

SEQUÊNCIA DE ACTIVIDADES

Dia 0

Instalação do campo e das infra-estruturas.

Dia 1

Acolhimento

Partida a pé para o campo

Instalação no campo

Almoço

“Conhece-te a ti mesmo”

Elaboração da simbologia pessoal

Elaboração da simbologia de grupo

Torneio medieval

Jantar

Jogos de ocultamento

Oração da noite

Dia 2

Oração da manhã

Raide: Em busca do Graal

Almoço

Orientação (iniciação)

Técnicas de ar livre

Montagem de tendas

Trabalho com nós

Preparação do convívio

Regresso em autocarro

Jantar

Convívio

Oração da noite

Dia 3

Oração da manhã

Grande jogo de orientação

Almoço

Preparação da Eucaristia

Avaliação

Eucaristia

Regresso

DESCRIÇÃO DAS ACTIVIDADES

Dia 0

Se necessário, a organização aproveita o dia anterior (ou a noite) para adiantar algum trabalho.

- Montar as tendas.
- Delimitação dos espaços a usar.
- Sinalização das casas de banho.
- Montagem da cozinha.

Dia 1

1 – Acolhimento

09h30.

- Confirmação das inscrições.
- Recolha de indicações médicas
- Recolha de contactos especiais
- Diálogo com os pais
- Divisão por grupos

Material: Listas de participantes. Listas de grupos.

2 – Partida a pé para o campo

10h00.

Carregamento das mochilas na carrinha. As mochilas dos participantes são transportadas de carro para o local do acampamento.

Partida por grupos.

3 – Instalação em campo

11h30.

- Montagem das tendas que faltam.
- Distribuição dos participantes pelas tendas.
- Ocupação das tendas.
- Conhecimento do terreno: zonas interditas, casas de banho.

Responsável: Cada animador de grupo.

4 – Almoço dia 1

A partir das 12h30.

Normalmente é trazido de casa pelos participantes.

5 – Conhece-te a ti mesmo

15h00 – 16h00.

Estas actividades fazem-se individualmente, sob orientação do animador de grupo.

Quer-se ajudar cada um a conhecer-se melhor e, ao mesmo tempo, a aumentar o grau de partilha e conhecimento recíproco.

5.1 Desenha o teu nome

Diz o animador: “Vamos hoje trabalhar com os vossos nomes. Pegamos num papel e em material para escrever.

Cada um repete um par de vezes o seu nome em voz baixa.

Agora desenha o que te passou pela cabeça ao ouvires o teu nome. Tens 10 minutos à tua disposição

Ainda tens um minuto para terminar o teu trabalho.

Agora, assina-o.

Deixa o teu desenho no chão e vai ver os desenhos daqueles companheiros por quem tens mais interesse.

Se quiseres, podes comentar os desenhos deles.

Se há alguma coisa que não entendes, pede explicações aos autores.

Se o autor do desenho que te interessa não está presente, chama-o.

Tens 10 minutos para ver os desenhos todos e comentá-los.

Agora vamos lá a reflectir e conversar todos juntos.

Questões para a reflexão

- O meu nome... em que é que me fez pensar?
- O que é que significa o meu nome?
- Porque é que os meus pais escolheram este nome para mim?
- Gosto do meu nome?
- Como é que eu seria se me chamasse de maneira diferente?
- Como é que eu gostaria de me chamar?
- Tenho alguma alcunha?
- O que é que os meus colegas acharam do meu desenho?
- Gostei dos desenhos dos meus colegas?

5.2 Quem sou eu?

Diz o animador: “Agora vamos fazer outra coisa. É uma experiência que se chama “Quem sou eu”.

Vou dar-vos um questionário para responder. Tendes 10 minutos.

Agora juntamo-nos em grupos de 4.

Lemos o que escrevemos e comentamos juntos. Temos 15 minutos.

Ficha “Quem sou eu?”

- De manhã, quando me levanto, geralmente estou ...
- Antes de me deitar, penso muitas vezes em ...
- Gosto muito de ...
- Gosto das pessoas que ...
- Tenho confiança nas pessoas que ...
- Estou contente quando ...
- Queria que os meus pais soubessem que ...
- Tenho medo quando ...
- Fico triste quando ...
- Eu sou ...

O animador conclui esta actividade sugerindo as seguintes perguntas:

- Qual das perguntas me pareceu mais importante?
- Qual a pergunta mais difícil de responder?

5.3 No jardim zoológico

Vamos agora fazer outra coisa. Chama-se “No jardim zoológico”. É giro e serve para nos conhecermos melhor.

Cada um de vocês vai imaginar que se transforma numa animal à sua escolha. Escolhe o animal que mais gostes e que se pareça contigo nalguma coisa.

Vamos lá a fechar os olhos. Que animal é que escolhes? (30 segundos)

Agora, transforma-te no animal que escolheste.

Imita os seus movimentos e os seus sons.

Decide se queres ficar sozinho ou se queres formar uma manada.

Podes morder, brincar, transformar-te num animal selvagem ou num pacífico, como quiseres.

Procura descobrir que animais, dos que aparecem no teu grupo, estão bem junto uns dos outros. Quais são os que são perigosos uns para os outros?

Qual é que gostarias de ter escolhido?

Temos 10 minutos para o nosso Zoo.

Agora somos de novo nós mesmos.

Vamos lá a falar da nossa experiência.

Diz aos teus companheiros em que animal te transformaste.

Não chega dizer: “Eu era um leão”. É preciso dar todos os detalhes. por exemplo: “Era um leão muito feroz. O mais forte de todos.” Ou “Eu era uma gata de pelo grande e sedoso que gostava muito que lhe fizessem festas.”

6 – Desenho do símbolo pessoal nas T-shirts

16h00 – 16h45.

Como síntese de todas estas actividades de auto-conhecimento e apresentação, propõe-se a elaboração de um escudo heráldico a ser desenhado nas t-shirts que trouxeram.

O teu escudo

Agora, a partir do que descobriste em ti, vais desenhar o teu escudo.

Alguns conselhos:

Não uses demasiados objectos.

Não uses demasiadas cores

Escolhe 1 ou 2 símbolos que exprimam algo da tua maneira de ser.

Usa cores que tenham que ver com a tua personalidade.

❖ Material

- Moldes heráldicos
- Tintas
- Pincéis (as crianças trazem)
- Diluente
- Trapos
- Recipientes vários

7 – Pintura da bandeira do grupo

16h45 – 17h15.

O grupo escolhe um símbolo para o seu grupo. Pinta-o numa bandeira.

Esta bandeira deve acompanhar o grupo em todas as actividades.

8 – Torneio medieval

17h30 – 19h00.

Segue-se um tempo de jogo chamado “Torneio medieval”. Usamos as regras dos “Jogos sem fronteiras”.

Regras gerais do Torneio

Antes do início cada equipa deve apresentar a sua folha de participação contendo os nomes de quem participa em cada jogo. Cuidado em não haver repetições nem excessivos protagonismos.

No jogo em que a equipa apostar o joker, a pontuação aparece dobrada

Jogo 1 – Tiro com besta

❖ Material

- Fita métrica.
- Besta.

Como se joga

- Lançar a seta o mais longe possível. As medições fazem-se no local de paragem da seta.
- Muita atenção à segurança.
- 2 jogadores por equipa.

Jogo 2 – Acha de armas

❖ Material

- Pau.
- Fio.
- Balões com água.

Preparação

A acha de armas é feita com um balão cheio de água atado por um cordel de cerca de um metro a um cabo de madeira.

Como se joga

Sorteiam-se os pares de combatentes.

Cada um tenta rebentar o balão da sua “acha de armas” no adversário no mínimo de tempo.

No caso de o rebentar de outra forma, perde. É contado o tempo para o adversário.

Na primeira metade da classificação ficam os vencedores de cada combate.

A classificação dos vencedores faz-se por ordem inversa de tempos (quanto menos tempo, melhor).

A classificação dos derrotados (ou dos molhados) faz-se por ordem directa dos tempos (quanto mais tempo tiverem levado a perder, melhor)

1 jogador por equipa.

Jogo 3 – Estafeta de montadas

Como se joga

É uma estafeta normal com passagem de testemunho. A corrida aos pares: uns às cavalitas dos outros.

Toda a equipa participa.

Jogam 2 equipa de cada vez e contabilizam-se os tempos gerais.

Jogo 4 – Dragão

Como se joga

A equipa forma uma fila com todos os elementos da equipa. Os elementos estão ligados uns aos outros com uma mão que passa debaixo das pernas.

No final do dragão, o último tem um balão atado à cintura.

O objectivo é rebentar o balão do dragão adversário e impedir que ele o faça.

O sistema de classificação é igual ao jogo 2.

Jogo 5 – Corda

❖ Material

- Corda forte e longa.

Como se joga

O tradicional jogo da corda.

Sistema de classificação do jogo 2.

Jogo 6 – Lançamento do dardo

Material

- Um dardo (pode ser feito com um cabo de vassoura).

Como se joga

Definir o sector de queda do dardo: se o dardo cair fora do sector o lançamento é inválido. Isto serve para aumentar a segurança.

Ganha a maior distância.

1 jogador por equipa.

9 – Jantar dia 1

19h30.

Os animadores devem verificar, com calma, se todos comem.

Apoiar os participantes na limpeza dos pratos.

Limpeza do chão.

10 – Caça aos veados

21h00.

Jogos nocturnos.

❖ Material

- Lanternas para os caçadores.
- Fita vermelha e branca para os veados.
- Apito.

Como se joga

Dividem-se os participantes em três grupos:

- Os cães (um quarto dos jogadores).
- Os caçadores: com lanterna (um quarto dos jogadores).
- Os veados: com fita ao pescoço (metade dos jogadores).

Ao primeiro sinal os veados espalham-se pelo terreno, desde que não saiam dos limites do terreno.

Depois, ao segundo sinal, os cães saem à procura dos veados.

Ao terceiro sinal, os caçadores entram em acção.

Os cães não podem capturar os veados, mas podem lançar gritos de chamada assim que avistam algum, para chamar os caçadores. Só estes podem capturar os veados e fazem-no através de um toque no veado.

No final do jogo conta-se o número de capturas, que terão sido levadas por algum cão ao controle do jogo.

Se se capturou menos de metade dos veados, são estes os vencedores.

Caso contrário, vencem os cães e os caçadores.

No caso de parecer conveniente far-se-á, outro jogo.

11 – Oração da noite dia 1

22h30.

Canto

Conto

O país estava em guerra. O general Afonso decidiu atacar.

Apesar de ter apenas um soldado para cada dez inimigos, o general estava confiante que venceria.

Quando seguiam para o combate, entraram num santuário para rezar. Logo que saíram, o general disse ao seu exército:

- Vou atirar uma moeda ao ar. Se sair cara, ganharemos. Se sair cruz, perderemos.

Atirou a moeda ao ar e saiu cara. A satisfação foi geral.

Os soldados partiram para o lugar de combate a cantar cantos de vitória. E encheram-se de uma tal coragem confiança que ganharam.

Terminada a batalha, depois dos inimigos fugirem, o general Afonso mostrou aos seus soldados a moeda que tinha lançado ao ar: tinha cara dos dois lados.

Comentário

A vitória foi possível porque em cada soldado existia uma convicção interior de que a vitória era possível. Se iniciassem a luta com o sentimento negativo da derrota, certamente que perderiam.

O nosso pensamento positivo tem uma grande força. Precisamos dele todos os dias para vencermos as pequenas e as grandes batalhas da vida. Se começamos uma actividade já com a convicção da derrota, seremos mesmo derrotados. Se a iniciamos com a audácia de vencer, será mais fácil alcançar a vitória.

Preces

- 1 Que sejamos verdadeiros cavaleiros e que durante este acampamento consigamos, tal como estes soldados, manter a nossa Fé viva. Ouvi-nos Senhor.
- 2 Para que perante as dificuldades e tudo o que nos afecta pelo lado negativo, sintamos que a tua força nos guia. Ouvi-nos Senhor.
- 3 Porque queremos ser cada vez mais fortes e chegar à vitória, nós Vos pedimos. Ouvi-nos Senhor.

Acrescentar outras preces adequadas à experiência feita ao longo do dia.

Canto