



## **MISSIONE CRI02 - CAMPOBASSO**

Con il nostro Campus ci poniamo di fornire un'infarinatura generale per i ragazzi che parteciperanno a questo percorso incentrato sull'educazione ai cambiamenti climatici, al clima in generale e agli stili di vita sani, ma anche sui benefici delle pratiche sportive e le attività di gruppo.

Cercheremo di far comprendere ai ragazzi le giuste abitudini alimentari e innescare un miglioramento nella loro vita quotidiana. In questo Campus avvieremo un vero e proprio percorso di sensibilizzazione imparando e divertendosi contemporaneamente.

Punto focale è sicuramente rivolto alle tematiche quali i Cambiamenti Climatici e cosa possiamo fare noi per contrastarli sia nel piccolo che nel grande della nostra vita.

Tutto verrà trattato da dei professionisti (interni alla CRI ed esterni alla CRI con dei protocolli d'intesa) per offrire ai partecipanti la massima informazione e formazione.

Giorno 1

Ore 10:00: Cerimonia d'apertura.

Ore 11:00/13:00: apertura del campus e smistamento nelle 3-4 squadre (in base al numero di partecipanti). Presentazioni dei capi squadra (Volontari Cri) e scelta dei leader (ragazzi) che verranno scelti ogni giorno per permettere di sperimentare la leadership in ogni ragazzo.

Attività: impariamo a differenziare correttamente con l'organizzazione dei cestini per la raccolta differenziata.

Attività: Indovina la talpa

In ogni gruppo sarà presente una talpa appartenente ad un gruppo avversario. Si troverà sotto mentite spoglie per ostacolare il lavoro del gruppo ospitante e favorire il proprio.

Lo scopo è quello di scoprire la talpa entro la fine della giornata.

Presentazione Talent Show - Cri's Got Talent

Ogni squadra dovrà preparare, durante la settimana nel tempo libero a loro disposizione, un'esibizione (canto/danza/recitazione/magia) che verrà proposta nell'ultima giornata del campus.

Creiamo lo Stendardo!

Ogni squadra dovrà costruire il proprio Stendardo, basandosi sul nome della squadra e sui colori a essa attribuiti.



Indovina chi sono

Ogni ragazzo scriverà su un biglietto una breve descrizione di se stesso.

Tutti metteranno il bigliettino in una cesta e poi verranno ri-distribuiti casualmente. Ogni ragazzo dovrà indovinare, in base alla descrizione del biglietto, a chi si riferisce.

Ore 13:00/14:30 Pranzo

Ore 14.30/15.30 Siesta

Ore 15:30/19:00

Attività: Bomba.

Un giocatore ha in mano un pallone che viene lanciato in aria e quando tocca terra, questo esplose. A quel punto tutti i giocatori devono sdraiarsi a terra per salvarsi, l'ultimo viene eliminato. Se un giocatore si butta prima che la bomba tocchi terra, viene eliminato.

Dimostra lo Stendardo!

Dopo aver creato il proprio stendardo, il leader di ogni squadra dovrà presentarlo al resto del campo e spiegare il significato dello stesso.

Ore 19:30/20:00: Riposo libero per favorire l'integrazione e la conoscenza tra i ragazzi.

Ore 20:00/21:30 Cena

Ore 21:30: Falò serale nel quale verranno scoperte le talpe e verranno riposizionati i ragazzi correttamente nelle varie squadre.

Proclamazione della squadra vincitrice della giornata.

Ore 22:30: Tutti a letto!

Dalle 22:30: Debriefing dei Volontari.

Risorse umane coinvolte: da un minimo di 7 ad un massimo di 12 Volontari più ospiti

Giorno 2 / Descrizione dell'attività / Risorse umane coinvolte \*

Ore 9:00: risveglio muscolare e scelta del leader della giornata per ogni squadra (verrà scelto il ragazzo più attivo).

Ore 10:00-13:00: Attività formative:

Piramide alimentare.

Le squadre dovranno costruire una piramide alimentare inserendo le varie tipologie di alimenti in base a quello che reputano più giusto. Le loro scelte verranno poi discusse insieme e quindi verrà costruita la piramide alimentare corretta. La squadra che ha posizionato più alimenti correttamente vince punti.



Dama 2.0.

I componenti delle squadre si troveranno davanti una “scacchiera”

(dimensioni 5x8 se sono 3 squadre; 5x5 se sono 2). Si partirà fuori dalla scacchiera, i ragazzi si posizioneranno in fila indiana e, partendo dai capofila, gli verranno poste domande sul clima ed i cambiamenti climatici.

Se risponderanno in modo corretto, potranno avanzare nella prima casella, se invece la risposta è sbagliata, finiranno in fondo alla fila.

La scacchiera piano piano si riempirà dei “pezzi”. Ogni componente, se risponderà correttamente alle successive domande, può scegliere se avanzare oppure “mangiare” il suo vicino di casella eliminandolo dal gioco.

Il gioco terminerà quando rimarranno sulla scacchiera più componenti di una sola squadra.

N.B. Le domande che vengono poste saranno uguali per tutte le squadre. Solo una volta che tutti avranno risposto, verrà data la risposta esatta e si potrà avanzare.

Ore 13:00/14:30: Pranzo

Ore 14.30/15.30 Siesta

Ore 15:30/18:30: Uscita didattica. Partenza verso un'azienda molisana che utilizza la plastica per confezionare abiti nuovi (territorio isernino). Visita guidata presso l'azienda. Rientro in sede.

Ore 18:30/20:00: Riposo libero per favorire l'integrazione e la conoscenza tra i ragazzi.

Ore 20:00/21:30 Cena

Ore 21:30 - Falò serale - Attività:

Discussione su come i cambiamenti climatici impattano anche sul cibo che portiamo sulle nostre tavole. Mediante l'ausilio di un Volontario CRI che farà da moderatore si andrà a discutere su queste tematiche.

Proclamazione della squadra vincitrice della giornata.

Ore 22:30: Tutti a letto!

Dalle ore 22:30: Debriefing dei Volontari.

Giorno 3

Ore 9:00: Risveglio muscolare con sessione di Yoga e Mindfulness.

Ore 9:30: Colazione e scelta del leader di giornata.

Ore 10:00-13:00: Attività formative



Creiamo il nostro progetto: Creazione di un progetto da parte dei ragazzi per poi proporlo nelle proprie scuole in contrasto ai cambiamenti climatici in linea con il motto CRI "Pensare globalmente, agire localmente".

Decalogo stili di vita sani.

Le squadre costruiranno il loro decalogo su stili di vita sani.

Discussione e costruzione del decalogo del campo, con le 10 regole più importanti per il mantenimento di uno stile di vita sano.

Torneo sportivo: Gioco a squadre.

Dodgeball

Ore 13:00/14:30: Pranzo

Ore 14.30/15.30 Siesta

Ore 15:30/18:30:

Attività sull'importanza di mantenere pulito il luogo in cui si vive:

Delineare 100 metri, esaminarli e rilevare i rifiuti che vengono trovati.

Oggi tutto è possibile!

- "Segui il labiale": ogni squadra sceglie un componente al quale verranno fatte mettere delle cuffie con musica ad alto volume. Ogni giocatore a turno deve far capire la frase al ragazzo, il quale dovrà indovinare solo dal labiale.

- "Rumore di mimo!": i componenti delle squadre devono, a turno, mimare degli oggetti solo attraverso i suoni (non potranno fare gesti) e un componente della squadra che sceglieranno dovrà indovinare.

La squadra che indovina più immagini in 5 minuti di tempo vince.

- "Mani in pasta": un componente della squadra deve bendarsi e con del Pongo dovrà realizzare una piccola "scultura" di un oggetto da noi detto precedentemente. Il resto della squadra deve indovinare nel minor tempo possibile l'oggetto in questione

- "Mimo senza fili": tutti i componenti delle squadre si metteranno in fila. Al primo verrà fatto leggere un detto, o una breve frase che dovrà mimare al prossimo componente della squadra e così via. L'ultimo in fila ha il compito di indovinare il detto. La squadra che riesce ad indovinare la frase vince.

Ore 18:30/20:00: Riposo libero per favorire l'integrazione e la conoscenza tra i ragazzi.

Ore 20:00/21:30 Cena

Ore 21:30: Falò serale

Karaoke sotto le stelle con spiegazione astronomica



Proclamazione della squadra vincitrice della giornata.

Ore 22:30: Tutti a letto!

Dalle ore 22:30: Debriefing dei Volontari.

Giorno 4

Ore 8:00 Risveglio muscolare e scelta del leader della giornata

Ore 9:00 Partenza verso Cusano Mutri ed escursione. La giornata sarà caratterizzata da diversi momenti di svago e gioco che faranno guadagnare alle squadre dei punti.

giochi, staffette, percorsi, egg and spoon race, caccia al tesoro...

Ore 13:00 pranzo a sacco.

Ore 15 ripresa dell'escursione

Ore 19:00: Rientro in sede

Ore 20:00/21:30: Cena

Ore 21:30: falò serale

Buona la prima!

Ogni squadra inscenerà una situazione in base a dei bigliettini che verranno consegnati ad ogni partecipante sul momento, comprendente un ruolo e un input per iniziare la scena. Si prosegue improvvisando. Ogni squadra avrà un tema, un sentimento o una riflessione.

Proclamazione della squadra vincitrice della giornata.

Ore 22:30: Tutti a letto!

Dalle ore 22:30: Debriefing dei Volontari.

Giorno 5

Ore 9:00 Risveglio muscolare e scelta del leader della giornata

Ore 9:30 Colazione

Ore 10:00/13:00

Il Torneo Tre Cereali:



Verranno create quattro postazioni dai Volontari CRI e i ragazzi, già suddivisi nelle loro squadre, dovranno prendere parte a questo Torneo così suddiviso:

- Postazione 1 – Il Riso, sfida intellettuale: Ad ogni squadra verrà sottoposto un Cruciverba diverso e, quando risolto, comunicheranno la soluzione e, se esatta, verrà dato loro l'indizio che li porterà alla postazione successiva. I punti verranno accreditati in base al tempo impiegato nella risoluzione del cruciverba.

- Postazione 2 – Il Farro, sfida fisica: verrà organizzato un percorso ad ostacoli programmato a stile staffetta. La sfida sarà principalmente a tempo e basata sulla corretta esecuzione degli ostacoli. Quindi la valutazione per i punteggi alle squadre avverrà in base a queste due specifiche. Al termine della sfida, verrà consegnato l'indizio per la prossima postazione.

- Postazione 3 – L'Orzo, sfida manuale: Ogni squadra dovrà "Costruire il proprio Vaso di Pandora" così da inserire i punti di forza e i punti deboli della squadra stessa. Questi vasi verranno poi aperti durante il falò serale così da analizzare tutti insieme i diversi aspetti. Tutto questo mirerà sia ad una crescita personale che a sviluppare maggiormente la capacità di lavorare in gruppo. Al termine della sfida, verrà consegnato l'indizio per la prossima postazione.

- Postazione 4 – Sfida Finale. Le squadre dovranno sfidarsi amichevolmente nella prova finale che racchiude tutte e tre le sfide iniziali, ovvero intellettuale, fisica e manuale. Verranno messi a disposizione caschi, forchette e nastri adesivi. I ragazzi dovranno costruire il proprio casco con sopra la forchetta. Una volta terminato si troveranno davanti una fila di tre pannelli suddivisi in griglie composte da 9 celle ciascuno. In ogni cella sarà presente un palloncino che dovranno bucare con il casco forchetta. In ogni palloncino sarà presente un biglietto, ma solo in tre (uno per fila) sarà presente il biglietto giusto che, unito poi agli altri, andrà a formare una frase di senso compiuto. Gli altri palloncini, invece, avranno al loro interno una penitenza (ad esempio fai 2 flessioni, gavettone, ecc...). Il gioco sarà una staffetta ovvero, ogni ragazzo bucherà un palloncino, tornerà dalla squadra e leggerà il bigliettino trovato. Se sarà quello giusto subito partirà il partecipante successivo, se invece il biglietto conterrà una penitenza dovrà prima essere svolta e dopo potrà partire il prossimo partecipante.

N.B. Il gioco inizierà con degli indizi che verranno dati alle squadre. Questi indizi, differenti, porteranno a postazioni diverse, così come poi gli indizi rilasciati dalle postazioni stesse. Il gioco ha lo scopo di creare legame di squadra, sana competizione e collaborazione tra le squadre durante la Sfida Finale, perché insieme dovranno comporre la frase di senso compiuto.

Ore 12:30/14:30 Show cooking:

I ragazzi dovranno impegnarsi a cucinare la "zuppa del recupero" con i prodotti invenduti del mercato coperto di Campobasso.

Ore 15:00



**Croce Rossa Italiana  
Comitato Nazionale  
Unità Operativa Sviluppo  
Attività Sanitarie e Socio Sanitarie**



**Croce Rossa Italiana**  
Organizzazione di Volontariato

Cri's Got Talent

Ogni squadra dovrà esibirsi con quello che è stato preparato durante la settimana.

La giuria sceglierà il vincitore.

Apertura del vaso di pandora e discussione tutti insieme.

Ore 18:00 - CON GENITORI

Cerimonia di consegna degli Attestati di partecipazione da parte del Comitato CRI di Campobasso.

Decretazione della squadra vincitrice del campus.

[www.cri.it](http://www.cri.it)

**Un'Italia  
che aiuta**

Associazione della Croce Rossa Italiana – Organizzazione di Volontariato  
Iscrizione n. 1157/2016 Registro Persone Giuridiche Prefettura di Roma  
Sede legale: Via Toscana, 12 - 00187 Roma  
C.F. e P.IVA 13669721006