

Gulliver Scuole

AVVENTURE PER CRESCERE!



USCITE DIDATTICHE DI UNO O PIÙ GIORNI CON LA PEDAGOGIA SCOUT



Autonomia



Rispetto



Essenzialità



Comunità

www.gulliverscuole.it - 02.90963339

Campo Gulliver Alpi Orobie

A Reggetto nel comune di Vedeseta (BG), sorge la sede di Campo Gulliver Alpi Orobie. La località, situata a 960 mt s.l.m. al centro di una delle valli più affascinanti della Lombardia, la **Val Taleggio**, è tipicamente alpina e circondata da **prati e boschi** e gode di uno stupendo panorama su tutta la vallata.

La struttura recentemente ristrutturata, garantisce l'ospitalità alle scuole primarie in una tipica **baita alpina**, mentre le scuole secondarie di 1° grado potranno alloggiare, nei periodi primaverile ed estivo, nelle nostre famose **tende sopraelevate** montate nel prato adiacente!

La baita si estende su più livelli ed è dotata di ampi spazi comunitari e di tutti i servizi necessari. Essa è il centro nevralgico del campo e garantisce, in tutte le stagioni e soprattutto in caso di maltempo, il miglior supporto per la gestione dei campi estivi e delle attività scolastiche. Gli ospiti alloggiano al piano superiore, in camerate divise per sesso.

Oltre ai servizi della baita, il campo mette a disposizione degli ospiti:

- zona giorno sottostante la tenda sopraelevata
- aree bivacchi serali
- reception, piccolo ristoro
- campi di: calcio, pallavolo, tiro con l'arco
- attrezzature per tempo libero (ping pong, giochi di società, ecc.)
- diverse aree per giochi, gare sportive, ecc.
- servizi igienici e locale disabili
- servizio internet per gli accompagnatori



INGRESSO

SEGRETERIA

PRATO ALTO

TENDE SOPRAELEVATE

BIVACCO →

BAITA

PRATO PIANO
e CAMPO da CALCIO

CAMPO da PALLAVOLO

TENDE SOPRAELEVATE

RAGGIUNGERE CAMPO GULLIVER ALPI OROBIE

Campo Gulliver Alpi Orobie dista mezz'ora di auto da Bergamo e un'ora e mezza da Milano. È facilmente raggiungibile in pullman percorrendo l'Autostrada A4 uscita Dalmine e proseguendo lungo la Strada Statale 470 in direzione Val Brembana, dopo la Chiesa di San Giovanni Bianco girare a sinistra seguendo le indicazioni "Val Taleggio" e "Campo Gulliver" fino a Vedeseta. Dal piazzale della Chiesa inizia la strada comunale asfaltata per la frazione Reggetto.



COME PROPONIAMO LE NOSTRE ATTIVITÀ:
GLI STRUMENTI EDUCATIVI

Maggiori approfondimenti sono disponibili nel "Progetto Educativo", scaricabile dal sito www.gulliverscuole.it



L'AMBIENTAZIONE FANTASTICA

Un **racconto** rappresenta il filo conduttore unico dal primo all'ultimo giorno di campo e nel riviverlo o nell'inventarne la continuazione vengono proposte le varie attività. Per i bambini il racconto proposto è una **fiaba fantastica** con personaggi maestri dalle caratteristiche ben determinate, per gli adolescenti invece il racconto è un'**avventura** da sognare e da vivere.



LA COGESTIONE

A Campo Gulliver i bambini e i ragazzi sono coinvolti nello svolgimento delle attività e della vita quotidiana. Diventano così i **veri protagonisti** di un'esperienza di crescita di cui sono i principali attori e in cui il contributo di ciascuno diventa indispensabile per far vivere all'intera comunità un'esperienza bella e utile.



LA LEGGE

La comunità che nasce il primo giorno di campo non ha inizialmente regole di vita comune. In specifici momenti di confronto, gli ospiti sono quindi stimolati ad esprimere opinione e **confrontarsi** con gli educatori e con i coetanei allo scopo di stilare una vera e propria "legge" che dichiari **regole** semplici e facilmente verificabili di vita di comunità.

**UNA VALIDA ESPERIENZA
 CHE NASCE DALLA PEDAGOGIA SCOUT!**



LA SQUADRA

La squadra è una **comunità ristretta** (5/6 ospiti) che consente a ciascuno di trovare il proprio ruolo e di socializzare con i compagni con i quali condivide spazio e tempo. La squadra è la primaria entità educativa dove il lavoro manuale e il rispetto degli **incarichi personali** educano alla costanza ed alla utilità di ciascuno nel vivere la vita di comunità.



LA COMPETIZIONE

La competizione tra squadre è stimolo per ciascuno a **fare del proprio meglio** affinché la squadra venga riconosciuta come "vincitrice del campo". Il punteggio è discusso tra i ragazzi considerando non solo i risultati sportivi delle attività proposte, ma anche ed alla stessa importanza la coerenza ed il rispetto della legge di campo.



LE ATTIVITÀ

Ogni attività di Campo Gulliver è composta di un "fare", un "giocare" ed un "crescere". Avviene così che oltre alla fase di "lancio" in ambientazione fantastica, gli ospiti sono chiamati a strutturare e progettare il gioco, a svolgerlo divertendosi, ed alla fine a trarne le logiche **conseguenze educative**, trovandosi a verificarne i valori acquisiti.

LE ATTIVITÀ PROPOSTE

● PER LA 3°, 4°, 5° SCUOLA PRIMARIA

● PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO



CARROZZIAMOCI

●● Insieme sulla strada giusta!

La strada è il luogo principe in cui il proprio agire assume una dimensione di responsabilità nei confronti degli altri. Attraverso un percorso in kart a pedali, i bambini e i ragazzi impareranno a muoversi in città in modo consapevole e attento, costruendosi così una robusta "carrozzeria" atta a vivere la strada, vista come luogo di tutti e mai di uno solo!

ATTIVITÀ DI UN GIORNO, A SCELTA DEGLI INSEGNANTI E CUMULABILI IN USCITE DELLA DURATA DI PIÙ GIORNI



METEOROLOGIA

●● Tocchiamo e vediamo l'atmosfera!

Attraverso la costruzione di semplici stazioni meteorologiche o di mongolfiere, conosceremo l'atmosfera e le sue caratteristiche. Il comportamento degli animali al cambiare del tempo e la saggezza dei proverbi ci faranno da maestri per imparare a prevedere le condizioni meteorologiche, e di conseguenza imparare le migliori attenzioni da tenere durante una gita in montagna!



COSTRUTTIVA COMPETIZIONE

●● Spirito e corpo in armonia!

Insieme agli educatori, gli ospiti progetteranno, costruiranno e vivranno un percorso di abilità fisiche e intellettive, sfidandosi reciprocamente in una serie di prove in cui si confronteranno con i loro stessi limiti cercando di superarli, rafforzando quelle qualità di destrezza, volontà e determinazione che costituiscono la persona nella sua globalità di corpo e spirito!



CARTOGRAFIAMO

●● Impariamo a posizionarci!

Dapprima attraverso i nostri sensi e la natura e poi attraverso l'utilizzo della bussola, impareremo ad orientarci, a leggere e ad utilizzare una cartina per scoprire come muoverci in modo efficace e sicuro non solo durante le nostre passeggiate in montagna ma anche nei nostri percorsi in città con diversi mezzi di trasporto, per raggiungere sempre il nostro obiettivo!

LE ATTIVITÀ PROPOSTE

● PER LA 3°, 4°, 5° SCUOLA PRIMARIA

● PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO



BIANCA... NEVE

●● **La fresca avventura!** ATTIVITÀ INVERNALE

La neve sarà la nostra maestra nell'imparare a divertirsi in modo semplice ed essenziale, un'occasione di divertimento e di gioia nello stare insieme riscoprendo l'emozione di giochi "poveri", svolti con l'utilizzo di materiale di recupero e "non convenzionale" e attraverso la conoscenza pratica del "triangolo del fuoco" e di come difendersi dal freddo in montagna!

ATTIVITÀ DI UN GIORNO, A SCELTA DEGLI INSEGNANTI E CUMULABILI IN USCITE DELLA DURATA DI PIÙ GIORNI



PREVENIRE È MEGLIO

● **Non facciamoci del male!**

Casa e scuola sono gli ambienti che i bambini vivono per la maggior parte del loro tempo quotidiano. Questi luoghi amici possono però nascondere alcuni pericoli non visibili ad uno sguardo superficiale: giocando e simulando le diverse situazioni e i diversi ambienti scopriremo i semplici accorgimenti per evitare di farci male imparando che "prevenire è meglio che curare"!



MUSICA DEGLI ANTENATI

● **Gli strumenti musicali popolari!**

Attraverso la costruzione di alcuni strumenti musicali popolari italiani, quali la batacchia, la raganella e il triccheballacche, riscopriremo un po' della nostra tradizione popolare e l'origine di questi strumenti che per moltissimo tempo hanno accompagnato la vita quotidiana della gente comune, nelle sue mille sfaccettature, dal lavoro alle cerimonie religiose!



LEGGENDE DELLE MONTAGNE

● **I folletti abitano i nostri boschi!**

L'infanzia è il periodo della vita in cui fantastichiamo di più e in cui siamo più sensibili alle storie che ci vengono narrate. Esistono fiabe che hanno la grande forza di trasmettere messaggi importanti coinvolgendo i bambini in prima persona e rappresentandoli con diverse tecniche trarremo insegnamento da alcuni dei più bei racconti popolari della nostra Italia!

LE ATTIVITÀ PROPOSTE

● PER LA 3°, 4°, 5° SCUOLA PRIMARIA

● PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO



UN HOTEL ANIMA... LOSO

● Piccoli amici in compagnia!

Addentrando nel bosco o rilassandoci sul prato osserveremo il mondo naturale intorno a noi per scoprirne con stupore ogni più piccolo e meraviglioso dettaglio, conosceremo alcuni piccoli animali e le loro abitudini e li convinceremo a venire con noi. Costruiremo un hotel a loro misura, per ospitarli e offrirgli una festa in compagnia!

ATTIVITÀ DI UN GIORNO, A SCELTA DEGLI INSEGNANTI E CUMULABILI IN USCITE DELLA DURATA DI PIÙ GIORNI



PIONIERISTICA

● Legno e corda: una scienza!

Come dei veri pionieri in terre selvagge impareremo i nodi e le legature per costruire con soli legno e corda delle catapulte o dei tavoli. Scoprendo l'iter reale, ognuno frequenterà un corso acquisendo un incarico ben preciso e una specifica competenza. Ogni squadra dovrà poi presentare un progetto all'ufficio tecnico e completare i lavori nei termini stabiliti!



VOLANDO A CARTE SPIEGATE

● Scopriamo le forze in gioco! **NOVITÀ!**

Il vento, la gravità e l'attrito sono solo alcune delle forze che un bravo pilota d'aereo deve considerare per volare al meglio delle sue possibilità. In una serie di prove giocate e di analisi sperimentali scopriremo chi sono e come agiscono queste forze, per poi costruire e far volare con le nostre mani alcuni modelli di aerei di carta, nelle loro diverse caratteristiche e abilità!



DAL NODO PIANO AL PONTE TIBETANO

● Costruiamo la nostra avventura!

Nella loro affascinante semplicità, le corde ci permettono di realizzare i nostri sogni più avventurosi. Imparando i nodi e le legature più importanti dell'arte dell'uomo dei boschi e acquisendo confidenza con i diversi tipi di corde calcolando le loro portate, costruiremo con le nostre stesse mani e lo percorreremo un vero ponte tibetano o un vero ponte d'assi!

LE ATTIVITÀ PROPOSTE

● PER LA 3°, 4°, 5° SCUOLA PRIMARIA

● PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO



TELEGRAFIAMO

● Comunichiamo con il Codice Morse!

Scoprendo la corrente elettrica e le sue caratteristiche, costruiremo con le nostre mani un piccolo impianto in bassissima tensione e semplici telegrafi che utilizzeremo per comunicare a distanza con il Codice Morse, divertendoci con il primo strumento che ha permesso di comunicare con grande rapidità a notevoli distanze, simulando una vera e propria rete telegrafica!



SOSTENIAMOCI

● Il rinnovabile di casa!

NOVITÀ!

Con l'intento di creare una casa sostenibile, costruiremo alcuni semplici generatori eolici e solari facendo un viaggio alla scoperta delle energie rinnovabili e dei processi che portano alla trasformazione dell'energia del sole e del vento in energia elettrica e termica a nostra disposizione. Un bagaglio di sostenibilità per affrontare la vita quotidiana in modo consapevole!

LE ATTIVITÀ SERALI



Per le uscite di più giorni, AZIMUT prevede attività serali in stile scout, insolite ed accattivanti, tra cui:

- il **bivacco serale**, con canti e giochi attorno al fuoco
- **astronomia**, con l'osservazione delle stelle e delle loro costellazioni
- **giochi serali**, come il mimetismo e il Gulliver Quiz

LA GIORNATA TIPO

Uscite di diversi giorni

- Ore 8.00** - Sveglia e abbondante colazione, riordino camere.
- Ore 9.00** - Momento di verifica mattutino sulla giornata precedente con riferimento alle regole decise e accettate insieme e agli incarichi di ciascuno, con rilanci per la giornata in corso.
- Ore 9.30** - Lancio dell'attività mattutina in ambientazione fantastica, sessione e realizzazione della stessa.
- Ore 12.15** - Chiusura dell'attività mattutina, pranzo e tempo libero.
- Ore 14.15** - Lancio cogestito dell'attività pomeridiana, sua progettazione e realizzazione.
- Ore 17.15** - Termine dell'attività, giochi di movimento e di gruppo.
- Ore 18.15** - Docce e preparazione alla cena.
- Ore 19.30** - Cena e tempo libero.
- Ore 21.00** - Breve verifica della giornata con ripresa dei rilanci mattutini.
- Ore 21.20** - Fuoco di bivacco e attività serale.
- Ore 22.30** - Igiene personale.
- Ore 23.00** - Buonanotte.

Uscite di un giorno

- Ore 10.00** - Arrivo al campo e sistemazione.
- Ore 10.30** - Divisione in squadre, con bandiera, motto e elezione del capo squadra.
- Ore 11.00** - Lancio dell'attività mattutina in ambientazione fantastica e sua realizzazione.
- Ore 12.45** - Chiusura dell'attività mattutina, pranzo e tempo libero.
- Ore 14.15** - Lancio dell'attività pomeridiana e sua realizzazione.
- Ore 16.30** - Termine e verifica finale.
- Ore 17.00** - Sintesi della giornata e saluti.



COSE UTILI DA SAPERE

ENTE GESTORE	Azimut Soc. Coop. Sociale – ONLUS (Cooperativa di tipo A) Sede Legale: Via Spallanzani, 32 Trezzo sull'Adda (MI)
METODOLOGIA E OBIETTIVI EDUCATIVI	Esperienza educativa ispirata alla metodologia scout, mirante alla sperimentazione dell'autonomia, al rispetto reciproco, all'essenzialità e alla socializzazione.
PERIODO E DURATA	<i>Gulliver Scuole</i> è una proposta di uscite didattiche di uno o più giorni nel periodo primaverile ed autunnale, con la possibilità di uscite invernali. In Giugno e Luglio sono invece proposte vacanze estive rivolte agli Istituti scolastici e ai loro studenti.
ATTIVITÀ PREVISTE	Le attività diurne sono a scelta della scuola tra quelle illustrate nel presente depliant, per le uscite di più giorni Azimut prevede attività serali concordate con gli insegnanti in relazione alle esigenze di programma.
ORARI ARRIVO/PARTENZA	Le uscite di un giorno si svolgono secondo i seguenti orari: - inizio ore 10.00, fine ore 17.00 Le uscite di più giorni si svolgono secondo i seguenti orari: - inizio ore 10.00 del primo giorno, fine ore 15.30 dell'ultimo giorno
OSPITALITÀ	L'ospitalità avviene in baita di recente ristrutturazione, in camerate divise per sesso. Nei periodi favorevoli, le scuole secondarie di 1° grado potranno essere ospitate, in accordo con l'Istituto scolastico e in squadre monosessuali, nelle tende sopraelevate. Gli adulti e gli insegnanti accompagnatori alloggiano nelle medesime modalità degli ospiti minori di loro responsabilità.
PERSONALE	Durante le uscite didattiche saranno presenti educatori di Azimut in numero di uno ogni 10/12 studenti ospiti. Il personale educativo è scelto dopo approfondito esame e viene ulteriormente formato in appositi momenti e stage organizzati dalla Direzione di Azimut. Il confezionamento pasti avviene ad opera di personale specializzato.
MENÙ PREVISTO	Per le uscite di un giorno il listino non prevede il servizio di pensione, ma può essere scelta come servizio aggiuntivo in fase di richiesta preventivo. Per le uscite di più giorni, è previsto il servizio di pensione completa con tre pasti al dì (colazione, pranzo, cena) nei giorni e negli orari stabiliti. Il menù è unico e prevede un primo, un secondo, un contorno, frutta o dolce.
DOTAZIONE PERSONALE DEGLI OSPITI	Sacco a pelo, torcia, gavetta o piatto antiurto, posate, tazza, bicchiere. Per il pernottamento in tenda è inoltre necessario il materassino. Abbigliamento e materiale adatto per vita di campeggio, come indicato nel documento "Cosa portare" scaricabile dal sito www.gulliverscuole.it
DOCUMENTI	Da consegnare al momento di arrivo al Campo. Per le uscite di due giorni: - fotocopia tesserino vaccinazioni e della tessera sanitaria - eventuale documentazione inerente situazioni sanitarie sensibili Per le uscite di tre o più giorni: - fotocopia tesserino vaccinazioni e della tessera sanitaria - scheda medica compilata e firmata dal medico curante
MEDICINALI	Il ritiro, la cura e la somministrazione di eventuali medicinali sono di responsabilità degli insegnanti accompagnatori. IMPORTANTE: segnalare preventivamente eventuali patologie o allergie. L'organizzazione si riserva la facoltà di accettare l'iscrizione a fronte di problematiche incompatibili con la tipologia di proposta.
SICUREZZA	Ospedale di San Giovanni Bianco, con P.S. e reparto pediatrico, a soli 15 min di auto.
PICCOLE SPESE	Al campo saranno possibili solo piccoli acquisti in orari limitati (cartoline, gelati). Si consiglia di dotare gli ospiti di un budget personale non superiore a € 20,00.
CONTATTI CON LA FAMIGLIA	Eventuali telefonate dei famigliari sono previste solo per uscite di più giorni e saranno effettuate in giorni e orari stabiliti, decisi in accordo con l'Istituto scolastico. Per le uscite superiori ai cinque giorni, è possibile usufruire del servizio di invio/ricezione giornaliera di una e-mail al giorno per ospite, tramite compilazione di scheda cartacea. Non sono previste visite da parte di famigliari e/o loro rappresentanti se non per casi urgenti preventivamente definiti.

IN VACANZA CON LA SCUOLA

AZIMUT-ONLUS propone da anni **centri estivi** per bambini e ragazzi **dagli 8 ai 15 anni**: un'idea insolita di vacanza a contatto con la natura, divertente e stimolante!

Gli Istituti scolastici hanno quindi l'opportunità di offrire ai propri studenti una vacanza estiva dai forti **contenuti educativi**, un'esperienza importante per un clima sincero, di confronto e di crescita e utile ad investire sulla "comunità scuola"!



MAGGIORI INFORMAZIONI SU WWW.CAMPOGULLIVER.IT - 02.90963339

CHI SIAMO

La cooperativa sociale AZIMUT-ONLUS nasce dall'intento di alcuni di noi che, dopo aver vissuto e proposto in prima persona l'**esperienza scout**, hanno scelto di fare propri i valori di riferimento di questo vissuto dando vita ad esperienze che possano essere di stimolo nella crescita di bambini e ragazzi.

Questa idea si è concretizzata, ormai più di dieci anni fa, con la nascita dei Campi Gulliver: luoghi di vacanza estiva in cui gli ospiti vivono un'esperienza unica basata sulla **metodologia educativa scout**. Nel corso del tempo l'idea di servizio non è cambiata e le nostre proposte si sono sempre più consolidate e affermate, diventando ancor più articolate con la nascita di *Gulliver Scuole*.

Per le particolari modalità e attività proposte, *Gulliver Scuole* può considerarsi come una delle espressioni migliori nel panorama delle offerte **per il mondo della scuola!**

"Educa per ciò che dici, di più per ciò che fai, ancor di più per ciò che sei..."



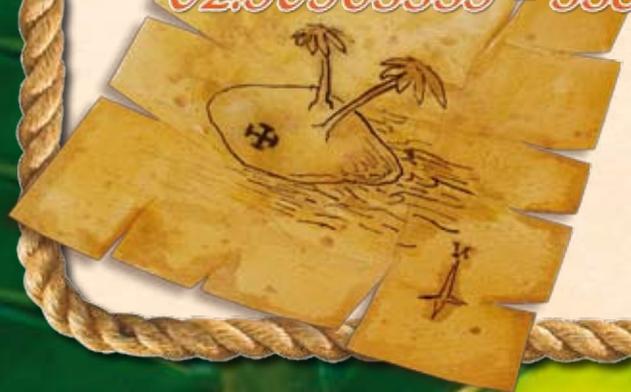


Gulliver Scuole

È una proposta di Azimut Soc. Coop. Sociale - ONLUS
Via Spallanzani, 32/34 - 20056 Trezzo sull'Adda (MILANO)
tel. e fax (+39) 02 90.96.33.39 (feriali 10-12 / 17-19)
cell. emergenze 339 800.75.16 e-mail: info@campogulliver.it
R.E.A. n.1670211 - C.C.I.A.A.-C.F.- Pl. n. 03356400964
Iscritta all'Albo Cooperative a Mutualità Prevalente con il n.A104185

www.gulliverscuole.it
scuole@campogulliver.it

02.90963339 - 338.6904818



CON IL PATROCINIO DI:



Patrocinio 2011

Regione Lombardia
IL CONSIGLIO



COMUNE DI VEDESETA



COMUNE DI TALEGGIO



PARCO DELLE
OROBIE BERGAMASCHE



COMUNITÀ MONTANA
VALLE BREMBANA