

INVIATO DA
jsschinznach

ON
12/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Temi relativi alle scorte




I temi del campo sono una componente importante dei campi per ragazzi. Vale la pena riflettere attentamente in anticipo su quale tema scegliere per il campo.

Troverete altri temi per i campi invernali nell'articolo «Campi invernali».

## Informazioni generali

Il tema di un campo dovrebbe sempre essere scelto in modo tale che le attività del campo siano in linea con tale tema.

Occorre tenere conto delle condizioni esterne; ad esempio, un campo al chiuso con un tema dedicato ai nativi americani potrebbe non essere l'ideale, mentre un campo con un tema dedicato ai Confederati svizzeri in montagna sarebbe una scelta azzeccata.

D'altra parte, anche le sessioni del campo dovrebbero essere incentrate sul tema. Se si sa in anticipo che ciò non sarà possibile, è meglio non annunciare affatto un tema per il campo; altrimenti, durante il campo i partecipanti rimarranno delusi dal fatto che il tema non venga portato avanti.

## Elenco degli argomenti

*Nota: ovviamente esistono diversi modelli di gestione delle scorte di magazzino relativi a questi argomenti; quelli qui descritti sono solo esempi. Eventuali integrazioni sono sempre ben accette.*

**0816**
Meglio di 0815 ;)

**Campo da 20 ore**
Più adatto a partecipanti più grandi. Il ritmo giornaliero è impostato su 20 ore. Ciò significa che ci sono 8 giorni in una settimana e che la notte "si sposta" gradualmente attraverso il giorno. Probabilmente adatto solo a campi residenziali. Richiede molta pianificazione!

**Egizi**
Adatto ai costumi.
Attività a tema, come la costruzione di piramidi con teloni militari. Un tema piuttosto impegnativo per un campo.

**L'Arca di Noè**

**Asterix e Obelix**
I capigruppo sono i vari personaggi del famoso fumetto. I Galli hanno finito la pozione magica. Da un

lato, i bambini devono ora aiutare a difendere il villaggio; dall'altro, devono raccogliere gli ingredienti per una nuova pozione magica.

**David Livingstone**
Insieme a David Livingstone (l'animatore), esplorerete l'Africa. Lungo il percorso, vivrete tante avventure con leoni, scimmie e zanzare portatrici di malaria.

**Detective**

**Disney**

**Il libro della giungla**

**Esploratori**

**Confederati**
I partecipanti sono divisi in cantoni. Sono sul punto di unificarsi; l'obiettivo del campo è che si preparino al meglio, tra i cantoni, per l'unificazione (ad esempio, possedendo la maggior quantità d'oro). Il campo si conclude (Serata Colorata) con il Giuramento del Rütli.

**Spedizione XY**
Simile a Indiana Jones, ma con un nome diverso e meno restrizioni. I partecipanti devono aiutare un personaggio principale a scoprire un tesoro e, per farlo, devono raccogliere oggetti passo dopo passo, come frammenti di mappa.

**Incidente aereo**
Una versione di «Sopravvivenza» più adatta al lavoro di gruppo. Si arriva in un luogo dove è necessario allestire un accampamento, a volte con risorse limitate. Le tecniche di sopravvivenza vengono utilizzate secondo necessità. La chiave sta nell'integrare l'attività in una storia significativa.

**Globi**

**Cercatori d'oro**

**Heidi**

**degli eroi**Ogni giorno i partecipanti vivono l'esperienza di un eroe diverso tratto dalla Bibbia o da altre storie, come Davide, Pippi Calzelunghe, Guglielmo Tell, Superman o James Bond. Insieme ai bambini, gli eroi cercano di catturare il malvagio Joker, che è fuggito. Durante i momenti di preghiera, i singoli eroi vengono collegati alle storie bibliche. Un campo emozionante e ricco di azione attende i partecipanti.

**Hollywood**
Adatto a campi residenziali. Adatto ai costumi. Ogni giorno vi ritroverete in un film diverso. Le attività possono essere organizzate attorno al tema giornaliero. Vantaggio: il campo offre grande varietà.

e**"Indiana Jones**": uno degli animatori è Indiana Jones. I bambini devono aiutarlo a risolvere enigmi e a trovare oggetti. Alla fine del campo, si può portare alla luce un "grande" tesoro.

**Nativi americani**
I partecipanti vivono l'esperienza di un campo (con tende) insieme ai nativi americani.

**In missione segreta**

**"Kingdom Camp**": un campo a tema "Non come in 'Robbers'". I bambini sono tutti figli di re e regine e devono portare a termine vari compiti, come ritrovare un bambino smarrito, ad esempio Mr. X...

**Mafia**
Adatto ai costumi.
I partecipanti sono divisi in clan (famiglie) che si sfidano tra loro. L'obiettivo è accumulare più denaro possibile; sono tollerati anche metodi poco etici come il furto. Alla fine del campo, il denaro può essere bruciato senza prima contarlo. A questo può seguire una discussione su ciò che conta davvero nella vita.

**Maya**

**su Neemia**. Nei panni di un israelita, viaggerai con Neemia e aiuterai a ricostruire Gerusalemme.

**Peter Pan**

**Abitanti delle palafitte**
Nei campi tendati, è opportuno costruire le tende su piattaforme. Un tema adatto per allevare animali nel campeggio. Sono possibili varie attività di autosufficienza, ad esempio la raccolta delle patate (dopo aver consultato un agricoltore, ovviamente), ecc. Un tema impegnativo per il campo.

**Pippi Calzelunghe**

**Pirati**

**Cavalieri**
Adatto ai costumi.
Sotto la guida di Lord Goatee (direttore del campo), i partecipanti devono difendersi dai malvagi barbari di Lord Pinecone (membri di una banda che compaiono 2–3 volte).

**Robin Hood**
I partecipanti rivivono la storia e le gesta**di Robin Hood**. Questo tema può essere facilmente collegato anche alla Bibbia.

**Robinson Crusoe**

**Ronia, la figlia del brigante**

**Red Zora**

**I Puffi**

**Sherlock Holmes**

**I Coloni**

Partire come coloni verso una nuova terra e cercare di iniziare lì una nuova vita indipendente nonostante tutte le avversità.

**di sopravvivenza**Più adatto a partecipanti più grandi. Ideale per campi di breve durata. I partecipanti percorrono a piedi una regione il più remota possibile e mettono in pratica tecniche di sopravvivenza (ricerca di cibo, bivacco senza attrezzatura, ecc.). Richiede una preparazione accurata da parte degli animatori, compreso l'uso di letteratura specializzata.

**"Il mondo capovolto"**Preferibilmente per campi di breve durata. Tutto viene fatto al contrario. Giochi notturni durante il giorno, cena al mattino, pane e muesli la sera, ecc.

**Giro del mondo**
Ogni giorno ci si trova in un paese diverso e si possono svolgere attività tipiche di quel paese. I bambini hanno un passaporto con cui ogni mattina devono passare la «dogana», dove viene apposto un nuovo timbro.

**Vichinghi**

**Il Far West**: Adatto ai costumi.
I partecipanti vengono divisi in gruppi con l'obiettivo di accumulare più soldi possibile. Per le regole e lo svolgimento, vedi "Mafia".

**del viaggio nel tempo**I ricercatori del gruppo giovanile hanno sviluppato una macchina del tempo con cui vogliono viaggiare indietro nel tempo fino all'epoca di Gesù insieme ai bambini. Tuttavia, la macchina non funziona mai correttamente e ogni giorno finiscono in un'epoca diversa: l'Età della Pietra, l'epoca romana, il Medioevo o il futuro. È molto facile ideare blocchi di programma per ogni giornata (casinò romano, conquista del castello, sfilata di moda futuristica, ecc.)

**Campo Circo: Adatto**a campi di breve durata. Prima e durante il campo, i partecipanti preparano uno spettacolo circense che viene presentato ai genitori (e a chiunque altro sia interessato) alla fine del campo.

## Crediti fotografici

- Foto di copertina: per gentile concessione del Gruppo Giovani di Schinznach / Manuel Meier

### Weitere Informationen

*Tag*
Temi relativi alle scorte

*Età*
8–12 anni
13–16 anni

*Numero di partecipanti*
Nessun dato disponibile.

*Bibbia*
Manca questa informazione.

*Materiale*
Nessuno

*Scarica il file*
Nessun download di file

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/temi-relativi-alle-scorte