

Guida/esploratore _____

Sq. _____

Anno di reparto: 1° 2° 3° 4°

Questa bella avventura sarà possibile solo se il reparto si impegnerà anche nell'**AUTOFINANZIAMENTO** così progettato dal Con.Ca.:

martedì 27 marzo 2018 ore 20,05 presso il salone dell'oratorio San Pietro
SERATA BENESSERE: occorre far partecipare **25 coppie** di almeno 35 anni e organizzare un rinfresco e l'animazione dei bambini che saranno presenti. **Si raccomanda la massima puntualità.** Saranno raccolti, se tutti presenti, € 600 oppure se meno di 25, € 20 a coppia (sq.referente sq.Aquile)

sabato 26 maggio 2018 a Sessant (data e luogo da confermare): CENA CON DELITTO (sq.referenti sq.Scoiattoli e sq.Tigri)

su **www.buonacausa.org**: raccolta donazioni per il progetto del campo estivo di reparto con il **crowdfunding** da divulgare a tutti: amici, parenti, vicini, compagni, sui social.... (sq.referenti sq.Cobra e sq.Leoni)

Villaggio Arti e Mestieri

Tutte le botteghe hanno l'obiettivo di introdurvi a varie tecniche artistiche o artigianali. Non sono laboratori specifici di approfondimento, pertanto non scegliere botteghe di tecniche che padroneggi già con sicurezza, ma indirizzati piuttosto verso altre dove imparare cose nuove! L'obiettivo del villaggio è quello di far conoscere il sapere artigiano e dell'arte in tutte le sue varietà, incuriosire, stimolare, scoprire talenti che magari non sospettavi nemmeno di avere! Lasciati tentare da ciò che non conosci, fai un bel respiro e... buttati!
 Esprimi quattro preferenze; avrai la possibilità di frequentare al massimo 2 botteghe, a meno che tu non scelga **forgia**.

BOTTEGHE ARTICOLATE PER UNICA FASCIA DI ETA': PER 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO OPPURE 3°, 4° ANNO DI REPARTO:

TI AMO, TI SALVO, TI RIUSO... CORSO DI CUCITO CREATIVO

ARGOMENTO:
CUCITO/SARTORIA

DURATA:
1 ORA E 30 MINUTI

POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 10,
ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Bottega operativa nei giorni: 3-4-6-7-9-11-12 agosto

Specialità di riferimento

Artista, artigianato

Materiali che dovrai portare da casa al campo

1. l'indumento/accessorio da modificare secondo il progetto che avranno scelto
2. bottoni, fibbie, nastri, perline, toppe, applicazioni ecc che vogliono applicare sul loro progetto

Hai un capo di vestiario o un accessorio personale cui sei particolarmente affezionato/a ma non più utile al suo scopo originario? Da tempo in casa ti chiedono di disfartene... è vero, è liso ed è tutto un buco, ma tu proprio non ce la fai a separartene? Quale migliore occasione per progettare con noi un suo riutilizzo ed una nuova lunga vita! Un paio di forbici, ago e filo, e... soprattutto tanta fantasia, ed ecco che un paio di jeans si trasformano in uno zainetto, una maglia o una gonna in una custodia per il tablet, o in una cintura multitasche utilissima per gli hike. Tu porta la "materia prima" ed un'idea, gli strumenti te li forniamo noi e ti insegniamo anche la tecnica necessaria a realizzarla!

SIAMO COME CI MUOVIAMO

ARGOMENTO:
DANZA / MOVIMENTO

DURATA:
1 ORA E 30 MINUTI

POSTI: MINIMO 4 - MASSIMO 20,
ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Bottega operativa nei giorni 6 e 7 agosto

Specialità di riferimento

Mimica, jolly verde

Materiali che dovrai portare da casa al campo

Abbigliamento comodo per muoversi, quindi pantaloni in tuta, una maglia/maglietta e scarpe da ginnastica.

Andremo ad esplorare le molteplici possibilità di movimento e movimento funzionale che il nostro corpo offre, partendo dalla conoscenza e consapevolezza della nostra struttura scheletrica. Non sono necessarie capacità o esperienze con la danza. Lavoreremo sull'economia del movimento, anche quello quotidiano di ogni giorno, sorprendendoci davanti al grande potenziale del nostro corpo.

DIARIO ILLUSTRATO – SULLE ORME DI BADEN POWELL

ARGOMENTO:
SCRITTURA E ILLUSTRAZIONE

DURATA:
1 ORA E 30 MINUTI

POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 15,
ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Bottega operativa nei giorni 6 e 7 agosto

Specialità di riferimento

Artista, fotografia, giornalismo

Materiali che dovrai portare da casa al campo

Un proprio quaderno/taccuino (possibilmente con copertina rigida e pagine bianche, formato A6 o A5), cancelleria, biro nera, matita, eventuali colori e acquerelli.

Primo approccio al diario illustrato/quaderno di viaggio per fissare le proprie esperienze di vita scout e non solo, tramite schizzi, disegni, parole, colori e altre tecniche, partendo dall'esempio di Baden Powell.

DISEGNO CREATIVO: LA STORIA CHE NON T'ASPETTAVI

ARGOMENTO:
DISEGNO (NON FIGURATIVO)

DURATA:
1 ORA E 30 MINUTI

POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 15,
ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 11 e 12 agosto

Specialità di riferimento

Artista

Materiali che dovrai portare da casa al campo

- 5 fogli di acetato trasparenti formato A4
- 5 fogli di carta formato A4
- set di pennarelli indelebili a punta fine (almeno nero, rosso, blu)
- una rivista con foto da tagliare, meglio se di paesaggi, elementi naturali

Credi che per fare un disegno si debba saper disegnare?

Qui la risposta è no... prova e rimarrai stupefatto da ciò che vedrai apparire sul tuo foglio da disegno!

FIMO & FANTASY

ARGOMENTO:
LAVORAZIONE DEL FIMO

DURATA:
1 ORA E 30 MINUTI

POSTI: MINIMO 7 - MASSIMO 18,
ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Bottega operativa nei giorni: 3-4-6-7-9-11-12 agosto

Specialità di riferimento

Modellismo, artigianato

Materiali che dovrai portare da casa al campo

nessuno

Cornici, portachiavi, orecchini, ciondoli; il fimo è un materiale perfetto per essere modellato ed esprimere la propria creatività. Qui potrete vivere l'avventura della "creazione". Potrete realizzare oggetti e monili che rispecchiano i vostri gusti e stili, imparare una nuova tecnica manuale e divertirsi coi colori e mettere alla prova la vostra capacità di concentrazione.

FORGIA: MAKE YOUR KNIFE

ARGOMENTO: FORGIA	DURATA: 3 ORE	POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 8, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------	------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 3-4-6-7-9-11-12 agosto

Specialità di riferimento	Artigianato
Materiali che dovrai portare da casa al campo	1 tondo di legno lunghezza 10 cm diametro 3 cm

Il coltellino è lo strumento base di ogni esplo! Hai mai pensato di poterne costruire uno al campo? Allora forza mettilti in gioco e forgia da te il tuo coltello.

GIOIELLI DEL PASSATO

ARGOMENTO: GIOIELLERIA IN RAME	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 20, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-----------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4-6-7-9-11-12 agosto

Specialità di riferimento	Modellismo, artigianato
Materiali che dovrai portare da casa al campo	<ul style="list-style-type: none"> • Un paio di guanti da giardinaggio (personali); • un fornello a gas carico (uno a reparto)

Questo laboratorio vi porterà alla scoperta di un sapere antichissimo e moderno allo stesso tempo: la lavorazione del rame; lavoreremo insieme come facevano più di 3000 anni fa gli artigiani, fino ad ottenere un oggetto da voi realizzato, che potrete tenere come ricordo al termine del laboratorio!

GRAFICA MANUALE DEL MANIFESTO

ARGOMENTO: GRAFICA MANUALE	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 2 - MASSIMO 12, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4-6-7-9 agosto

Specialità di riferimento	Giornalismo, artista
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Una maglietta che si possa sporcare

Hai mai pensato cosa si cela dietro un'immagine o un testo? E i mille modi per crearli? In questa bottega creerai con le tue mani un vero manifesto grafico senza utilizzare strumenti digitali!

SONGWRITING: METTI IN MUSICA LA TUA VITA

ARGOMENTO: MUSICA E CANTO	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 8 - MASSIMO 18, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 6-7-9-11-12 agosto

Specialità di riferimento	Amante della musica, animazione
Materiali che dovrai portare da casa al campo	I loro strumenti musicali (se ne hanno)

Vuoi cantare ma per ora la tua doccia è il solo palcoscenico? Questa è la tua occasione per superare ogni timidezza, entrare nella musica con tutto te stesso e musicare le tue esperienze... si parte così e si diventa cantautori! Se hai paura di essere stonat@, questa è proprio la bottega per te! Vieni a scoprire che tutti possono cantare...

SUMINAGASHI: L'INCHIOSTRO CHE FLUTTUA

ARGOMENTO: CARTA E INCHIOSTRO	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 8, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------------------	------------------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento	Artista
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

L'arte del suminagashi nasce in Giappone poco dopo l'anno 1000 come tecnica per decorare la carta tramite l'inchiostro (sumi) che fluttua (nagashi) galleggiando sull'acqua. Le tracce dell'inchiostro formano disegni astratti che vengono poi impressi in un foglio di carta di riso appoggiato sull'acqua stessa.

IL SUONO (E LE SUE MAGICHE AVVENTURE)

ARGOMENTO: STUDIO DEL SUONO	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 11, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
--------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento	Amante della musica
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

In questa bottega andremo alla riscoperta del mondo sonoro che ci circonda. Dai suoni più comuni, alle sue applicazioni più sperimentali, esplorando la percezione umana del suono.

TEATRO: CYBEROPPRESSI

ARGOMENTO: TEATRO E SENSIBILITA'	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 10, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-------------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento	Animazione
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Sei pront@ a metterti in gioco e a mettere in moto le rotelle dello spirito scout?

Nel laboratorio CyberOppressi troverai quello che fa per te! Sperimenterai tecniche teatrali e una modalità per riflettere completamente diversa dal convenzionale: il teatro dell'oppresso! Te la senti di combattere il cyber bullismo? Vieni e recita insieme a noi. Se ti senti timid@ non ti preoccupare, ci pensiamo noi a farti sbloccare ;)

CON UNCINO ANDIAMO A COMANDARE! (UNCINETTO) IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

ARGOMENTO: UNCINETTO	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 15, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-------------------------	------------------------------	--

Specialità di riferimento	Artigianato
Materiali che dovrai portare da casa al campo	<ol style="list-style-type: none"> un gomitolo di lana per uncinetto da 50gr tipo (link) gomitolo lana da 50gr un uncinetto da 5,5 mm

Uncino forse oggi è un po' dimenticato, ma se conosciuto ci trasmette un'arte... un'arte che ci tornerà utile nel quotidiano. Basta cercare Uncino e lui è pronto a rendersi utile per noi! Ma da solo non va da nessuna parte, rimane solo un oggetto da osservare forse... in compagnia di un gomitolo e con la nostra buona volontà si trasforma in un oggetto prezioso pronto a donarci le sue meraviglie, nelle nostre giornate di freddo, durante i nostri campi e non solo... ci può aiutare a creare tante altre cose di cui abbiamo bisogno! Niente di più bello che trovarsi fra le mani un oggetto utile, fatto da noi con l'aiuto di uncinetto e gomitolo, quindi... forza, IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE!

ORIGAMI

ARGOMENTO: ORIGAMI	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 12 - MASSIMO 15, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-----------------------	------------------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento	Artista, modellismo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

L'antica arte dell'origami direttamente qui dal Giappone. Armarsi di pazienza, tranquillità, vibrazioni positive.

BOTTEGA PASTICCERA - BUONO, SEMPLICE, FACILE

ARGOMENTO: PASTICCERIA	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 6 - MASSIMO 9, ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento	Vita al campo, jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Un vasetto di vetro per marmellate con coperchio a vite

Questo laboratorio insegnerà a preparare dolci gustosi partendo da ingredienti semplici (farina, burro, uova, zucchero frutta fresca), le vere e proprie basi della pasticceria da cui partire per poi lasciare libero sfogo alla propria fantasia e golosità. Si lavorerà sia in gruppo che individualmente, ogni esplor potrà mangiare il proprio dolce e "conservare un dolce ricordo" di questa esperienza.

Poi, ricetta alla mano, sarà un gioco da ragazzi replicare, insomma un vero pasticciare!

FOTOGRAFO NATURALISTA

ARGOMENTO: Ambiente, Fotografia	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 15 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
------------------------------------	------------------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Fotografo, Ambiente
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Sempre più persone mi chiedono come diventare fotografo naturalista, se vale davvero la pena prendere questa decisione e cosa si intende in particolare con il termine "fotografo d'avventura".

OLIVETTE DI SANT'AGATA

ARGOMENTO: Cucina, Tradizione	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------------------	------------------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 9-11-12 agosto

Specialità di riferimento	Vita al campo, jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Le olivette di sant'Agata sono dei dolci tipici di Catania, preparati solitamente in gennaio e febbraio, prima e durante la festa della santa patrona, sant'Agata appunto. Si tratta di dolci a forma di oliva fatti di pasta di mandorla ricoperti di zucchero e colorati di verde.

Queste olive si ricollegano ad un episodio narrato nella agiografia della santa. Mentre era ricercata dai soldati di Quinziano, nel chinarsi per allacciare un calzare, vide sorgere davanti a sé una pianta di olivo selvatico che la nascose alla vista delle guardie e le diede i frutti per sfamarsi.

MAGLIETTE COLORATE I

ARGOMENTO: FORME D'ARTE	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------------	------------------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 9-11-12 agosto

Specialità di riferimento	Artista, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Maglietta Bianca senza scritte

Con l'arte e una maglietta quante cose puoi dire di te!!!

MAGLIETTE COLORATE II

ARGOMENTO: FORME D'ARTE	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 15 , ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 6-7-9 agosto)

Specialità di riferimento	Artista, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Maglietta Colorata a tinta unita

Rinnova una delle tue vecchie magliette dandogli un nuovo look!!!

PSYCOLOR - LO STRANO CASO DI SIGMUND FREUD E DELLA PSICOLOGIA DELL'ARTE

ARGOMENTO: Psicologia dell'arte ed Ecosostenibilità	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 3 - MASSIMO 12 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
--	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Artista, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

“La psicologia dell'arte è una disciplina che si occupa di indagare e spiegare i processi psicologici coinvolti nelle esperienze di produzione e di fruizione di un'opera d'arte “

La musica essendo un'espressione dell'arte, è una carica emotiva e quindi anche una realtà spirituale e trascendente, il cui linguaggio può unificare l'io come cognizione dell'essere e nel medesimo istante anche una realtà subcosciente, al punto di poter divenire l'elemento percorribile che conduce all'essenza cosmica... esperienza individuale in un percorso spirituale!

COOLINAREEA

ARGOMENTO: Cucina	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 8 - MASSIMO 30 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Vita al Campo, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	un matterello, gavetta di metallo, posate

Credi di avere la stoffa per partecipare a MastroChef? Cucinerai partendo da materie prime di cui imparerai le origini per trasformarle in un piatto completamente secondario. Le tue creazioni saranno giudicate da cuochi del calibro di Carle Crahhe, Giò Bastioni e Bruno Parrucchieri. Chi vincerà?

SCOUT ART

ARGOMENTO: Arte, manga e fumetti	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 1 - MASSIMO 15 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-------------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Artista, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	matita, gomma, 2 fogli ruvidi A3

In questa bottega sul disegno affronteremo diverse tecniche di rappresentazione grafica. Vedremo insieme come si disegna un volto, useremo tecniche base sulla prospettiva e sull'ombreggiatura. Ci saranno tanti spunti tratti dal mondo dei manga.

L'UNESCO SI MANGIA

ARGOMENTO: Cucina	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 15 , ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
----------------------	------------------------------	--

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Vita al Campo, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Vuoi scoprire i segreti per diventare un esperto pizzaiolo? Cosa aspetti?

ANFORE E COMMERCIO

ARGOMENTO: Arte, antichità	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 7 - MASSIMO 14 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Artista, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Per anni il commercio navale ha capitanato gli spostamenti di merci per tutto il mondo, in questo laboratorio scopriremo in particolare l'utilizzo delle anfore in tutte le sue forme e scopi, tastando con mano le tecniche di costruzione di tali oggetti.

PASTICCERIA DA CAMPO

ARGOMENTO: Pasticceria	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 6 - MASSIMO 12 , ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
---------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 6-7-9 agosto

Specialità di riferimento	Vita al campo, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Hai mai assaggiato un Muffin fatto in un Campo Scout? E allora vieni a prepararlo insieme a noi.

COSTRUIAMO INSIEME UNA CASA PER GLI UCCELLI

ARGOMENTO: Artigianato, Ambiente	DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	POSTI: MINIMO 1 - MASSIMO 14 , ETÀ: 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
-------------------------------------	------------------------------	---

Bottega operativa nei giorni: 3-4 agosto

Specialità di riferimento	Artigianato, Ambiente, Jolly giallo
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno

Alcuni uccelli non sono fatti per la gabbia, questa è la verità. Sono nati liberi e liberi devono essere. E quando volano via ti si riempie il cuore di gioia perché sai che nessuno avrebbe dovuto rinchiuderli.
(Dal film Le ali della libertà)

**BOTTEGHE ARTICOLATE PER DUE FASCE DI ETA':
UNA PER 1° E 2° ANNO DI REPARTO, L'ALTRA PER
3° E 4° ANNO DI REPARTO**

STAMPARE CON IL TETRAPAK E LA MACCHINA PER FARE LA PASTA

ARGOMENTO: INCISIONE E STAMPA

DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI

Bottega operativa nei giorni: 6, 7, 9 agosto

Specialità di riferimento

Artista, modellismo

Materiali che dovrai portare da casa al campo

1. compasso o punteruoli
2. 2 cartoni di tetrapak lavati
3. pagine gialle
4. un po' di cotone
5. uno straccio da buttare
6. una maglietta da poter macchiare

Nel laboratorio di stamperia riciclo-puntasecca su tetrapak, imparerai una tecnica di stampa antica rivisitata con materiali che hai sotto gli occhi tutti i giorni, il tetrapak, il compasso e la macchina per fare la pasta! Riuscirai a creare un disegno riproducibile più di una volta, potrai disegnare il tuo stemma di ptg/eqp! Sei pronto a riempirti di inchiostro fino ai gomiti? Io sì, e non vedo l'ora!

STAMPERIA RICICLO - PUNTASECCA SU TETRAPAK

POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 25,
ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO

STAMPERIA RICICLO - PUNTASECCA SU TETRAPAK E MONOTIPO

POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 25,
ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO

LEGNO

ARGOMENTO: LAVORAZIONE E DECORAZIONE DEL LEGNO

DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento

Artigianato

“Il legno comunica calore, naturalezza, gentilezza. Se lo carezzi ricambia con le carezze. E quando comincia a mostrare i suoi difetti e le sue crepe, capisci che non è un oggetto morto, ma un essere che vive e che si trasforma.”

LEGNO I: OROLOGI!

POSTI: MINIMO 8 - MASSIMO 15,
ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO

Materiali che dovrai portare da casa al campo

n.1 matita, n.1 gomma, n.1 squadretta, n.1 pennello tipo (link [1 pennello da 2cm](#), e n.1 pila stilo

LEGNO II: CASSETTE!

POSTI: MINIMO - MASSIMO,
ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Materiali che dovrai portare da casa al campo

n.1 matita, n.1 gomma, n.1 squadretta, n.1 pennello tipo (link [1 pennello da 2 cm](#) e (link [n.1 cutter grande](#), n.2 cartoncini A4, n.1 colla stick, 1 ricarica per colla a caldo mm tipo (link [ricarica per pistola colla a caldo da 11mm](#)

“RACCONTAMI”: SCRITTURA CREATIVA

ARGOMENTO: SCRITTURA		DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	
Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto			
Specialità di riferimento	Lettura, giornalismo		
Materiali che dovrai portare da casa al campo	cancelleria, quaderno		
Si parte da una PAROLA che definisce un oggetto, un ambiente, un sentimento, un'emozione. Si lascia libera la fantasia e, SCRIVENDO, si va lontano stando seduti.			
"RACCONTAMI": SCRITTURA CREATIVA I		POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 20, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO	
"RACCONTAMI": SCRITTURA CREATIVA II		POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 20, ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO	

QUI & ORA!

ARGOMENTO: TEATRO D'IMPROVVISAZIONE		DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	
Bottega operativa nei giorni: 3 e 4 agosto			
Specialità di riferimento	Animazione		
Materiali che dovrai portare da casa al campo	<ul style="list-style-type: none"> • abbigliamento comodo (uniforme da campo); • un oggetto privato. 		
Immaginare, fare, conoscere, sognare, dire e giocare! Benvenuti a Teatro!			
QUI & ORA! I		POSTI: MINIMO 2 - MASSIMO 16, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO	
QUI & ORA! II		POSTI: MINIMO 2 - MASSIMO 16, ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO	

STORY TELLING: LETTURA ANIMATA E NARRAZIONE ORALE

ARGOMENTO: STORY TELLING		DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI	
Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto			
Specialità di riferimento	Lettura, amante della musica, artigianato, animazione		
Materiali che dovrai portare da casa al campo	<ul style="list-style-type: none"> • una latta di recupero grande (tipo quella dei pelati) • Due tappi di sughero • Due bacchette cinesi 		
<p>STORY TELLING: parola costituita da due termini. La tradizione italiana più vicina è l'arte di narrare un racconto che può essere una storia personale, una storia che viene tramandata a voce dal passato, una fiaba... Significa comunicare attraverso il racconto di pensieri, emozioni, esperienze agli ascoltatori e portarli ad immedesimarsi utilizzando i cinque sensi, sentendo la storia come propria.</p> <p>Esercitazioni di lettura creativa con utilizzo di piccoli strumenti auto costruiti con materiali naturali e di riciclo.</p>			
LETTURA ANIMATA		POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 13, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO	
NARRAZIONE ORALE		POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 13, ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO	

LEGO: COSTRUIAMO LE BASI AI NOSTRI VALORI

ARGOMENTO: PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE

DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI

Bottega operativa nei giorni: 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 agosto

Specialità di riferimento

Modellismo, Impegno sociale

Materiali che dovrai portare da casa al campo

Nessuno

LA MIA CITTA' IDEALE

POSTI: MINIMO - MASSIMO; ETÀ: 1°, 2° ANNO DI REPARTO

Vi piacerebbe poter immaginare una città così come avete sempre pensato dovesse essere quella in cui vivete? Avete voglia di fantasticare su tutto quello che secondo voi non potrebbe mancare in una città, che sia accogliente per tutti, ma anche rispettosa dell'ambiente e stimolante per chi ci vive? Questo è il laboratorio per voi, perchè potrete addirittura costruirla... mattone dopo mattone!

IL MIO CAMPO SCOUT IDEALE

POSTI: MINIMO - MASSIMO; ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Vi piacerebbe poter immaginare un campo scout così come avete sempre pensato potesse essere? Avete voglia di fantasticare su tutto quello che secondo voi non potrebbe mancare in un campo scout che si rispetti e che rispetti quello in cui gli scout credono? Questo è il laboratorio per voi, perchè potrete addirittura costruirlo... pezzo dopo pezzo!

L'ANGOLO DEL FALEGNAME

ARGOMENTO: Artigianato

DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI

Bottega operativa nei giorni: 3, 4 agosto

Specialità di riferimento

Artigianato

Materiali che dovrai portare da casa al campo

Nessuno

TAVOLETTA SPARA ELASTICI

POSTI: MINIMO 3 - MASSIMO 5 ,
ETÀ: 1°, 2° ANNO DI REPARTO

Il legno sembra fermo, ma è sottoposto a pressioni interne che lentamente lo spaccano. La ceramica si rompe, fa subito mostra dei suoi cocci rotti. Il legno no, finché può nasconde, si lascia torturare ma non confessa. Io sono di legno (Giulia Carcasi)

TIC TAC TOE

POSTI: MINIMO 3 - MASSIMO 5 ,
ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Il legno sembra fermo, ma è sottoposto a pressioni interne che lentamente lo spaccano. La ceramica si rompe, fa subito mostra dei suoi cocci rotti. Il legno no, finché può nasconde, si lascia torturare ma non confessa. Io sono di legno (Giulia Carcasi)

COLOR PATH

ARGOMENTO: Forme d'arte

DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI

Bottega operativa nei giorni: 3, 4 agosto

Specialità di riferimento

Artista, jolly giallo

Materiali che dovrai portare da casa al campo

Tazza di plastica

MARBLE EFFECT		POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 20 , ETÀ: 1°, 2° ANNO DI REPARTO
<p>Ogni mattina il mondo è un foglio di carta bianco e attende che i bambini, attratti dalla sua luminosità, vengano a impregnarlo dei loro colori. (Fabrizio Caramagna)</p> <p>Rendiamo la nostra tazza unica attraverso i colori!</p>		
SENSE THE COLORS		POSTI: MINIMO 5 - MASSIMO 20 , ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
<p>Ogni mattina il mondo è un foglio di carta bianco e attende che i bambini, attratti dalla sua luminosità, vengano a impregnarlo dei loro colori. (Fabrizio Caramagna)</p> <p>Rendiamo la nostra tazza unica attraverso i colori!</p>		
MODELLEGNO		
ARGOMENTO: Artigianato		DURATA: 1 ORA E 30 MINUTI
Bottega operativa nei giorni: 9,11,12 agosto		
Specialità di riferimento	Artigianato, jolly giallo	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Un paio di forbici piccole, 1 pennellino piccolo a punta piatta, cutter	
MODELLEGNO I		POSTI: MINIMO 3 - MASSIMO 8 , ETÀ: 1°, 2° ANNO DI REPARTO
<p>We want you for modeling wood!</p> <p>Se l'unico legno che hai usato finora è quello per accendere il fuoco, se per unire due pezzi di legno ti viene in mente solo una legatura, se non hai idea di cosa sia la balsa o l'hai sentita nominare solo da Elio nel "vitello dai piedi di balsa", allora questa è la bottega che fa per te! Un laboratorio dove coniugare fantasia e creatività in un'arte rilassante e naturale, vieni a sfidare i tuoi amici alla costruzione del modellino più funzionale mai creato, basta con barchette e areoplanini di carta...</p> <p>Upgrade your level !</p> <p>Make balsa great again !</p>		
MODELLEGNO II		POSTI: MINIMO 3 - MASSIMO 8 , ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
<p>We want you for modeling wood!</p> <p>Se l'unico legno che hai usato finora è quello per accendere il fuoco, se per unire due pezzi di legno ti viene in mente solo una legatura, se non hai idea di cosa sia la balsa o l'hai sentita nominare solo da Elio nel "vitello dai piedi di balsa", allora questa è la bottega che fa per te! Un laboratorio dove coniugare fantasia e creatività in un'arte rilassante e naturale, vieni a sfidare i tuoi amici alla costruzione del modellino più funzionale mai creato, basta con barchette e areoplanini di carta...</p> <p>Upgrade your level !</p> <p>Make balsa great again!</p>		

Villaggio Tecn-in-Camp

Il **villaggio delle tecniche** presenta ogni tipo di tecnica, scout, tradizionale o nuova, con approfondimenti e novità. Non puntare solo sulla tecnica di cui sei più appassionato e che conosci maggiormente. Scopri nuove tecniche! **Esprimi tre preferenze!**

CORSI ARTICOLATI PER UNICA FASCIA DI ETÀ:

LAMBERJACK

ARGOMENTO: Pionerismo di base (nodi, attrezzi, piccole costruzioni)	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20 , ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO
--	------------------	---

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Pionerismo
---------------------------	------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno
---	---------

Benvenuti ad Heyward, Wisconsin! Io sono Bob, il vecchio Lamberjack dei boschi. Cerco finalmente qualche aiutante di valore a cui passare la mia conoscenza. Vuoi scoprire i segreti dei boschi? Vuoi sapere come si vive nella foresta facendone parte? Io vi aspetterò... vi insegnerò tutto quello che so.

TRABUCCHI

ARGOMENTO: Pionerismo (costruzioni giocabili)	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 12 - MASSIMO 20 , ETA': 2°, 3° ANNO DI REPARTO
--	------------------	---

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Pionerismo
---------------------------	------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Coltellino
---	------------

Questo Corso ti permetterà di esplorare meglio il mondo delle costruzioni costruendo una struttura insolita che si metterà effettivamente in azione.

L'ANGOLO DEL PIONIERE

ARGOMENTO: Pionerismo (catdrill e grandi costruzioni)	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 20 - MASSIMO 20 , ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO
--	------------------	---

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Pionerismo
---------------------------	------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Coltellino
---	------------

Un viaggio alla scoperta del Pionierismo a 360° e in tutte le sue facce: scoprire insieme tecniche nuove e metodi di costruzione affascinanti, affrontare le tecniche principali per padroneggiare al meglio l'arte della costruzione nel bosco e saper utilizzare gli strumenti che compongono la cassetta di un esperto Pioniere. Tanta Avventura aspetta chiunque voglia inoltrarsi nella conoscenza di questa fine arte!

PIONERISMO E PH

ARGOMENTO: Pionerismo (portale e ph)	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20 , ETA': 2°, 3° ANNO DI REPARTO
---	------------------	---

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Pionerismo
---------------------------	------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Coltellino	
Avete mai desiderato di abbellire il vostro angolo di ptg con un bel portale ma vi mancavano il tempo e le idee? Vi siete mai chiesti cosa significasse Ph e come usarlo? Portali, alzabandiera e paraboloidi iperbolici non avranno più segreti per voi dopo questo corso.		
FROISSARTAGE		
ARGOMENTO: Pionierismo (Froissartage)	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 8 - MASSIMO 15, ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO
Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Pionierismo	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno	
Il Pionierismo senza corde, l'antica arte del Froissartage		
OLIMPIADI		
ARGOMENTO: Hebertismo (andare oltre i percorsi hebert)	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 20 - MASSIMO 30, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO
Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Pionierismo, Hebertismo	
Materiali che dovrai portare da casa al campo		
La fiaccola è arrivata e i popoli si sono raccolti! Il momento è giunto! Le olimpiadi! Chi sarà la città più valorosa? Chi vincerà? Che i migliori atleti di ogni città si sfidino... solo i migliori raggiungeranno l'empireo dell'immortalità!		
Mettiti in gioco! Sfidati e sfida gli altri! Prove fisiche, sport di squadra e una punto di costruzioni! C'è di tutto! Ti aspettiamo ad Atene! Unisciti a noi!!!		
DRAGONERIA		
ARGOMENTO: Fuochismo	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 16 - MASSIMO 25, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO
Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Fuochismo	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno	
Hai mai pensato a cosa faresti se ti ritrovassi a dover sopravvivere nella natura? Qual è la prima cosa senza la quale non potresti andare avanti? Se non ci hai già pensato, te lo diciamo noi di Dragoneria: IL FUOCO! Ti servirebbe il fuoco per avere luce, per riscaldarti, per cucinare, anche per animare le tue serate. E ora che sai che senza di lui non sopravvivresti, pensi che riusciresti ad accenderlo senza il comodo accendino? Se hai risposto di no e vuoi essere davvero un esplo preparat@ a tutto, devi assolutamente correre da noi! Iscriviti a Dragoneria, tornerai a casa con un "soffio di fuoco"!		

TRAPPEUR

ARGOMENTO:
Orientamento, Esplorazione, Cucina

DURATA:
7 ORE

POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 25,
ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento
Esplorazione, Avventura

Materiali che dovrai portare da casa al campo
Coltellino

Trapperismo, essenzialità e capacità di cavarsela con...l'essenziale!

DAGOBAB

ARGOMENTO:
Fuochismo, Esplorazione, Cucina, Mimesi

DURATA:
7 ORE

POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20,
ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento
Esplorazione, Avventura

Materiali che dovrai portare da casa al campo
Nessuno

"L'attacco alla stazione orbitante vicino al pianeta DagoBah non era stato previsto: i sistemi radar erano saltati: siete dovuti fuggire. La capsula di emergenza in cui siete saltati aveva una destinazione preimpostata ma mai avreste pensato questo pianeta. Nella collisione si è spezzata: una parte, con voi, è atterrata in mezzo a una foresta. L'altra chissà dove è. Se volete tornare a casa dovete sopravvivere e rintracciarla: siete pronti? Sta tutto nelle vostre mani!"

ALLEVA, RICICLA, DIVIDI ET IMPERA

ARGOMENTO:
Conoscenza dell'ambiente al campo e utilizzo del materiale in ottica ecologica.

DURATA:
7 ORE

POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 20,
ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento
Ambiente, Conservazione Mondiale

Materiali che dovrai portare da casa al campo
Quaderno di Caccia e cancelleria

Se ti prenderai cura del pollaio mangerai le uova. Così come se al campo ti prenderai cura dell'ambiente circostante potrai avere un sacco di soddisfazioni. Qui imparerai piccoli trucchi per gestire il materiale e i rifiuti al campo in modo creativo e rispettando l'ambiente.

TOPOGRAFIA&CO

ARGOMENTO:
Orientamento (topografia)

DURATA:
7 ORE

POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20,
ETA': 2°, 3° ANNO DI REPARTO

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento
Orientamento

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Bussola
---	---------

Non serve essere dei maghi della topografia per trovare la strada... basta non perdere la bussola! Poche e chiare conoscenze da imparare divertendosi.

COGITO (Segnalazione & Co.)

ARGOMENTO: Segnalazione	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 12 - MASSIMO 15, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO
----------------------------	------------------	--

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Esplorazione, Orientamento, Meteo
---------------------------	-----------------------------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Coltellino
---	------------

Un mondo virtuale ricco di enigmi da risolvere: La missione COGITO ti aspetta

POWER TO CAMP

ARGOMENTO: Campismo	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 2 - MASSIMO 20, ETA': 2°, 3° ANNO DI REPARTO
------------------------	------------------	---

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Vita al campo, Ambiente
---------------------------	-------------------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	2 bicchieri di olio esausto
---	-----------------------------

Se vuoi conoscere nuovi modi di sfruttare le fonti energetiche al campo e a casa, questo è il corso che fa per te. Costruiremo assieme dei dispositivi per convertire l'energia ed utilizzarla in maniera intelligente e pulita.

SCOUT - CHEF

ARGOMENTO: Cucina	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 6 - MASSIMO 15, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO
----------------------	------------------	---

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento	Vita al campo, Ambiente
---------------------------	-------------------------

Materiali che dovrai portare da casa al campo	Nessuno
---	---------

In cucina teoria e pratica sono una cosa inuca: capiremo le basi dell'alimentazione sperimentandoci nei rudimenti di cucina con ricette di alto livello.

VITA AL CAMPO

ARGOMENTO: Cucina e Campismo	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 20, ETA': 1°, 2° ANNO DI REPARTO
---------------------------------	------------------	--

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto	
Specialità di riferimento	Vita al campo, Ambiente
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Coltellino, Cancelleria
Astuzie per il sottocampo: dalle basi alle comodità scout di un forno da campo e degli escamotage che porteranno comodità e praticità in pattuglia.	

ARCHEOCUCINA

ARGOMENTO: Cucina ed Artigianato	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 6 - MASSIMO 20, ETA': 1°, 2°, 3° ANNO DI REPARTO
Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Vita al campo	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Coltellino, gavetta di metallo	
Archeoche??? ARCHEO CUCINA! Quando la tua fame incontra la macchina del tempo! Imparare a cucinare come millenni fa non è mai stato così a portata di mano. E in più, vi potrete sperimentare nella costruzione di un forno e nella produzione di ceramica!		

INGEGNO AL CAMPO - Master of the Elements

ARGOMENTO: Campismo, Artigianato, Energia alternativa	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 30, ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO
Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Scienze di laboratorio, Informatica, Interprete, Jolly	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	Pinze, Coltellino, Gavetta di metallo, Cancelleria	
Quanto `e bello il campo estivo, ma lavare e lavarsi tutti i giorni con l'acqua fredda non `e certo divertente. Certo che `e bello stare di giorno in tenda, a patto che non sia diventata un forno perch`e al sole. Vincere la gara di cucina perch`e il fuoco era sempre all'altezza giusta `e ganzo, fare due tonnellate di legna fine per alimentarlo un po meno. Vieni a scoprire come, aguzzando l'ingegno, si possono ottenere un sacco di "belle comodità" al campo, con poco sforzo, sfruttando l'energia gia` presente nell'ambiente. Usate l'ingegno: minimo sforzo, massimi risultati!		

L'ESPRESSIONE E LA GIOCOLERIA

ARGOMENTO: Animazione, Espressione	DURATA: 7 ORE	POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 20, ETA': 1°, 2°, 3°, 4° ANNO DI REPARTO
operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Animazione, Mimica	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	<ul style="list-style-type: none"> • trucco da clown • 1 paio di collant lunghi (almeno 40 denari) • 4 palloncini (no ad acqua) 	

L'ESPRESSIONE E LA GIOCOLERIA

Vieni a scoprire il fantastico mondo dell'arte circense e dei Clown! Costruire ed utilizzare le tecniche del Circo non è mai stato così semplice e divertente!

L'ESPRESSIONE E LA SCENA

ARGOMENTO:
Animazione, Espressione

DURATA:
7 ORE

POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 20,
ETA': 3°, 4° ANNO DI REPARTO

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento

Animazione, Pionerismo

Materiali che dovrai portare da casa al campo

- 1 telo (bianco o colorato)
- 1 corda della misura che preferisci
- 4 palloncini (no ad acqua)

Vuoi creare scenografie spettacolari? Ti piacerebbe sorprendere in scena con effetti speciali e nuove tecniche? Che aspetti, costruiamo insieme un mondo fantastico!

AlimentiAMIAMOCI

ARGOMENTO:
Sport e alimentazione

DURATA:
7 ORE

POSTI: MINIMO 6 - MASSIMO 16,
ETA': 2°, 3° ANNO DI REPARTO

Corso operativo nei giorni: 10-11 agosto

Specialità di riferimento

Vita al campo, Giocatore di Squadra, Herbertismo

Materiali che devono portare i ragazzi da casa

Nessuno

Metti alla prova le tue capacità fisiche e sensoriali. Sportivo anche a tavola?
Vieni con noi a scoprire il fair play del cibo, per essere sempre il più attivo! Non importa essere atleti basta la voglia muoversi!

CORSI ARTICOLATI PER DUE FASCE DI ETA':

UNA PER 1° E 2° ANNO DI REPARTO, L'ALTRA PER 3° E 4° ANNO DI REPARTO

ER: scout in prima linea

ARGOMENTO: Primo Soccorso

DURATA: 7 ORE

Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto

Specialità di riferimento

Primo Soccorso

Materiali che dovrai portare da casa al campo

1 Cordino da 3-5 m

ER: scout in prima linea I		POSTI: MINIMO 10 - MASSIMO 20, ETÀ: 1°, 2° ANNO DI REPARTO
<p>Ci occuperemo di Primo Soccorso, di prevenzione degli infortuni, di sicurezza in montagna e di BLS (Basic Life Support)! Siete pronti a sperimentarvi in vari scenari dove saranno fondamentali sangue freddo, concentrazione e tanta voglia di mettersi in gioco??</p> <p>Sarà un percorso in salita, zaino in spalla!</p>		
ER: scout in prima linea II		POSTI: MINIMO 12 - MASSIMO 15, ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
<p>Ci occuperemo di Primo Soccorso, di prevenzione degli infortuni, di sicurezza in montagna e di BLS (Basic Life Support)! Siete pronti a sperimentarvi in vari scenari dove saranno fondamentali sangue freddo, concentrazione e tanta voglia di mettersi in gioco??</p> <p>Sarà un percorso in salita, zaino in spalla!</p>		
L'ESPRESSIONE E IL CORPO		
ARGOMENTO: Animazione, Espressione, Mimo		DURATA: 7 ORE
Corso operativo nei giorni: 3-4-6-7-8-10-11 agosto		
Specialità di riferimento	Animazione, Mimica	
Materiali che dovrai portare da casa al campo	<ul style="list-style-type: none"> • un costume a sua scelta, che sia di un personaggio reale o di fantasia • 2 oggetti piccoli che lo rappresentano • cancelleria 	
L'ESPRESSIONE E IL CORPO I		POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 20, ETÀ: 1°, 2° ANNO DI REPARTO
<p>Il tuo sogno è quello di vincere un Oscar? Vorresti essere capace di comunicare in un modo speciale? Mettiti in gioco, sperimenta e affronta la scena, ti insegneremo tutti i segreti del mestiere!</p>		
L'ESPRESSIONE E IL CORPO II		POSTI: MINIMO 15 - MASSIMO 20, ETÀ: 3°, 4° ANNO DI REPARTO
<p>Il tuo sogno è quello di vincere un Oscar? Vorresti essere capace di comunicare in un modo speciale? Mettiti in gioco, sperimenta e affronta la scena, ti insegneremo tutti i segreti del mestiere!</p>		

Comunicazione Ragazzi (1°, 2° o 3° anno)

Per partecipare alla realizzazione del **giornale del campo** che uscirà ogni giorno immanifesta al tuo CR l'interesse. Per meritare il **tesserino di giornalista** invia:

- un **audio** con sottofondo musicale (max 30 sec) in cui racconti chi sei, da dove vieni, il tuo reparto e perché ti piacerebbe fare il reporter.
- un **video** (max 3 minuti) in cui chiedi le aspettative verso il campo nazionale al tuo reparto.
- un **articolo** in cui racconti una notizia (inventata) riguardante il campo nazionale .Max una pagina scritta con carattere 12.
- una **foto** che per te rappresenti lo scoutismo come lo vivi e una sulla cosa più strana in Asti.

Da compilare, dopo aver letto attentamente le attività del campo, e da consegnare ai capi reparto o inviare via mail astil@piemonte.agesci.it entro il 24/03/18

Cognome _____ **Nome** _____

Data di Nascita _____ Luogo di nascita _____

Codice Fiscale _____

Indirizzo _____

Città _____ Codice Postale _____

Intolleranze / allergie _____

Esigenze alimentari _____

(confermate poi da certificato medico).

Dettaglio Esigenze alimentari _____

Elencare eventuali esigenze alimentari legate ad intolleranze / allergie _____

Note / segnalazioni particolari _____

taglia THSIRT _____

Scelta attività Individuali al Campo

TECN IN CAMP (E' possibile scegliere tre attività fra quelle proposte. Le scelte non rappresentano indicazioni di priorità o preferenza)

Scelta 1 _____

Scelta 2 _____

Scelta 3 _____

ARTI E MESTIERI (Le attività proposte hanno una durata di 1.30h ciascuna, ad eccezione dell'attività di FORGIA che ha una durata di 3.00h. Ciascuno potrà partecipare ad un massimo di 3 ore di attività (1 attività da 3 ore oppure 2 da 1.30). Indicare le preferenze scegliendo quattro attività da 1ora e 30, oppure l'attività da 3 ore più due da 1 ora e 30.

FORGIA: MAKE YOUR KNIFE (3 ore)

Sì

No

Attività da 1.30h - Scelta 1 _____

Attività da 1.30h - Scelta 2 _____

Attività da 1.30h - Scelta 3 _____

Attività da 1.30h - Scelta 4 _____