

EVENT DESCRIPTION SHEET

(To be filled in and uploaded as deliverable in the Portal Grant Management System, at the due date foreseen in the system.)

 *Please provide one sheet per event (one event = one workpackage = one lump sum.)*

PROJECT	
Participant:	[1] - [FONDAZIONE CAPTA] (CAPTA
PIC number:	[880994159]
Project name and acronym:	[Ec(h)o-cultures] — [ECHOCULT]

EVENT DESCRIPTION			
Event number:	3		
Event name:	EC(h)O-SUMMER CAMPS (IN SITU)		
Type:	Training		
In situ/online:	[in-situ]		
Location:	Italy, Castelgomberto		
Date(s):	Monday to Friday, from 10.06.2024 to 26.07.2024		
Website(s) (if any):	https://www.centrocapta.it/echo-cultures/		
Participants			
Female:	36		
Male:	21		
Non-binary:	0		
From country 1 [IT]:	57		
From country 2 [DE]:	0		
From country 3			
...			
Total number of participants:	57	From total number of countries:	1
Description			
<i>Provide a short description of the event and its activities.</i>			
<p>EC(h)O-SUMMER CAMPS have been organised in Castelgomberto (IT), from June to end-July 2024, from Monday to Friday. 57 participants from Italy, notably children and young adults had the chance to stay together in an eco-sustainable environment and to get trainings of Green Deal and daily ways to save the planet. The summer camps had a clear focus on eco-sustainability, with insights on education in the relationship with animals and their care; approaching the ethological world of</p>			

horses:theoretical and practical training (horsemankind model).

Target:

Activites have been attended by the following target group and their families:

Age	Number of participants
6	1
7	1
8	3
9	11
10	6
11	12
12	7
13	4
14	4
15	4
16	4
	57

Among these, **13 have been selected and sent by the regional social healthcare services**, among families with socio-economical difficulties.

Activities

Activities started in May with the recruitment of participants, children and young adults; we then implemented the activities and then recognised the green skills acquired, jointly with a common awarding moment with the families of the children.

The Summer Camp was held on a large farm, with outdoor activities and in shady covered areas, as well as in large indoor spaces in a recently built structure.

Below are the various activities that took place:

- knowledge games
- painting activities
- animal knowledge at the Oasi dei Lecci (every Tuesday)
- workshop on natural magic colours
- field trips: Exalibur route, Big Trees route, tour of the Malghe in Cesuna
- drawing workshop
- cardboard recycling workshop
- creation of a pen holder
- Activity: draw emotion (cardboard, tempera)
- salt dough mandala and dried beans
- Activity: emotion mask
- Activity: jars with coloured salt

- Activity: Newtonian liquid

All activities were carried out with the aim of conveying education on the relationship with animals and their care, as well as green skills to raise the participants' awareness of this issue.

The summer camp ended with a final moment involving all participants and their families. During the meeting the most significant moments were shared, through the sharing of photos and videos, and the participants' stories.

Training schedule and materials

All the activities required direct interaction; no power point have been prepared other than the Echo-cultures project presentation, but rather the following activities

The rules of summer - exploratory workshop on climate change and personal change (lab led by Manuela):

The workshop offered a moment of reflection on the summer and what moves around this long-awaited, dense and transformative moment.

Not only the summer of the present - the one to come - but the summers of the past, which, like the growth rings of a trunk, mark moments of passage, transformation and growth. Summer itself is a journey, a time, a physical space, which must be explored, both in its more comfortable aspects and in its more disturbing, more frightening ones.

Body activations, sensory experiments and guided visualisations were proposed, exploiting the stimuli coming from the place that hosted the workshop, working on some key words and images that emerged from the individuals and the group.

Books, illustrated books, poems, stories and tales of past experiences but also expectations and wishes for the summer ahead were used to support them.

Everything was condensed into an individual poster, which would depict everything that moved around the theme of summer and its 'rules', paraphrasing the work's guiding book.

Snippets of images, drawings, borrowed words, written texts will be able to try to condense an imagery of anticipation and discovery. Possible 'formats' for the creation of the poster will be proposed, so as to make the workshop replicable.

It was also possible to create a small stamp, a kind of ex libris that summarises the soul of its creator, like a seal to be preserved.



ICE-BREAKERS

Pistolero:

This is an elimination game. The players all start in a circle, standing. In the middle of the circle is the game host who is the gunman. The gunman 'shoots' a player, saying his name. He ducks and the player to his left and the player to his right are challenged. Whoever 'shoots' first, correctly saying the other's name (or diminutive), wins. The other is eliminated and sits down for good. The player who had ducked to 'dodge the shot' of the gunman gets back up and continues playing. The game continues, taking into account only those players still standing, until two remain. They compete within the circle, back to back. The players count 3 steps and the gunman will give a stimulus, e.g. say the other's name backwards, or count the number of different consonants, or say how many letters the other's name consists of. ... The fastest to answer correctly wins and he will be the next gunman.

The cat and the mouse:

Outdoors, we invite children to play the game 'Cat and Mouse'. It doesn't matter if they all participate at the same time, we welcome in the same way those who want to play immediately, those who prefer to do something else independently, those who take their time to see what it's all about. Without insisting, we propose this game several times, valuing both the children's entering and leaving. In the garden, this open mode lends itself well, supports inclusion, dialogues with the children's needs.

Let's say we are dealing with a cat, a mouse and a den. With one of the children's favourite counts we enter the game.

Having designated the cat and who will be the mouse, we invite everyone else to form a circle. Then, we encourage the children to repeat the dialogue between cat and mouse.

ACTIVITES WITH ANIMALS - HORSES

Claudio or Massimo, volunteers at the Oasi dei Lecci, accompany participants every Tuesday to

discover the animal world, learning how to respectfully approach and care for horses, rabbits, baby goats and peacocks and the beautiful hillside environment in which they



live







Nature Discovery every friday

Excalibur trail trip

Big Trees Trail in Recoaro Mille

Alpine hut tour in Cesuna

Val di nos

Little train route in Asiago



Natural Art laboratory



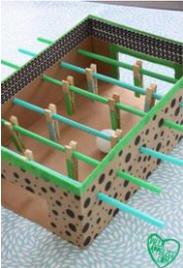


Lavender Lab

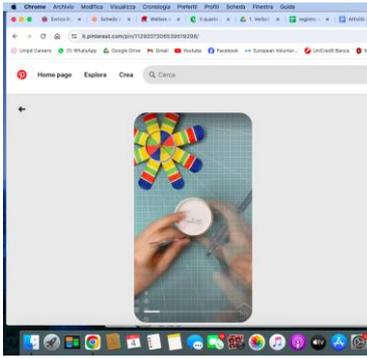
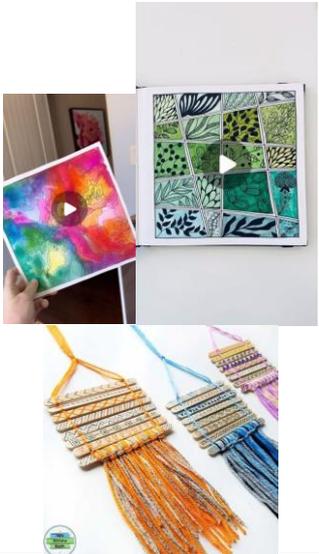


Please find below, in Italian, the schedule and materials used by the trainers:

ESPRESSIVITÀ	NATURA	ARTE
---------------------	---------------	-------------

<p>Pittura bolle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartoncini • bicchieri di plastica • cannuce • sapone • colorante alimentare 	<p>Colori magici</p> <ul style="list-style-type: none"> • curcuma • cartoncino • alcol • bicarbonato • acqua • pennelli • vasetti vetro o bicchiere 	<p>String Art</p> <ul style="list-style-type: none"> • cartoncini COLORATI • filo di lana • ago grosso da lana
<p>MANUELA</p>	<p>Riciclo cartoni (se abbiamo bisogno di tempo per raccogliere il materiale, si può invertire con la settimana 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 scatole da scarpe  <p>8 mollette per scatola; bastoncini di legno; tempere; pennelli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 scatole altre  <p>cartoncino per pareti del labirinto; biglie; tempere.</p>	<p>Omino portachiaivi</p>  <ul style="list-style-type: none"> • cordino • perle di legno • cerchietti portachiaivi
<p>MANUELA</p>	<p>Omino testa d'erba</p>	<p>Portapenne di carta</p>

	 <p>Omino testa d'erba</p> <ul style="list-style-type: none"> • calze da signora (cinesi) • semi d'erba • terriccio, torba • occhietti di plastica • fil di ferro peloso 	 <ul style="list-style-type: none"> • cartoncini colorati fini (5 colori) • cartoncini colorati grossi neri • nastro biadesivo
<p>Disegna l'emozione</p> <ul style="list-style-type: none"> • cartoncini • tempere • vari strumenti per colorare (pennelli, spugnette, cottonfioc) 	<p>Lampada con elementi naturali</p> <ul style="list-style-type: none"> • colla e acqua • fazzoletti leggeri • elementi naturali raccolti in natura • palloncini 	
<p>Tape Art</p>  <ul style="list-style-type: none"> • nastro adesivo • cartoncino • tempere • pennarelli • spugnette 	<p>Vaso cartoncino in trasparenza con erbe e fiori</p> <ul style="list-style-type: none"> • fogli di plastica trasparente • cartoncini • foglie e fiori • colla vinavil o nastro biadesivo 	<p>Braccialetto cuore</p> <ul style="list-style-type: none"> • filo tipo cordino rosso
<p>Disegno condiviso</p> <ul style="list-style-type: none"> • cartelloni grandi • vari strumenti di pittura (pennelli, spugnette, mani..) 	<p>Mandala con pasta di sale</p> <ul style="list-style-type: none"> • pasta di sale (farina, sale, acqua) • mix di legumi e cereali 	<p>Liquido non newtoniano</p> <ul style="list-style-type: none"> • maizena • acqua • ciotoline di carta

<ul style="list-style-type: none"> • tempere <p>ciascun cartellone diviso in 4 sezioni: ognuno fa un pezzo, e alla fine si compone tutto insieme</p>		<p>quantità: dipende dal numero di bambini</p>
<p>MANUELA</p>	<p>Sale aromatizzato</p> <ul style="list-style-type: none"> • giro di raccolta di rosmarino, timo, salvia, menta • sale • barattolo • filo e bigliettino per etichetta 	<p>Pittura con inchiostro, cannuce, cottonfioc</p>
<p>IDEE DI RISERVA</p>		
	<p>pesto tisana sacchetti di lavanda</p>	<p>cuore/stella porta-chiavi con spago macrame</p>
	<p>macchina a propulsione palloncino</p> <p>Bicchieri carta-trottola</p> 	

Giochi di conoscenza:

3 cose che non sai di me

2 cose vere e 1 falsa

Tutti quelli che...

Ti presento lo sconosciuto

Caccia al tesoro umana

Continuum

Raggruppamenti vari

Giochi per il mattino dopo quello di conoscenza:

Pistolero

Frankenstein

Gatto e topo

Terremoto

Maghi, nani, giganti

Zip, zap boing
 Washing mask
 Blue
 Toast, scimmia, elefante

GIOCHI PRINCIPALI

Alce rossa
 Roverino
 Challenge (x3)
 Scalpo
 Guardia e ladri
 Guerra Francese
 Handeball
 Non più di tre passi
 Caccia al tesoro (1 volta)
 Among us (1 volta)
 Quiddich
 Giochi d'acqua (1 volta)
 Mago o libero
 La maledizione della mummia (modificandolo)

QUIDDICH:

Materiale necessario:

- 6 cerchi
- 2 bolidi
- 2 Pluffe
- 1 boccino
- nastri per delimitare il campo e le aree

Regole:

Si gioca dividendo i ragazzi in due squadre.

Ogni squadra è formata da:

2 CERCATORI, che cercano esclusivamente di catturare Il Boccino d'oro (cioè una pallina) che gli animatori si lanciano cercando di non farla prendere ai cercatori.

Se un cercatore riesce a prendere il Boccino fa guadagnare 150 punti alla sua squadra; poi lo restituisce agli animatori che ricominciano a lanciarselo;

2 BATTITORI, che hanno il ruolo di disturbare la squadra avversaria colpendo, dal collo in giù, gli avversari con i Bolidi (palloni) ;

5/6/7 CACCIATORI, che si passano la Pluffa', altra palla, cercando di fare centro nei 3 canestri verticali avversari (3 cerchi disposti verticalmente appesi a circa 1,5m/2m di altezza. Se i cerchi hanno diametri diversi il punteggio per ogni canestro cambia - 10,20,30 punti - se no ogni centro vale 10 punti). Questi canestri sono difesi da 1 PORTIERE, che è l'unico che può stare all'interno dell'area davanti ai canestri.

Si può fissare la durata di ogni tempo (ne consigliamo 2 così da poter riprendere fiato tra un tempo e l'altro!) oppure giocare fino a quando una delle squadre non raggiunge un punteggio prestabilito.

Vince chi... alla fine raggiunge il punteggio più alto.

l'arbitro dovrà stare molto attento a segnare correttamente i punti segnati grazie alla Pluffa', ma anche quelli dovuti alla cattura del Boccino d'oro. Il gioco è un po' complicato, ma è molto divertente

HANDBALL:

Materiale necessario: - 1 pallina

- 4 bandierine

- 1 campo

Regole:

Due squadre stanno all'interno del campo: ognuna di esse parte dalla propria, segnata da due bandierine.

Il capo lancia una pallina nel mezzo del campo.

Poi le squadre cercheranno di prenderla e passandosela con le mani, di fare punto, 'schiacciando' la pallina al di là della linea della base avversaria.

Ogni volta che una squadra fa punto si ricomincia da capo.

GUERRA FRANCESE:

Descrizione del gioco:

Due squadre sono schierate in terreni delimitati e limitrofi. Fuori dei due campi vengono conservate le bandiere di ciascuna squadra, in uno spazio ben delimitato, che servirà da prigione per gli avversari catturati (vedi vignetta illustrativa).

Al via le due squadre (dai 6 ai 10 giocatori per parte) si mettono in movimento: ciascun giocatore cercherà di raggiungere la zona avversaria che ospita le bandiere. Finché i giocatori stanno nel loro campo nessuno può prenderli, ma appena entrano nel campo nemico possono essere oggetto di caccia da parte degli avversari. Se un giocatore viene toccato nel campo nemico, diventa prigioniero e va nella apposita prigione, dalla quale potrà essere liberato solo da un compagno che riuscirà a raggiungerlo dopo aver attraversato indenne il campo nemico.

Il giocatore che riesce ad attraversare il campo nemico e ad entrare nella zona delle bandiere non potrà essere catturato, finché vi rimane. Lì egli ha due possibilità: liberare un prigioniero, se c'è, o cercare di riportare nel proprio campo una bandiera avversaria. Nel primo caso ha libera la strada del ritorno, lui ed il compagno liberato a patto che attraversino uniti il campo avversario a braccia alzate, nel secondo dovrà ancora evitare di essere preso dai nemici, perché altrimenti diventerà prigioniero e dovrà restituire la bandiera.

Vince la squadra che riesce a catturare tutte le bandiere avversarie.

NON PIU' DI TRE PASSI:

Materiale necessario:

- un fazzoletto

- nastro o cordino per delimitare il terreno di gioco

Regole:

I giocatori sono sparpagliati nel terreno di gioco.

Uno di loro - il cercatore - è bendato e al Via! deve cercare in cinque minuti di toccare gli altri giocatori.

Quando il cercatore è partito, tutti gli altri devono fermarsi e non possono fare più di tre passi per evitare di essere toccati:

se un giocatore fa un passo mette una mano in tasca

se ne fa due mette entrambe le mani in tasca

se ne fa tre deve incrociare le braccia.

Attenzione: il giocatore per non essere toccato può anche abbassarsi ma senza toccare con le mani il terreno.

MAGO O LIBERO:

Regole:

Si gioca sparsi con due squadre formate in questo modo: chi sta sotto si piega e mette le mani sulle sue ginocchia e la testa contro la pancia di un compagno e chiude gli occhi.

Il compagno indica uno per volta tutti i giocatori, incluso lui stesso e quello che sta sotto, e chiede: 'mago o libero?'.

Chi sta sotto risponde come vuole, cercando però di chiamare un eguale numero di maghi e di liberi. In questo modo si formano due squadre che si distanziano inizialmente una di fronte all'altra.

Al via! gridato da chi sta sotto, i liberi scappano inseguiti dai maghi.

Quando vengono toccati devono andare in prigione e la stanno sotto fino alla sorveglianza dei maghi.

I liberi possono liberare i loro compagni imprigionati se riescono a toccarli senza essere presi dai maghi di guardia.

Il gioco finisce quando tutti i liberi sono stati presi.

Vince chi... Quando tutti i liberi sono stati presi

LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA (da modificare)

Ambientazione:

Nel deserto egiziano viene scoperta una grandissima piramide di cui non si era neppure informati dell'esistenza.

Un gruppo di archeologi, entrati nella piramide per esplorare la costruzione, si imbattono in una terribile mummia che vuole uccidere i profanatori della sua tomba.

Per far addormentare la mummia è necessario recuperare i sei diamanti, custoditi dalle sei maggiori divinità egiziane che vivono nella piramide....

Materiale necessario:

- fogli che riportano diamanti
- 300 pezzetti di legno tipo bastoncini di ghiaccio - aglio
- fogli per origami
- ceci
- carta igienica
- spago
- pennarelli

Regole:

Le squadre devono riuscire a recuperare i sei diamanti custoditi dalle divinità egiziane per riuscire ad addormentare la mummia. Questi dei non sono disposti ad aiutare gratuitamente gli umani, ma vogliono essere ripagati con dei talismani...

Le squadre devono girare nel campo di gioco dove sono stati precedentemente sparpagliati circa 300 talismani (possono essere piccoli bastoncini – tipo quelli del ghiaccio, acquistabili a prezzi bassissimi – pezzettini di legno o anche ritagli di giornale o di cartoncini).

Dopo aver raccolto un po' di talismani le squadre si mettono alla ricerca delle divinità; esse devono stare sempre all'erta perché contemporaneamente anche le divinità sono sulle loro tracce e li inseguono.

Gli dei egizi, però, sono particolarmente esigenti e permalososi: ognuno di loro esige una quantità di talismani differenti e diventa molto irascibile nel caso in cui gli archeologi non possiedono la quantità di talismani necessari.

Qualora una squadra incontri una divinità e similmente qualora una divinità 'catturi' una squadra si possono verificare due casi:

1. se la squadra possiede il numero di talismani richiesto dalla divinità, essa consegna il suo diamante.

2. se, invece, la squadra non possiede il numero necessario, la divinità, in preda all'ira, infligge al gruppo una grande penitenza.

DIVINITA' – pene inflitte qualora le squadre non abbiano il n° di talismani richiesto

1. OSIRIDE: spalma sulle labbra dei concorrenti spicchi di aglio (30 bastoncini)
2. ISIDE: insegna alle squadre a fare dei facili origami (18 bastoncini)
3. AMON RA: la squadra deve camminare con le sole calze sui ceci (5 bastoncini)
4. SETH: un componente deve essere completamente rivestito di carta igienica (12 bastoncini)
5. BASTET: la squadra deve costruire una barca utilizzando ciò che offre la natura (erba, sassi, legni) (8 bastoncini)
6. ANUBI: la divinità dipinge con pennarelli indelebili la faccia dei concorrenti, (8 bastoncini)

NOTA BENE

Una stessa divinità può infliggere più volte la punizione alla stessa squadra (se questa ritorna dalla divinità o viene fermata da essa e non possiede il numero di talismani necessari).

Vince chi... nel minor tempo possibile, riesce a conquistare i sei diamanti e portarli alla mummia.

Feedback from participants

Participants and their families were more than satisfied about the activities carried out and the competences acquired, both social and green, by their children.

The event was also the occasion to promote EU values among families.

A special feedback session was held at the end of the camps, on the occasion of the release of certificate and recognition of competence.

HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0	01.04.2022	Initial version (new MFF).