

# **CAMPO ESTIVO DI GRUPPO**

## **Gravity Falls**

**4-11 agosto 2019, Meschia**

### **L'AMBIENTE FANTASTICO: LA CITTADINA DI GRAVITY FALLS**

La città di Gravity Falls, città di provincia sperduta tra i monti, è apparentemente monotona e senza alcuna attrattiva, tuttavia si rivela in realtà ricca di esseri magici e misteri che attendono solo di esseri risolti.

Elemento portante, quindi, è la ricerca dell'ignoto e la conseguente sfida ad affrontarlo, dando prova di se ed imparando nuove cose su se stessi.

Il motore di questa ricerca sono i numerosi elementi anomali strani e intriganti presenti nella cittadina, primo fra tutti è il ritrovamento dei diari del mistero e i relativi enigmi che essi sollevano: chi li ha scritti? Dove l'autore? oltre a tutti gli elementi presenti negli stessi e le spiegazioni degli eventi soprannaturali presenti all'interno.

Esistono tre diari, ognuno incompleto senza l'altro.

Oltre a tutto questo a dare una spinta sarà sempre di più un riferimento nei diari ad un evento spaventoso che dovrebbe avvicinarsi a causa di uno strano macchinario. Questo elemento sarà sempre più evidente, fino diventare, verso la fine della trama, lo scopo finale, ovvero svelare quello che si scoprirà essere l'Oscurmageddon.

### **I QUATTRO PROTAGONISTI PER LE QUATTRO BRANCHE**

Tutte e quattro i protagonisti hanno ognuno un proprio spazio per maturare entro le proprie esigenze specifiche. Chi è più maturo affronta sfide di maggior pericolo e complessità, chi lo è meno affronta sfide più semplici, ma non meno importanti.

Tutte le sfide di ognuno dei protagonisti non sono fine a se stesse, ma vengono riportate per poter essere d'aiuto alla loro famiglia, con cui si mantiene per tutta la storia un forte legame, e con la quale si affrontano i momenti più importanti della storia e quindi della loro maturazione.

Ognuno dei quattro protagonisti può essere usato per guidare parallelamente la storia in base alle caratteristiche che lo contraddistinguono.

## MABEL (L/C)

(si legge meibol, di grazia)

Mabel è una ragazzina che vive sempre con gioia quello che gli capita, e tende sempre ad essere estremamente amichevole con chiunque gli capiti di incontrare. Sa sempre come giocare con gli amici. Inoltre ha una certa abilità manuale che usa spesso per creare giochi o veri e propri strumenti da utilizzare nelle diverse circostanze. Ama inoltre ballare e cantare.



## DIPPER(E/G)

Il fratello più maturo. Intelligente e pragmatico, è quello che risolve gli enigmi più complessi e trova le soluzioni alle difficoltà più ardue. Molto attratto da tutti i tipi di misteri; sa anche creare dispositivi sofisticati adatti a risolvere le difficoltà che incontra. Proprio per queste sue doti imparerà anche cosa vuol dire comandare, essendo spesso lui a guidare la sorella, ovvero guidare i più "piccolini dove non sanno camminare".



## ZIO STAN (C/C)

Il prozio un po' burbero, ma fondamentale un giocherellone, sa divertirsi con qualsiasi cosa, ed oltretutto è un gran raccontastorie. Lui è quello che più di tutti è affezionato alla famiglia e insegnerà ai suoi nipoti l'importanza dell'unione, che sia nel gioco o in altri modi sempre però divertenti e scherzosi, senza quindi risultare pesante.



## ZIO FORD (R/S)

Zio Ford è il misterioso autore dei diari del mistero, fratello di Stan.

Rimasto intrappolato nella seconda dimensione ingannato da Bill Cipher .

Intelligentissimo e maturo, non è tuttavia esente da errori ed infantilismi, soprattutto rimanere sempre sulle sue, non accettando il punto di vista altrui, finendo per divenire completamente ossessionato dal suo lavoro e escludendo la famiglia, rimanendo solo.

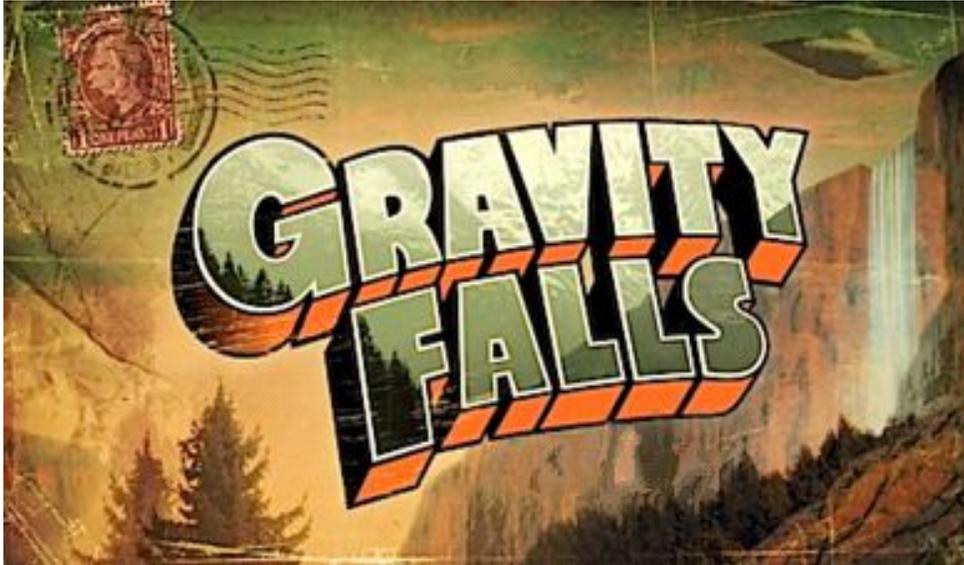


Ciò che può renderlo adatto al clan è il fatto che nonostante sia una persona matura, non ha di fatto finito il suo percorso di maturazione come individuo, e non ha ancora trovato un equilibrio nelle sue scelte.

Questo equilibrio lo trova nel vivere con la sua famiglia, e confrontandosi con essa (comunità) e riuscendo a vedere le cose dal punto di vista dei suoi nipoti, e di cui si curerà affezionandosi (servizio). Tuttavia con l'aiuto della sua famiglia scoprirà a quali valori dare importanza, (es. non dare meno importanza alla famiglia che al suo lavoro di ricercatore).

# LANCIO

Ogni ragazzo, castorino, lupetto, esploratore, riceve una cartolina da zio Stan, che li invita a passare le vacanze da lui a Gravity Falls, un bellissimo e divertentissimo regno del mistero, in cui vivranno avventure indimenticabili.

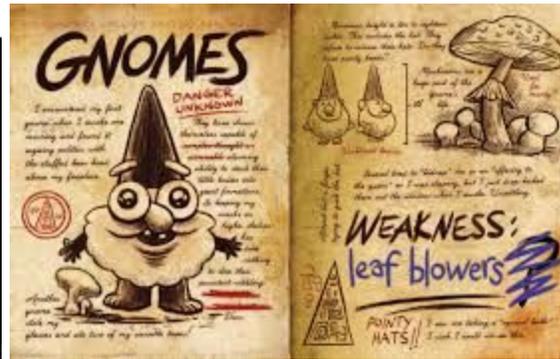
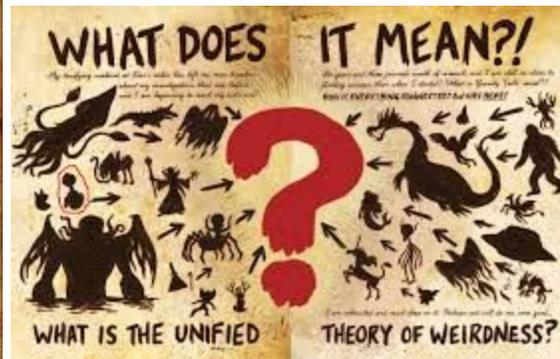
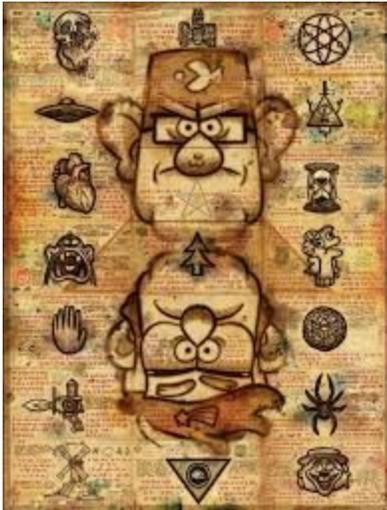
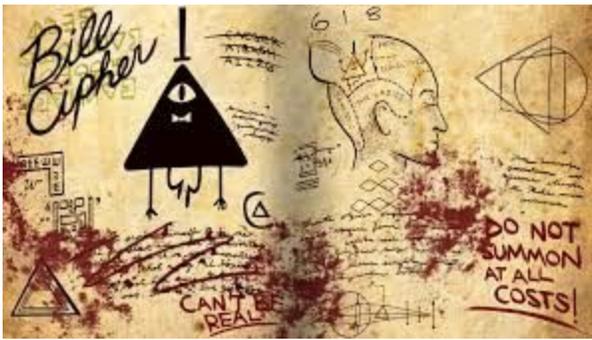


## Struttura del campo

### I primi giorni e i diari

Nei primi giorni del proprio campo, ogni branca farà la conoscenza del proprio protagonista e scoprirà un misterioso diario, pieno di tutte le strane creature e fenomeni presenti a Gravity Falls, l'autore è sconosciuto ma da alcune pagine che verranno aperte "a caso" si troveranno dei racconti dell'autore e si scoprirà che qualcosa di malvagio sta tramando per causare qualcosa di terribile...





## I giorni intermedi

Durante i giorni intermedi le attività sono fondamentalmente strutturate affrontando o incontrando uno o più creature/fenomeni, cui i ragazzi dovranno far fronte appoggiandosi ai diari, consultandoli per capire come affrontare la minaccia.



## Bill Chiper e il cerchio mistico

### Gli eventi comuni

Gli eventi comuni sono 3 (due per i castori)

**Il primo è Gideonland:** qui il magico Gideon (un nemico occasionale), invita i ragazzi al suo parco giochi con un invito per poter giocare nel suo parco giochi Gideonland, ma il suo vero obiettivo sono i diari n.1 e n.2, Gideon infatti sa che nei diari è nascosto il segreto di un potere immenso, così dice ai ragazzi che per giocare devono scommettere proprio i diari.

Questo incontro/scontro ha lo scopo di far capire ai ragazzi l'importanza dei diari, e che agire divisi è pericoloso. Non a caso questa attività si svolge proprio il giorno dopo il ritrovamento dei diari.

**Il secondo è la giornata dello spirito:** Nella giornata dello spirito si vivono in effetti delle catechesi separate, costruite branca per branca, ma con un tema comune, ovvero "Beati i puri di cuore".

Per concludere ci sarà una messa di gruppo.

**Il terzo è il grande gioco finale:** qui, dopo che ogni branca avrà singolarmente scoperto la minaccia di Bill Chiper, ci riuniremo insieme per capire quale sia il macchinario della pagina incompleta dei diari, capendo che si tratta di un portale per la sua dimensione.



A quel punto però Zio Stan ci rivelerà che suo fratello è il misterioso autore dei diari e che è rimasto intrappolato anni fa nell'altra dimensione, e quindi decidiamo di aprire il portale anche con il rischio di dover affrontare Bill, per poter riunire la famiglia.

Una volta che Ford si riunisce alla famiglia inizia la battaglia finale contro Bill.

(Per l'attività in dettaglio vedi sotto).

## Branca R/S

Il tema per il clan potrebbe essere l'equilibrio delle scelte.

Il clan, insieme a zio Ford, avrà un proprio diario, ma questo è a malapena iniziato, infatti è nuovo e deve essere ancora scritto, e andrà riempito con le conclusioni delle attività del clan, questo perché loro non leggono più da un manuale per affrontare l'ignoto (le loro scelte), ma le devono superare con la propria testa, pur sempre con una guida, ma senza seguire un percorso prestabilito, decidendo da sé cosa scrivere nel diario anziché seguire passo passo le indicazioni che ti da.

Per guidarli interverrà appunto Zio Ford che gli parlerà di come in questi anni che ha girovagato in quest'altra dimensione(STRADA), ha potuto capire i suoi errori, come quello di isolare tutti gli altri a favore del suo lavoro, imparando così il valore del confronto(comunità), si è migliorato; per poi concludere che vuole tornare con la sua famiglia, e per farlo deve uscire da questa loro dimensione(servizio), cioè dovrà imparare insieme al clan come arrivare a capire il punto di vista di quelli verso cui facciamo servizio.