

# Quando la seggiovia si ferma il campo continua...

Una settimana bianca non è solo un campo di sci o di snowboard. Oltre a spigolare e curvare sulla neve, vi sono attività ed occasioni per stare insieme fuori dalle piste che contribuiscono a farne un'esperienza indimenticabile.

## Sulla pista

### Percorso a postazioni

Sulla pianta delle piste vengono contrassegnate diverse postazioni, a cui ci si reca sciando in gruppo. In esse o si trova un foglio nel quale sono indicati i compiti da svolgere oppure viene assegnato un compito da uno degli istruttori. Occorre studiare esattamente quali sono gli skilift ed in quale successione debbono essere utilizzati per potersi recare al maggior numero possibile di postazioni nel tempo stabilito. Alcuni compiti debbono (possono) essere risolti anche mentre si viaggia sulla seggiovia, ed all'arrivo la soluzione deve essere data ad un istruttore. Quando si scia a cronometro le distanze debbono essere scelte accuratamente.

### Spettacoli coreografici

Come alternativa ad una gara si possono organizzare spettacoli di vario genere. Ad esempio, il gruppo degli snowboarder organizza uno spettacolo di salti, accompagnato dalla musica, quello degli sciatori e dei carver prepara una discesa in formazione coreograficamente d'effetto, o viceversa.

### Chi accumula più nastri?

Gli istruttori nascondono nastri colorati di lunghezza diversa in uno spazio limitato. Alla loro fantasia non vengono posti limiti (rocce, piloni dello skilift, bastoncini da sci di un turista, ecc.). I partecipanti hanno il compito di raccogliere il massimo numero di nastri. Vince il gruppo che alla fine, legandoli, riesce ad ottenere il nastro più lungo.

## Ai margini delle piste

### La pista da bob

Ogni gruppo costruisce una parte di una pista da bob utilizzando materiale vario che permette di creare curve sopraelevate, tunnel, ponti, curve a «esse», ecc.

### Il giro del paese

Il gioco consiste nel raggiungere diversi posti nel paese, dove si deve rispondere a domande, chiedere agli abitanti l'espressione giusta, raggiungere un certo punteggio ad un flipper di un ristorante, in un qualche punto tirare al bersaglio con palle di neve, ecc.

## Agli alloggi

### Zorro

Il gioco si svolge durante tutto il campo. Gli allievi assegnano alcuni compiti originali e divertenti ad uno Zorro estratto a sorte. Zorro ha il tempo di svolgerli fino alla serata conclusiva e dimostrare tracciando una Z nel punto prestabilito che è stato lì. Zorro può scegliere un suo aiutante che resta anche esso segreto. I compiti possono essere: attaccare un bottone al pigiama del direttore del campo, tracciare una Z sullo specchio del bagno, ecc... Nella serata finale viene tenuta un'udienza, nella quale al giudice (eletto) vengono presentate osservazioni, sospetti, ecc.

### Il karaoke

Questo spettacolo dovrebbe essere stato già preparato (costumi, musica, ecc.) in anticipo. L'esibizione (canzoni, balletto!) viene giudicata da una giuria.

### La casa dei fantasmi

Ogni gruppo nello spazio a lui assegnato (cantina, ripostigli degli sci, soffitta) costruisce una casa dei fantasmi nella quale debbono passare tutti gli altri.

### Casino

L'alloggio viene trasformato in un grande Casinò, dove si gioca a roulette, a Black Jack o a pocker. All'inizio tutti hanno gli stessi soldi. Chi è il più ricco dopo due ore?

### Spettacoli

Agli allievi si chiede di studiare e realizzare diverse «produzioni». Non da ultimo è importante che gli organizzatori possano «vendere» bene il tutto. Nella «pubblicità del campo» deve essere provato uno spot nel quale, per esempio, viene fatta la pubblicità a qualcosa di completamente assurdo (come, ad esempio, un metro cubo di neve per l'estate, un crepaccio, ecc.). Oppure ogni gruppo deve recitare una «storia» che in qualche modo ha a che fare con la località dove si svolge il campo e con le montagne e le valli circostanti. La storia può essere completamente inventata oppure appresa da qualche abitante bene informato. Un po' più impegnativo è l'incarico di creare in gruppo un «inno del campo» su una certa melodia e di eseguirlo davanti agli altri. Comunque, occorre che per ogni produzione venga programmato un periodo di tempo sufficiente alla sua preparazione.