Giorno	Titolo dell'episodio narrato	Sintesi dell'episodio narrato	Tema settimanale	Titolo della giornata	Finalità settimanale e Aspetti formativi	Obiettivo della giornata	Attività formative				
							Obiettivi attività primaria 5-7 anni (1^-2^ sc.prim)	Obiettivi attività primaria 8-10 anni (3^-5 sc.prim)	Obiettivi attività secondaria 11-12 anni (1^-2^ sc.sec.I°)	Obiettivi attività secondaria 13 anni (3^ sc.sec.I°)	Obiettivi formazione animatori
1^ Anfora	**Il mistero del Partenone**	Tutto ha inizio ad Atene, in Grecia, dove il Partenone è misteriosamente tornato alla bellezza di un tempo, come appena costruito. Due archeologi e una troupe televisiva entrano nel tempio per comprendere il mistero della trasformazione avvenuta, ma purtroppo non fanno più ritorno. Sophia, Ettore e Andreas, i tre protagonisti di Megalì, decidono di entrare nel Partenone per cercare i genitori scomparsi. Al suo interno trovano l'EGA, il portafortuna del papà di Sophia, e scoprono nella sala centrale uno strano enorme vaso, alla cui base è posta una maniglia a forma di mano. Tirandola si apre una magica porta luminosa, che i ragazzi, spaventati ma incuriositi, decidono di attraversare.	***Le relazioni in famiglia***	Famiglia è... Fiducia	**Costruire relazioni buone in famiglia** La costruzione delle "competenze relazionali" inizia in famiglia. Qui si sperimenta che tutto ciò che ciascuno è e possiede, è un dono. In famiglia si attinge un particolare **stile relazionale** e si inizia a costruire il proprio personale modello/stile di relazione. **Sentirisi in famiglia** significa vivere relazioni buone che generino un clima di serenità e di gioia oltre che di attenzione agli altri. Dove vengono vissuti gli atteggiamenti della *fiducia*, della *gratuità*, della *condivisione* e della *gratitudine* un gruppo di persone diventa "famiglia".	Apro gli occhi e vedo la fiducia tra i membri della famiglia	Accorgersi che in famiglia le persone si didano le une delle altre	Rendere consapevoli i ragazzi del fatto che la fiducia sperimentata con i membri della propria famiglia, si riflette anche nelle amicizie	Prendere coscienza dei significati della parola "fiducia", soprattutto in riferimento alla propria famiglia	Recuperare esperienze di fiducia e gratitudine vissute che illuminino il presente e permettano di attivare atteggiamenti di fiducia e gratuità in famiglia	Una casa sulla roccia: mettere a fuoco e ripensare le fondamenta (motivazioni) del proprio servizio di animazione
2^ Anfora	**Arrivo a Óiko**	I tre ragazzi vengono catapultati su un prato verde dove notano una barca molto particolare che ha una mongolfiera al posto delle vele. Avvicinatisi, incontrano la civetta parlante Tiki e il suo amico Zak - un anziano privo di parola - e scoprono di essere arrivati nell'Isola di Appoggio di Megalì, la città sospesa nel cielo. Improvvisamente arrivano dei soldati e uno di loro, Achillios, nota l'EGA al collo di Sophia e si allontana per dare l'allarme. Tiki decide di aiutare i ragazzi a raggiungere l'Acropoli, nelle cui prigioni sono rinchiusi i genitori di Sophia e Ettore assieme alla troupe; in cambio chiede che ritrovino l'Anfora Afona che contiene la voce di Zak. I ragazzi accettano e grazie a un Metavaso d'Emergenza (rubato ai soldati da Zak) arrivano sull'Isola di Oiko. Qui Sophia e i suoi amici vengono rincorsi da un altro soldato, Nestor, ma riescono a salvarsi grazie all'intervento di Elena, una bambina megaliana che li nasconde e poi li conduce alla propria casa.		Famiglia è... Gratuità		Sento che ogni gesto in famiglia è gratis	Scoprire che se ci si aiuta ci si fida di più degli altri	Facilitare la presa di coscienza della gratuità che anima la azioni quotidiane dei membri di una famiglia	Facilitare la presa di coscienza della gratuità come valore che anima la azioni quotidiane dei membri di una famiglia		
3^ Anfora	**La famiglia di Elena**	I genitori di Elena rivelano a Sophia, Ettore e Andreas che il Senato di Megalì si comporta stranamente negli ultimi tempi. Dopo aver raccontato la leggenda sulle origini della città, forniscono ai ragazzi dei vestiti nuovi e tipici del luogo. I tre ragazzi indossano le tuniche e fanno un'incredibile scoperta: in quella strana città gli oggetti non si comprano, ma ciascuno mette a disposizione degli altri ciò che produce. Per rendersi conto della cosa, vanno assieme a Elena a prendere il cibo all'Agorà di Oiko; qui incontrano il soldato Nestor che li riconosce e cerca invano di catturarli, riuscendo solo a prendere il sacco del cibo. Rientrati a casa, condividono con Elena e la sua famiglia il poco cibo che Ettore ha nel suo zaino.		Famiglia è... Condivisione		Faccio esperienza di condivisione in famiglia	Riflettere insieme sulla condivisione per far crescere la fiducia	Comprendere l'importanza di mettere in comune ciò che si possiede	Riflettere sul significato profondo e articolato di "condivisione"		
4^ Anfora	**Il soldato riconoscente**	Grazie allo Skan-Scudo, Nestor trova i ragazzi e cattura Andreas, ma improvvisamente interviene Tiki che riesce a liberare il ragazzo. Sophia e i suoi amici si rifugiano sui tetti arrampicandosi su una grondaia; Nestor li insegue ma la grondaia si rompe e precipita verso terra. Grazie all'intervento di Sophia che utilizza un Metavaso d'Emergenza, il soldato si salva e, pieno di gratitudine, lascia andare i ragazzi, mettendoli in guardia dai pericoli che dovranno affrontare. Rientrati a casa, i tre ragazzi ed Elena si preparano a partire per l'Isola di Didaskos e il papà di Elena, in gran segreto, regala a Sophia un misterioso cristallo che reca incisa la lettera "L".		Famiglia è... Gratitudine		Penso alla (mia) famiglia e dico grazie con gioia	Scoprire che se si dice e si riceve un "grazie" si è tutti molto più felici	Sostenere la scoperta dell'importanza della gratitudine tra i membri della famiglia e sviluppare la capacità di ringraziare	Ricordare dei gesti importanti che quotidianamente vengono vissuti in famiglia; suscitare gratitudine per tali gesti		