

sai che cosa devi essere: un ragazzo semplice e forte, attivo e sereno.
Sai tutto questo e vuoi che sia così
Davanti a questo fuoco tranquillo vieni a fare la tua promessa.

La promessa(letta dal capo campo ore 08:00)

Con l'aiuto di Dio prometto sul mio onore, di fare del mio meglio:

- *per compiere il mio dovere verso Dio e verso il mio paese,*
- *per aiutare gli altri in ogni circostanza,*
- *per osservare la Legge scout.*

Canto della promessa.

Urli di squadriglia (contemporaneamente)

Inizio grande gioco

Grande gioco campo 2007

Edmund viene rapito ed incatenato dalla strega bianca, tutti ricevono una lettera con una mappa che si leggerà scaldandola e partono all'attacco del castello dove è rinchiuso.

Si scontreranno contro gli esseri malvagi al servizio della strega.

I palloncini rappresentano la fiamma ed il gelo ognuno alla base si gonfia il palloncino

I ragazzi tentano di dare fuoco, i capi cattivi di congelare

I lampioni sono dei fornelli per sciogliere il ghiaccio, più lampioni si conquistano più si espande il mondo del fuoco o del gelo. I lampioni vanno accesi attaccando almeno dieci fiamme al loro interno. Quando dieci fiamme sono attaccate sale un palloncino con l'elio che si possa vedere da lontano.

Possono esserci anche dei personaggi (capi) tipo centauri etc.. che vanno in giro a liberare i ragazzi se vedono che stanno troppo fermi.

Quando tutti i lampioni saranno accesi si scioglierà l'incantesimo che impedisce di attraversare il fossato del castello.

Il guardiano del tempo, vedendo contemporaneamente tutti i palloncini dei lampioni in aria, spara tre razzi (distanziati uno dall'altro per dar modo a tutti i gobelin di far ritorno al castello) dando il via all'attacco finale da parte del fuoco al castello.

Tutti i Goblin quando sentono il primo scoppio devono far ritorno velocemente al castello per difenderlo.

Prima di allora nessuno potrà superare la linea di gelo che segna il fossato del castello pena la congelazione immediata

Tutti devono essere pronti al sacrificio per gli altri pian piano il mondo si scongela fino ad arrivare al castello della strega che poi fugge (potrebbe tornarci comoda per altri raid notturni), e si libera Edmund

Il guardiano del tempo spara una ulteriore raffica di petardi dichiarando fine al gioco Fiesta?

La storia da raccontare in ogni sottocampo da un capo vestito in ambientazione sarà questa:

Il capo irromperà nel cerchio dei ragazzi sbraitando e disperandosi del fatto che Edmund è stato rapito con un tranello dalla strega dei ghiacci. Chiede quindi un aiuto ai ragazzi dicendo che durante la notte c'è stato un ritrovo tra i capivillaggio delle casate del bosco e lì è stato deciso di ritrovarsi, quando il sole volge verso occidente (alle 15.00 in punto), presso l'unica radura verde rimasta in prossimità del castello dei ghiacci (la radura sarà indicata attraverso la cartina....ovvero il punto preciso è stato segnato col limone su di una cartina e passandoci sotto con una fiamma comparirà magicamente). Inoltre ha con se la lettera stilata la notte prima con la quale vengono invitati tutti a partecipare.

Gioco nel dettaglio

I ragazzi partiranno dalla loro base alimentando **una fiamma** e tenteranno di attaccarla ad un lampione

A guardia di ogni lampione ci sono 4 goblin al servizio della strega bianca. Questi possono congelare chiunque si avventuri nel loro territorio. I ragazzi dovranno cercare di arrivare al lampione senza essere colpiti dai raggi congelanti (spruzzino, annaffiatori, liquidator, zainetto per dar il solfato, tutto ciò che spruzza acqua...). Chi viene colpito deve fermarsi dove si trova e lascia cadere la fiamma che porta. Deve rimanere immobile finché un loro compagno non sia riuscito a toccarlo con la fiamma scongelandolo. A quel punto dovranno lasciar cadere la fiamma e correre fuori dal territorio dei goblin.

Andare a prendere un'altra fiamma alla grande base, alimentarla e poi ripartire alla volta del lampione.

Quando riescono ad arrivare alla base del lampione non possono più essere congelati. Quindi attaccheranno la loro fiamma al lampione e **poi ritorneranno alla loro base senza che nessuno possa fermarli.**

Quando al lampione saranno state attaccate 10 fiamme il lampione si accenderà facendo scappare i goblin

che dovranno tornare al castello e ricaricare i raggi congelanti.

I ragazzi lasceranno 4 guardiani al lampione, gli altri andranno a tentare di conquistare altri lampioni.

I 4 guardiani dovranno stare attenti che non tornino i goblin.

Se questi tentano di riconquistare il lampione possono fermarli al tocco paralizzandoli. Un goblin può essere liberato grazie al raggio congelante di un suo compagno. Se un goblin riesce ad evitare i guardiani ed arrivare ad un lampione può spegnere la fiamma che dovrà essere riaccesa. **Solo quando tutti e dieci i lampioni saranno accesi contemporaneamente il ghiaccio intorno al castello si scioglierà, i ragazzi sentiranno tre esplosioni e potranno così entrare nella zona proibita del castello.**

Raccolgono **UNA** pallina di fuoco a testa e tentano di attraversare il fossato di ghiaccio dove ci sono i goblin al servizio della strega. I ragazzi vengono fermati 1) al tocco, 2) con le bolas, 3) con spruzzini

Se vengono fermati devono uscire e tornare alla base a prendere una palla infuocata e tentano di rientrare.

Solo se riescono ad arrivare alla linea blu possono tentare di colpire le lingue di ghiaccio che proteggono il castello abbattendole una dopo l'altra. Dopo che 10

lingue sono cadute esplode un palloncino blu che congela il castello. (lo fa esplodere la strega senza farsi vedere)
 Per poter far sciogliere il ghiaccio del castello e liberare Edmund devono far esplodere tutti i palloncini blu.
 Le lingue di ghiaccio possono riformarsi aiutate dall' orco biforcuto oppure dalla strega bianca
 Quando vede la malaparata la strega bianca fugge protetta da tutti i goblin

Materiali per il grande gioco

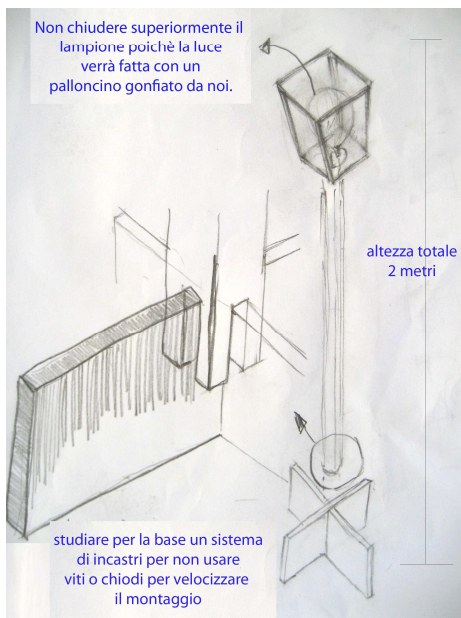
Lettera per far ritrovare tutti in un certo punto per il grande gioco testo Stefano mappa Michele

10	rotoli di nastro di carta da carrozzieri	Stefano
2700	palloncini rossi	Giulio
30	palloncini gialli + spago fino	Giulio
300	palloncini blu	Giulio
	elio per gonfiare i palloncini gialli	Giulio
	nastro a vedo	Andrea
	tenda più torri	Andrea
	razzi a volontà	Michele

Ogni reparto mette a disposizione:

1 lampione
 4 taniche 20 lt per acqua di rifornimento raggi congelanti
 10 lingue di ghiaccio da H80 cm. L40 in cartone che stiano in piedi da sole e che sia facile rialzarle
 90 palline di carta abbastanza pesanti da abbattere le lingue di ghiaccio

Per il lampione alleghiamo un disegno che definirà le minime cose da dover preparare. ovviamente chi riuscirà a fare una cosa più bella di quella presentata meglio!!!



3.8.2 5 agosto - Giornata delle tecniche

In ogni sottocampo la mattina del 5 agosto, ogni staff effettuerà il **lancio dell'attività** consegnando o facendo trovare alle sq. la busta consegnatavi all'ultima riunione di zona. I ragazzi vi trovano delle indicazioni di mappa e una cartina dove è indicato il percorso che dovranno fare dal vostro sottocampo a quello della tecnica o al luogo di ritrovo. I ragazzi nel luogo di ritrovo troveranno anche un cartellone con il disegno "simbolo della loro tecnica" (rappresentato e colorato nel disegno posto dietro il fogliettino di lancio) e ipoteticamente anche il nome della tecnica stessa.

I tempi verranno gestiti in modo tale che **i ragazzi arrivino nel luogo della tecnica a loro assegnata per le ore 11, muniti di pranzo al sacco** (fornito dai capi di ciascun reparto), borraccia ed eventuali altre cose utili alla tecnica (come comunicato dai capi responsabili).

!!!! Credo sia utile che i capi delle tecniche "fuori dai sottocampi" informino i capi reparto su come si sposteranno successivamente le loro squadriglie specificando in particolar modo se dovranno spostarsi in bicicletta! (teniamo conto che il Frascati ha bisogno eventualmente che gli siano prestate le bici) !!!!

Dalle ore 11.00 alle 17.00 la giornata sarà nelle mani della staff tecnica affiancata, dove possibile, ad altri capi o persone esperte.

Per ogni "staff tecnica" è stato individuato un referente nel caso in cui fossero necessari chiarimenti, comunicazioni o quant'altro.

Alle 17.00 i ragazzi faranno ritorno al proprio sottocampo.

Tec nica	Luogo	Capi Zona	Altri capi o esperti	Squadriglie	n° sq
Alpinismo	Chiesetta di San Floriano	1. Daniele (Cordenons) 2. Livia (Pn2) 3. Simone (Rorai)	* Stefano Busato (cugino Corrado), Michele e altri Pn3 → far riferimento a Corrado PN3 *esperti del Cordenons	1. Volpi (Maniago)	7
				2. Falchi (Azzano)	5
				3. Picchi Verdi (PN2 S.A.)	5
				4. Volpi (Frascati)	7
				totale	24
Animazione	Muntesele	1. Chiara (Pn2) 2. Silvia (Porcia) 3. Geco (Fiume) 4. Laura (Aviano) 5. Alberto (uomo pane)	Altri membri della pattuglia sorriso <i>Note: l'attività della giornata dovrebbe essere rivolta alla preparazione del fuoco di fine campo (8 agosto)</i>	1. Ghepardri (PN3)	5
				2. Volpi (PN2 SA)	7
				3. Puma (Cordenons)	7
				4. Gabbiane (S.Michele)	7
				5.Caimani (Frascati)	
				totale	29

Artigianato	Fornaci	1. Paolo (Pn2) 2. Guido(Pn2) 3. Elisa (Pn2) 4. 3 capi Frascati	*Attività artigianato c/o Museo di Claut? → riferimento a Giorgia PN2 * Giovanni Padovan (scultore) (?)	1. Cuculi (PN3) 2. Falchi (Maniago) 3. Picchi (Fiume) 4. Pantere (Cordenons) 5. Albatros (Porcia)	5 6 5 5 4 5
		totale			30
Cucina	Pinedo Lorenzi	1. Bruna (Fiume V.) 2. Sara (Fiume V.) 3. Laura (Maniago) 4. Valentina (Maniago)	* Capi campetti regione (Paolo e Stefania) (già contattato Paolo da confermare e incontrarsi)	1. Pantere (Maniago) 2. Gabbiani (S. Michele) 3. Pantere (Fiume) 4. Lupi (valle) 5. Pantere (rorai) 6.Falchi (Frascati)	5 4 4 6 8 8
		totale			34 +
Kayak	Bar Pinedo	1. Stefano (Vallenoncello) 2. Corrado (Pn3) 3. Luca (Azzano) 4. Elisa (Azzano) 5. Andrea (S.Michele)		1. Aquile (Vallenoncello) 2.Volpi (S.Michele) 3. Lupi (Sacile) 4. Scoiattoli (Pn2 DB) 5. Volpi (Fiume)	8 5 6 8 5
		Totale			32
Natura	Pinedo, strada per Muntesele	1. Giovanna (Pn3) 2. Agnese (porcia) 3. Giovanni Pollastri + 2 capi Frascati	*Patrizio Finotello, Pasut (fratello di Paolo PN2), Giovanni Pollastri (riferimento a Giorgia o capi Pn2) *Forestale Claut (?)	1. Camosci (Maniago) 2. Scoiattolo (Sacile) 3. Pantere (S. Michele) 4. Castori (Porcia) 5.Aquile (Frascati)	5 6 5 5 7
		Totale			28
Olimpia	Grava	1. Giulio (Vallenoncello) 2 Anna Canzian (sacile) 3. Marco (Aviano) + 1capo Frascati		1. Scoiattolo (Fiume) 2. Cervi (Aviano) 3. Puma (Pn2 SA) 4. Castori (Maniago) 5. Aquile (Sacile)	6 5 6 5 5
		totale			27
Pionieristica I	Pinedo grande	1. Simone (Fiume V.) 2. Federico (Pn3) 3. Daniele (Fiume V.)	Claudio Rosa	1. Cervi (Azzano) 2. Bufai (Porcia) 3. Aquile (S. Michele) 4. Puma (Frascati) 5. Pantere (Valle)	5 5 5 6 7
		Totale			29 +

Pionieristica II	Pinedo grande	1. Matteo (Maniago) 2. Riccardo (Maniago) 3. Marco (Cordenons)	Stefano Lappel e Co. (capo di Treste molto esperto!) <i>Recapiti: 348/8710306</i> <i>040/351514</i> stefano.lapel@ass1.sanita.fvg.it	1. Volpi (Pn3) 2. Falchi + Cobra (Vallenoncello) 3. Castori (Sacile) 4. Tigri (S. Michele) 5. Lupi (Frascati)	4 8 4 6 8
				Totale	30+
Pronto soccorso	Pinedo Basso Costume	1. Martina (Porcia) 2. Nicola (S. Michele) 3. Piero (S. Michele) 4. Giorgia (PN2)	*Croce rossa Sacile -> riferimento Andrea o Nicola (S.Michele) *Capi campetti regione (?)	1. Albatros (Maniago) 2. Tigri (Pn3) 3. Volpi (Pn2 DB) 4. Gabbiani (rorai) 5. Castori (Frascati)	8 6 7 5 8
				Totale	26+
Topografia	Pinedo Lorenzi Bussola	1. Lamberto (Sacile) 2. Michele (Porcia) 3. Alessandro (Pn3) 4. Nicola (Maniago)		1. Tigri (Pn2 DB) 2. Aquile (Fiume) 3. Pantere (Porcia) 4. Falchi (Rorai) 5. Antilopi (Frascati)	5 5 6 7 8
				totale	31+

3.8.3 8 Agosto – gioco finale

Il gioco si svolgerà in 2 fasi, la prima (nel tardo pomeriggio) organizzata e gestita per sottocampi, la seconda (dalle 2130) tutti insieme, utilizzando il materiale recuperato nel gioco del pomeriggio.

Il gioco astrae alquanto dalla storia del film,... ma va bene lo stesso vero??

QUINDI... GIOCO (LIBERAMENTE) AMBIENTATO!

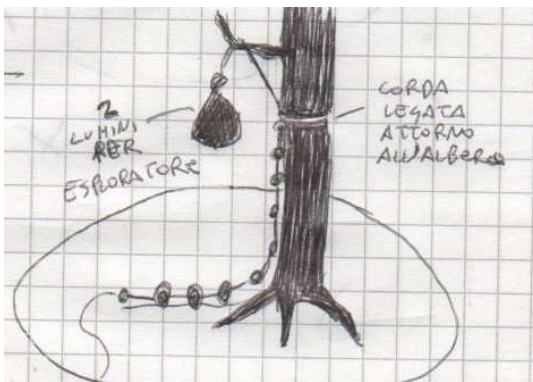
PRIMA FASE (DI SOTTOCAMPO):

Il momento opportuno nel pomeriggio lo si può decidere di sottocampo; noi consigliamo intorno alle 18, ma l'importante è che questa parte di gioco si svolga prima di cena.

Si chiamano i ragazzi in cerchio con qualche scusa e arriva di corsa un ufficiale messaggero di Aslan (un capo del sottocampo, che poi nel gioco serale sarà l'unico a stare con i ragazzi): spaventato annuncia che la Strega Bianca non è stata sconfitta (nel grande gioco, anche se è stata fatta fuggire dal suo castello), e che sta riformando il proprio esercito anche grazie all'uso di terribili malefici che influenzano

la mente delle persone: lungo il fiume di Narnia sta ricostituendo la sua armata, ancora più terribile perché fatta di abitanti di Narnia stregati.

L'unico modo per scacciare definitivamente la Strega da Narnia è quello di accerchiarla con le Fiamme di Giada (lumini, questo avverrà dopo cena), delle fiamme che si trovano all'interno di goccioloni di giada sparsi nei boschi di Narnia, difeso però dagli alberi del bosco stregati. Aslan infatti ha ordinato a tutte le sue truppe sparse per Narnia, che ormai erano pronte a tornare a casa in pace, di recuperare queste fiamme di giada e ritrovarsi poi, quando fosse calato il sole, al torrente, per sconfiggere definitivamente la Strega. Parte allora la ricerca in un boschetto adiacente al sottocampo del "gocciolone" (**sacchetto marrone** o come volete voi, **con dentro 2 lumini per esploratore**)



Lo scopo del gioco è entrare nella **base** senza farsi uccidere dagli alberi (gli altri capi del sottocampo, vestiti magari con dei **sacchi da patate**) che possono colpire sia ad **alce rossa diurna** che al tocco. Anche se sono alberi possono muoversi.

Chi riesce ad entrare non porta via un lumino (visto che il sacchetto si recupera alla fine tutto intero), bensì fa calare "di un nodo" il sacchetto sospeso con **una corda** (vedi figura). Il gioco finisce quando finiscono i nodi, quindi sta a voi farlo durare tanto o poco, facendo sulla corda tanti o pochi nodi.

Recuperato il sacchetto-gocciolone e visto che dentro ci sono due fiamme di giada a testa, il messaggero dice che bisogna rifocillarsi e aspettare che scenda la notte, prima di partire e ritrovarsi con tutti gli altri guerrieri di Narnia per la battaglia epocale.

CENA.

SECONDA FASE (TUTTI INSIEME, indicativamente sul Greto di Pinedo):

INIZIA ALLE 21:30, quindi ogni sottocampo deve calcolare il tempo che gli vorrà per arrivare al greto. Non ci sarà un momento di riunione iniziale di tutti, man mano che i sottocampi arrivano iniziano a giocare, quindi fondamentale è non arrivare né prima né dopo... ALLE 21:30.

Quando un sottocampo arriva molla giù le eventuali biciclette e il messaggero fissa un punto di ritrovo per i suoi ragazzi lungo il greto (senza corde o nastro-vedo, semplicemente i ragazzi torneranno dov'è il messaggero), in modo tale che i ragazzi che vengono fatti abbiano un punto di riferimento per recuperare la vita... ci saranno quindi tante basi dei ragazzi quanti sottocampi. In ognuna di esse ci sarà solo il messaggero ("M" sulla cartina), visto che tutti gli altri capi dei sottocampi appena arrivano vanno a fare i "buoni stregati", e giocheranno contro i ragazzi.

La spiegazione del gioco serale e la distribuzione di un lumino a ragazzo (ne avvanzeranno quindi altrettanti nella base di sottocampo) potrà avvenire quando vi sarà meglio, già nel tardo pomeriggio o appena arrivati sul greto. Sul greto vanno distribuiti ai ragazzi i **numeri di alce rossa notturna**.

Scopo del gioco è riuscire ad evitare i “buoni stregati” ed arrivare a posizionare il proprio lumino lungo il **cerchio di corda** dentro il quale c'è la strega (che starà quindi ferma dentro tale cerchio per tutto il gioco).

Tutti i capi che non hanno fatto i messaggeri faranno i “buoni stregati”, che si distingueranno per avere in testa una **fascia bianca**. Attorno al cerchio della strega ce ne saranno 18 con una **palla rotante** (con uno **starlight** attaccato sulla palla), che potranno uccidere i ragazzi sia colpendoli con la palla, sia leggendogli il numero.

Tutti i rimanenti “buoni stregati” potranno girare liberamente per il greto e uccidere i ragazzi leggendo numeri (a manetta, visto che i ragazzi saranno più di 270).

La strega dentro al cerchio, avvolta nel suo vestito bianco (**lenzuolo**), potrà fare chi si avvicina con il raggio malefico-infame (**torcia**). Questo ci dovrebbe permettere di scremare i ragazzi, anche se sono almeno in rapporto 5:1 con i capi.

Il ragazzo che viene ucciso dovrà tornare dal proprio messaggero e recuperare la vita (cambiando il numero di alce rossa, se serve). Chi è riuscito a posizionare il lumino torna in base e ne prende un altro, così può continuare a giocare.

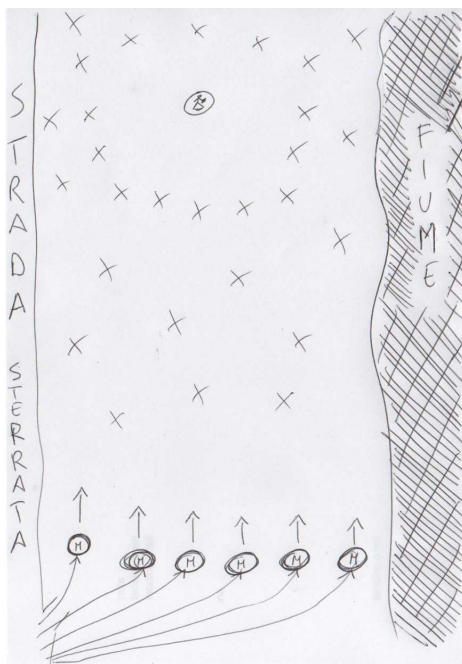
Per il gioco ai ragazzi non serve la torcia.

Speriamo il gioco duri un po', se siamo bravi noi anche un'ora... comunque il fatto che spiegandolo si dice ai ragazzi che il gioco finirà quando è stato creato un cerchio di fiamme di giada (**lumini**) intorno alla strega ci permette di far finire il gioco quando vogliamo, che ci siano 10 lumini o 250 intorno alla strega.

POST GIOCO (ED EVENTUALE FIESTA):

Quando decidiamo di far finire il gioco ci sarà il suono di **corni** che dichiara la fine della battaglia. Chi farà la strega si toglie il lenzuolo lasciandolo nel cerchio e scappa. Velocemente sarà buttata della **benzina** sul lenzuolo. I “buoni stregati”, cessato il maleficio, tornano buoni.

Festeggiando la sconfitta della strega si fa un mega cerchio intorno al cerchio di lumini (con dentro il solo vestito della strega). **Aslan** in persona arriva (lo farà il capo che lo ha impersonato nel Grande Gioco) e dice che finalmente la strega è sconfitta, ma la profezia vuole che vada distrutto il suo vestito, altrimenti potrebbe tornare.



Ecco quindi che invoca gli spiriti del fuoco che vengono dall'acqua (Geco & Co. che vengono dal fiume) che faranno spettacolo di **mani infuocate, palle rotanti infuocate e mangiafuoco**... alla fine della loro danza con una loro palla di fuoco incendieranno il lenzuolo, in mezzo alle nostre urla di festeggiamento.

Durante la danza del fuoco alcuni capi verranno forniti di bastoni e **secchi o bacinelle** per fare a mo' di tamburi, e creare un clima ancora più suggestivo.

STA A VOI DIRCI SE POI TUTTI A CASA O UNA MINI FIESTA CON THE E CIBARIE VARIE... POI VOGA E ARRIVEDERCI AL PROSSIMO CENTENARIO.

Materiali prima fase:

TUTTI QUESTI MATERIALI SONO DA PREPARARE DI SOTTOCAMPO.

- Materiale per base
- sacchetto per fare il gocciolone di giada
- 2 lumini per ogni ragazzo (quelli che avanzano dal gioco finale poi li terranno i vari reparti... era inutile fare una spesona di zona... e poi?)
- numeri alce rossa diurna
- corda con vari nodi
- vestiti per capi-alberi

Materiali seconda fase:

- lenzuolo bianco (Elisa pn2)
- torcia (Chi farà la strega)
- corda per cerchio della strega (Guido pn2)
- palle rotanti e star-lights (Guido pn2)
- fasce bianche per capi (Elisa e Guido)
- secchi e bacinelle (chi è vicino al greto) SE QUALCUNO HA TAMBURI MEGLIO
- corno di Aslan (Paolo pn2)
- vestito di Aslan (chi lo fa nel Grande Gioco)
- numeri di alce rossa notturna (per sottocampo)
- lumini (per sottocampo)
- benzina e strumenti per danza del fuoco (Geco & Co.)

EVENTUALE MATERIALE PER FIESTA: CI ORGANizzerEMO, SE LO VOLGIAMO FARE.

COME VEDETE NON E' PENSATO NESSUN MOMENTO DI ANIMAZIONE POST GIOCO, TRANNE I 5 MINUTI DI DANZA CON IL FUOCO, QUINDI O FIESTA O NANNA.

3.9 Sicurezza al campo

3.9.1 Fuochi e cucine

Va attentamente valutata la sicurezza antincendio nei campi scout per evitare danni alle persone, all'ambiente e ... alle casse dei gruppi.

- valutate il **posizionamento delle cucine** dei ragazzi tenendole adeguatamente distanti dagli alberi, dalle tende e comunque da qualsiasi possibile innesco;
- controllare che presso ogni cucina vi sia sempre una **tanica d'acqua ed un secchio di terra o sabbia** per lo spegnimento di fuochi. La terra e la sabbia è utile per spegnere fuochi qualora dovesse sversarsi olio di frittura;
- tenere adeguatamente distante dal fuoco e ben accatastata la legna per cucinare. Controllate inoltre le modalità con cui viene tagliata e spaccata, verificando ed **insegnando ai ragazzi l'uso dell'accetta**. L'area in cui viene tagliata la legna sia ben delimitata per evitare incidenti;
- A fine di ogni pasto **il fuoco sia spento con acqua** senza lasciare braci. Verificare spesso questa precauzione;
- vi sia in ogni squadriglia almeno **un responsabile** a spegnere ogni volta il fuoco;
- **vietare** alle squadriglie **di portare in tenda lampade a gas o altre fiamme libere**;
- posizionare gli **estintori** in luoghi facilmente accessibili e ben visibili ai capi;
- **Organizzare all'inizio del campo un incontro con tutti i ragazzi del reparto**, fornendo loro tutte le indicazioni sopra riportate, e dando anche informazioni sull'utilizzo degli estintori, sottolineando che comunque tali strumenti possono essere utilizzati solo da persone con adeguata preparazione;
- **le stesse indicazioni valgono per il fuoco di bivacco.**

3.9.2 Hike e Raid

Quando si mandano i ragazzi in hike e le squadriglie in raid è necessario:

- 1) calibrare il percorso in relazione alle **reali capacità fisiche** dei ragazzi ed al loro **livello di preparazione** (adeguate conoscenze di **topografia**, di **pronto soccorso**, e di **tecniche di alpinismo** se il sentiero è difficile). Entrambi questi aspetti devono essere ben valutati dai capi in funzione delle attività svolte durante l'anno;
- 2) fornire loro adeguate **indicazioni scritte** su come comportarsi in caso di necessità, come ad esempio:
 - a. smarrimento del sentiero;
 - b. infortuni;
 - c. imprevisti in caso di maltempo (pioggia, freddo...).
- 3) controllare che l'**equipaggiamento personale e di squadriglia** sia adeguato all'attività che si apprestano a compiere, controllando in particolare:
 - a. indumenti pesanti ed impermeabili;
 - b. pile;
 - c. carte topografiche;
 - d. cassetta pronto soccorso;
 - e. fiammiferi e/o accendino, ed eventuale telo per ripari all'addiaccio.

4 Branca RS

4.1 Percorsi Routes

	Noviziato Vallenoncello	Clan Fiume Veneto	Clan Porcia	Clan Cordenons
28 luglio	-	-	-	
29 luglio	-	Claut per S. Messa	-	
30 luglio	-	-	Porcia-Cimolais-Rif .Pordenone-C.Ra Valmenon	
31 luglio	-	-	C.ra Valmenon-Forc. Urtisiel- Rif. Giaf	
1 agosto	da Cellino alla Casera Vaion via Csa. Carmiar: sentiero 901	-	Rif. Giaf- Forc. Cason- Biv. Marchi/Granzotto	Servizio in Casera Podestine
2 agosto	da Csa. Vaiont a Csa Lodina via Passo S.Osvaldo il Sentiero è il n°374a e 374	-	Biv. Marchi/Granzotto - C.ra Meluzzo	Servizio in Casera Podestine
3 agosto	da Csa Lodina a Pian Fontana	Pian Fontana	Pian Fontana	Servizio in Val Cimoliana
4 agosto	Pian Fontana	Pian Fontana	Pian Fontana	Pian Fontana
5 agosto	Servizio al Parco	Servizio al Parco	Pian Fontana-Cimolais-Porcia (17.00)	

6 agosto	valuteremo , se ci fermiamo alla Csa Bragolina Piccola (dopo Servizio) e raggiungerem o poiClaut, o Fontana Claut	Casera Pramaggiore	-	
7 agosto	-	Val Settimana	-	
8 agosto	-	Pinedo	-	
9 agosto	-		-	

	Clan Maniago	Clan Maniago Libero	Clan PN3	Clan Sacile
28 luglio		MANIAGOLIBERO - POFFABBRO Passando per la valle di S Antonio e per la forcella di pala Barzana		
29 luglio		POFFABBRO – CASERA VALINE Dal monastero di S.Maria per forcella Racli		
30 luglio		CASERA VALINE – FORCELLA CLAUTANA Passando per il lago di Selva e le Tronconere		Servizio Casera Cornetto
31 luglio		FORCELLA CLAUTANA - CASERA PODESTINE Per casera Casavento		Servizio Casera Cornetto
1 agosto	Da Forni di Sopra a Rif. Giaf	CASERA PODESTINE - RIFUGIO PUSSA		Servizio Casera Cornetto
2 agosto	Da Rif. Giaf a Casera Meluzzo passando per Biv. Marchi- Granzotto	RIFUGIO PUSSA - CASERA BREGO	Servizio in Casera Podestine	Servizio in Casera Podestine

3 agosto	Pian Fontana (Noviziato: alزابandiera)	CASERA BREGOLINA – PIAN FONTANA Passando per rifugio Pordenone	Servizio in Val Cimoliana	Servizio in Val Cimoliana
4 agosto	P.Fontana	Pian Fontana	Pian Fontana	Pian Fontana
5 agosto	Cimolais: servizi nelle famiglie			
6 agosto	Da Cimolais a Casera Lodina (con alta sq. Maniago I)			
7 agosto	Da Casera Lodina a Casera Bedin passando per Rif. Maniago			
8 agosto	Da Casera Bedin a Erto – Rientro a Maniago			
9 agosto				

4.2 Attività di servizio

Giorno	N° ragazzi	Località	Tipo di Servizio
Mercoledì 1/8	8 ragazzi (Clan Cordenons)	Casera Podestine	Servizio al Parco sistemazione sentieri
Giovedì 2/8	8 ragazzi (Clan Cordenons) 8 ragazzi (Clan PN3)	Casera Podestine	Servizio al Parco sistemazione sentieri
Venerdì 3/8 (solo mattina)	8 ragazzi (Clan Cordenons) 8 ragazzi (Clan PN3)	Val Cimoliana	Servizio al Parco sistemazione sentieri
Domenica 5/8	12 ragazzi (Clan Fiume Veneto) 10 ragazzi (Clan Vallenoncello)	Casera Bregolina Piccola	Servizio al Parco sistemazione sentieri – lavori sulla casera (?)
Domenica 5/8	Clan e Noviziato Maniago (15 persone)	Cimolais	Alle famiglie

Il Clan di Sacile farà servizio alla Casera Cornetto il lunedì 30/7, martedì 31/7 e mercoledì 1/8.

4.3 Piano Trasporti

Giorno	N°ragazzi	Trasporto
Mercoledì 1/8	15 ragazzi (Clan Sacile)	da Passo Sant'Osvaldo a Casera Podestine
Giovedì 2/8	8 ragazzi (Clan Cordenons) 8 ragazzi (Clan PN3) 15 ragazzi (Clan Sacile)	Da Casera Podestine a Val Cimoliana

Un piano più dettagliato verrà concordato tra i capi clan e la Base di Cellino. L'importante è far avere le informazioni per tempo.

4.4 Veglia del 3 agosto

13.30 ritrovo per chi può in piazza a Cimolais, raggiungiamo Pian Fontana insieme a piedi. Per i clan che sono già in route e arrivano da altri percorsi (Porcia – Vallenoncello – Maniago – Cordenons - Pn3 –Maniago Libero) il ritrovo è direttamente lassù alle 15.30;

15.30 Accoglienza;

16.00 partono i lavori tra clan di formazione per la veglia – seguiti dalle staff dei clan di formazione se necessario. I noviziati lavorano all'alzabandiera ed alla preparazione dello spazio per la veglia serale (bracieri, fiaccole, telone...);

17.30 "momento canti" – vuole essere un momento comune di animazione, da impostare non come una prova di canti da prima della messa ma come un momento per riscoprire una attività caratteristica (*gestito da Juri per quanto riguarda i chitarristi e da tutti i capi presenti per l'animazione*) – se riusciamo con i tempi ci sta un piccolo torneo a roverino o qualche altro gioco;

18.00 montaggio tende e preparazione del campo (distribuiti per clan, *da decidere come in base alle caratteristiche del posto*) – legna per il fuoco serale –una mano alla pattuglia cucina se dovesse servire;

19.30 cena – un piatto comune preparato dalla pattuglia cucina (*referente Fabio di Cordenons - la pattuglia si occuperà poi anche della colazione*) più qualcosa di portato dai clan da condividere (salumi o dolci - fatta eccezione per chi arriva da giorni di cammino e non riesce a portare nulla);

21.00 inizio veglia.

IDEE PER LA VEGLIA:

Logistica:

- ✓ Distribuzione ad anfiteatro in più file;
- ✓ Fare attenzione alla luce!!

Due bracieri ai lati dell'area che serve da palcoscenico, più una fila di torce o padelle romane tra un fuoco e l'altro.

Procurare due o più "fari" da utilizzare se la luce è poca o per effetti particolari (es. illuminare la vela appena srotolata, ecc)

- ✓ Utilizzo di un sipario (telo nero del clan Don Bosco) da srotolare alla fine di ogni parte presentata dai clan di formazione in modo da lasciare lo spazio dietro al telo al clan successivo per prepararsi
- ✓ Fare attenzione agli "spostamenti" dei clan, che non creino troppo casino (attenzione a distribuirsi per clan di formazione, magari in ordine di veglia).

Modalità e contenuti:

- ✓ Spiegazione ai clan della dinamica della veglia, ordine dei clan di formazione, ecc. E' importante che tutti abbiano ben capito come funziona per evitare confusione negli spostamenti durante la veglia
- ✓ Inizio a cura dei capi con la scena della gabbianella e del gatto (*Manuela di Maniago e Corrado di Sacile*)
- ✓ Tra un clan e l'altro c'è un canto mentre viene alzato e abbassato un telo nero – tipo sipario – per dar modo al clan successivo di prepararsi
- ✓ Alla fine di ogni coppia di clan (→ogni punto della promessa) ci sarà un lettore che legge la parte della promessa relativa mentre si srotola/si alza una vela dell'alzabandiera con la stessa parte scritta (Porcia si occupa della regia)
- ✓ Conclusione a cura dei capi – lettura del brano "la Promessa è una forza" (Marco di PN3) e rilancio del tema dell'onore (Fabio PN2)
(L'onore oggi ha il sapore di qualcosa non devi fare o devi fare altrimenti sei compromesso. In questi termini se sbagli sei irrimediabilmente rovinato, Disonorato appunto. Per noi l'Onore è uno sguardo in più nel fare le cose, nel non limitarsi a fare quanto prescritto per salvarsi la faccia. Non è rispettare una legge ma scoprirne il significato e le ragioni da qui nasce per poi viverla appieno...)
Canto "La luna sulle vette".
- ✓ Cerchio finale di chiusura del fuoco – Preghiera e notizie logistiche

MATERIALE:

Materiale per la cucina: chi avesse a disposizione fornelloni o pentole contatti Fabio di Cordenons.

Bracieri, fiaccole e illuminazione per la veglia -> NOVIZIATI.

Telo per il sipario -> PN2 Don Bosco

Vele per l'alzabandiera -> Monica

Per i clan che partono da casa qualche torta o un qualcosa da condividere per la cena.

APPELLI:

- a tutti i volenterosi fotografi

- a tutti i possessori di chitarre o altri strumenti musicali utilizzabili

- a tutti i possessori o conoscenti di possessori di costumi da GABBIANELLA o da GATTO

- ai possessori di strumenti a percussione (sarebbe bello riuscire a procurare un bongo ddi dimensioni grandi da utilizzare come richiamo al cerchio e come richiamo al silenzio prima di ogni rappresentazione della veglia)
- a PN2 S. AGOSTINO per le idee sulla rappresentazione della branca RYS di sabato (il periodo dello scoutismo clandestino)
- al tempo che sia clemente e a qualche Santo che ci dia una mano!!!!

4.5 Sicurezza in Route

Nella preparazione e nello svolgimento di una route è necessario che:

- **tutti conoscano il percorso;**
- vi sia qualche **referente a casa** che conosca il percorso e che venga tempestivamente informato in caso di modifiche;
- prima di partire, vengano **date a tutti indicazioni** chiare su come comportarsi in caso di incidenti (**smarrimento del sentiero, infortuni, imprevisti in caso di maltempo**);
- vi sia una **cassetta di pronto soccorso** e qualche persona sappia come intervenire in caso di incidente;
- si verifichi che **l'equipaggiamento personale** sia adeguato al percorso che si sta per intraprendere.

5 Giornata del 4 agosto 2007

5.1 Come arrivare equipaggiati in Pian Fontana

E' necessario che **ogni capo ed ogni ragazzo arrivi con:**

- giacca impermeabile (K-way o poncho);
- berretto;
- gavetta e posate (produrremo così meno rifiuti);
- borraccia o bottiglia d'acqua;
- panino e frutta (es. una mela);

5.2 Programma della giornata

Il TEMA della giornata sarà IL RINGRAZIARE :

Dio, i santi delle branche - messa.

L'Associazione - l'alzabandiera.

BP - canto del Centenario,(+ spettacolo).

Il Parco/la vallata - momento istituzionale (+ spettacolo).

Noi con gli ex - .la giornata tutti assieme.

Le nostre famiglie - la giornata tutti assieme.

PROGRAMMA SOMMARIO

10.00-10.30 Arrivo e sistemazione

10.30 Apertura della giornata, spiegazione come andrà la giornata , canto del centenario, preparazione per l'alzabandiera

11.00 ALZABANDIERA a cura della branca R/S

Saluto dei responsabili di zona e delle Autorità presenti(momento seguito dai Capi Campo)

LA PROMESSA TUTTA LA ZONA ASSIEME

Per prima la promessa L/C poi tutti gli altri CANTO DELLA PROMESSA

MESSA canti già provati nei giorni prima nelle proprie comunità Vedi il LIBRETTO CANTI

PRANZO

Nota: a scampo di equivoci si sottolinea che la S. Messa non è prefestiva. Organizzatevi pertanto per la sera del sabato o per la domenica.

INIZIO ATTIVITA' FUOCO:

13.45 circa 1° momento di Gruppo. La realtà di quel momento è il gruppo di appartenenza, è la forma di una comunità locale (è richiesto di preparare un semplice/simpatico/ forte grido di gruppo)

14.00 circa 2° momento di Branca che ha camminato durante l'anno sul senso dei 100 anni dello scoutismo nella propria branca (è richiesto di preparare un semplice/simpatico/forte grido di branca)

14.15 circa 3° momento tutti assieme il FUOCO. saranno segnati a terra dei settori per lasciare liberi dei passaggi per ogni evenienza

16.30 CHIUSURA DEL FUOCO. Saluto e chiusura giornata Capi Campo

ATTENZIONE IL “ grido di gruppo “ e il “grido di branca” dovranno esser fatti (speriamo) ogni volta che sarà nominato il paese o la branca di appartenenza E' UN MODO PER TENER COINVOLTI TUTTI dagli L/C agli R/S

Il CORO riusciamo a dichiarare la nostra disponibilità o dei ragazzi, per fare un bel coro per animare con chitarre e altri strumenti musicali .

COINVOLGIMENTO CON LE BRANCHE

Dalla riunione della verifica di zona sono usciti i seguenti abbinamenti tra le branche e i tre “momenti/Vittorie/conquiste” dello scoutismo. Quello che vi è richiesto è quello di riuscire a rappresentarla in modo semplice, con qualsiasi tecnica di animazione per un tempo massimo di 10 min.

Basterà una rappresentativa di una dozzina d'elementi (magari 1 ragazzo per gruppo??? un sogno????....comunque a scelta anche di +).

Il Jamboree - branca L/C

1974 nascita AGESCI - branca E/G

Aquile Randage - branca R/S

Per le Comunità Capi, sempre con le modalità qui sopra, un compito più duro, mettere a conoscenza, spiegare come mai ancora in 5 paesi al mondo non si può vivere lo scoutismo, e quindi lanciare una sfida su questo ambito. In questo caso una rappresentativa di capi della zona (no componenti della staff Sorriso grazie)

Branca L/C si accettano raccomandazioni e suggerimenti per gestire al meglio la giornata dei più piccoli.

CI RACCOMANDIAMO.....SAREMO ANCHE NOI CAPI PER PRIMA PARTE ATTIVA DELLA GIORNATA, METTENDOCI IN GIOCO IN PRIMA PERSONA CON LE GIUSTE ATTENZIONI, CON L'OCCHIO VIGILE MA CON LA VOGLIA DI DIVERTIRCI AL 100%.

Schema alzabandiera

Attezzi:

Scalpellini

Martelli

Accette

Soghe

2 Pali: Ferro

2 Piconi

Chiodi da 18cm

Picchetti: grandi

Almeno:

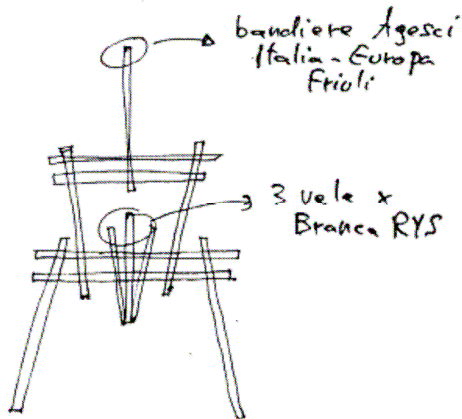
10 pali abate da 6÷8 metri

4 pali abate da 4 metri

→ matasse di cordino: quanto basta

→ 4 corde per tenere su l'alzabandiera
(tipa da arrampicata - lunghe)

→ corda sottile per le bandiere



6 Organigramma

Nome e Cognome	ruolo	Compito	codice
Alessandro STEFANATO	Il Capo Campo	Coordinare tutte le attività del Campo; coordinare il lavoro della Pattuglia Centenario; Rappresentare l'associazione nei momenti ufficiali	CC
Elisa MAZZOLI	La Capo Campo		CC
don Renzo DE ROS e don Massimo CARLO	Assistenti Ecclesiastici di Campo	Garantire l'assistenza spirituale al campo; gestire i momenti comuni di spiritualità; Don Renzo proporrà l'itinerario spirituale giornaliero per la Pattuglia Centenario	AE
Paolo VERARDO	Responsabile del Programma	Supportare i Capi Unità; coordinare le attività comuni delle branche; monitorare la qualità delle proposte metodologiche; Paolo Verardo insieme a Massimo Poletto svolgerà dei sopralluoghi per le verifiche sulla sicurezza antincendio.	PROG
Stefania SIMIONATO	Responsabile del Programma		PROG
Ezio MIGOTTO	Responsabile Logistica e Terreni da Campo	Garantire la continuità funzionale degli impianti logistici attivati	LOG
Stefano LOCONSOLE	Responsabile Approvvigionamento	Pianificare le esigenze di approvvigionamento viveri del Campo e verificarne la reperibilità e disponibilità in loco	APV
Alberto TANTIN	Responsabile distribuzione viveri	Realizzare la distribuzione del pane e della carne a ciascun sottocampo	VV
Silvia BORTOLIN	Responsabile Cucina&Cambusa Campo base	Assicurare la "giusta e sana" alimentazione alla Pattuglia del Centenario e ad eventuali ospiti	CUC
Federico PLAZZOTTA	Aiutante di cucina e cambusa	Accompagnare (ed alleviare) le fatiche del lavoro di cucina e cambusa	ACC

Dr. Alberto MERLO IP Lia VENCHIARUTTI	Responsabile Infermeria e Pronto Intervento	Assicurare il presidio sanitario di Campo (28 lug -5 ago)	IPI
Carlo COASSIN	Responsabile Unità della Croce Rossa Italiana	Definire il Piano di emergenza sanitaria; garantire la presenza quotidiana dell'Unità CRI dalle 08.00 alle 20.00; organizzare l'assistenza sanitaria il 4 agosto.	CRI
Massimo POLETTO	Responsabile Mobilità, attività speciali. Incaricato alle verifiche sulla sicurezza	Pianificare il servizio trasporti relativi alle varie attività del Campo; organizzare il flusso A/R in valle il giorno 4 agosto; incaricato alle verifiche sulla sicurezza	MAS
Alec ONGARO	Responsabile Programma 4 agosto	Organizzare e coordinare le attività della festa del Centenario in Pian Fontana	4AGO
Dino DEL SAVIO	Responsabile Comunicazione e Pubbliche Relazioni	Organizzare la comunicazione esterna prima-durante-dopo il Campo; gestire eventuali "eventi-crisi"; mantenere le relazioni con autorità, ospiti e "territorio";	PPRR
Lucia ANDREATTA	Responsabile Pattuglia Stampa e web quotidiano	Scrivere comunicati stampa per Media; aggiornare quotidianamente il Sito web; tenere i collegamenti con il Jamboree; garantire la comunicazione interna al Campo	STAM 1
Erica MARTIN	Pattuglia Stampa		STAM 2
Denis ZEN	Addetto alla documentazione video	Realizzare un video documentario sulle attività dei giorni 2.3.4 agosto	VID
Giorgio CUSMA e Maria Chiara DEL SAVIO	Inviati speciali al 21° Jamboree mondiale	Tenere i collegamenti con il Campo del Centenario direttamente dal Jamboree di Londra	JAM

Numeri di telefono

Alessandro Stefanato	335-6776619
Elisa Mazzoli	338-5240618
Don Renzo Da Ros	339-2612061
Don Massimo Carlo	340-6173935
Paolo Verardo	338-5228049
Stefania Simionato	339-7552600
Dino Del Savio	335-6893454
Lucia Andreatta	339-6730602
Erica Martin	329-5825043
Alec Ongaro	339-2079501
Massimo Poletto	347-2709722
Ezio Migotto	0434-532732

La Pattuglia stampa sarà attiva durante tutto il campo, e si impegnerà ad aggiornare il sito internet <http://digilander.libero.it/anni100> riportando notizie e foto di quanto sta avvenendo. Sarà inoltre possibile scrivere alla redazione all'indirizzo 100anni2007@libero.it

7 Emergenze sanitarie, smarrimenti in montagna...

In caso di emergenze (incidenti più o meno gravi, smarrimenti persone in montagna...) contattare prima di tutto il campo base di Cellino al numero:

0427 - 874000

Procedura:

- contattare la Base di Cellino (che si occuperà di attivare il 118, se dovesse servire);
- descrivere l'evento (è bene che parli il testimone diretto), indicare il luogo e dare eventuali riferimenti geo-topografici;
- Lasciare un numero di telefono di riferimento (per essere richiamati dal 118, se serve).

Presso il Campo Base di Cellino sono a disposizione:

- durante la prima settimana un medico e due infermiere;
- un medico durante la seconda;
- un'ambulanza della Croce Rossa dalle 8.00 alle 20.00;
- un servizio infermeria (alcuni letti per ragazzi o capi da tenere in osservazione).

In caso di incidenti che vedano coinvolti i ragazzi, il collegamento con i genitori sarà tenuto dal capo responsabile dell'unità.