



PRESENTAZIONE A DON, RESPONSABILI E COORDINATORI

ESTATE 2023



COORDINATORI



il

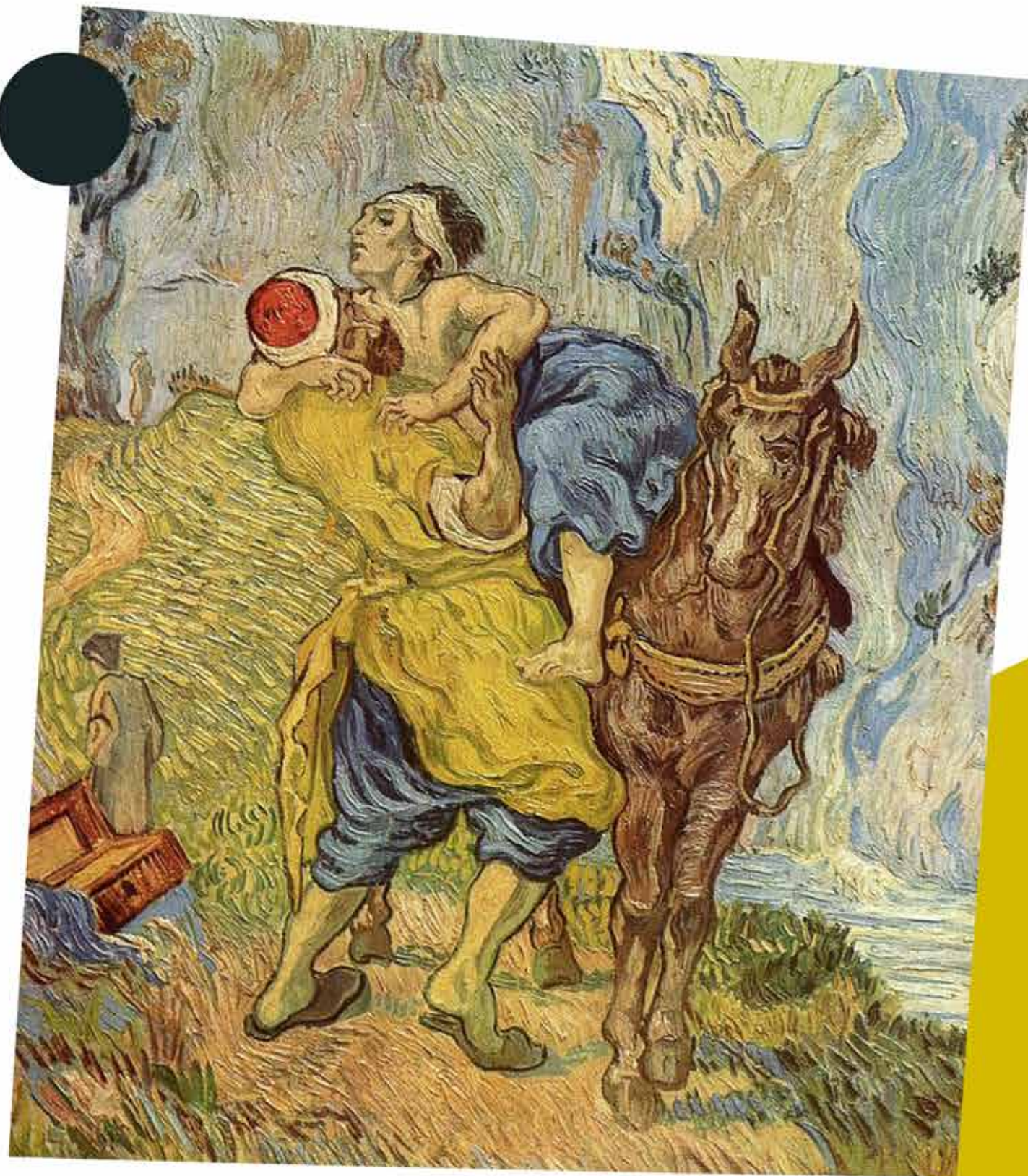
TEMA

CRE-GREST 2023

la cura

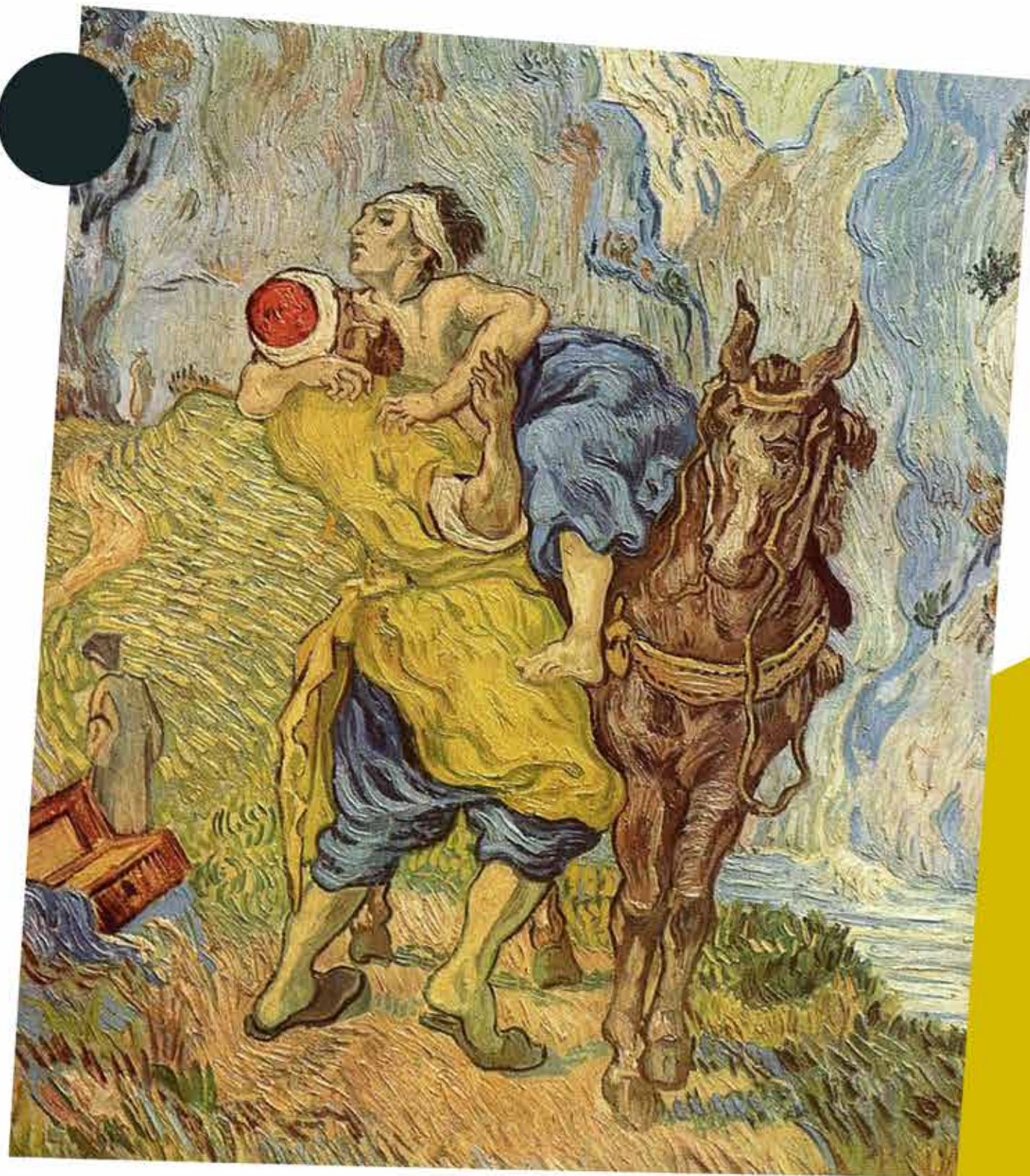
**Si tratta di gesti che, nella misura
in cui realizzano un atto di cura,
parlano la lingua in cui Dio stesso
si riconosce e istituiscono
la possibilità dell'incontro.**

il
TEMA



il **TEMA**

Vincent van Gogh
Il Buon Samaritano
1890, olio su tela



il **TEMA**





**DALLA PARABOLA
DEL BUON SAMARITANO...**

**... alle coordinate educative e spirituali
per sperimentarsi e crescere
nella cura e nel servizio**



Passare accanto, vedere
e sentirsi responsabili

OCCHI APERTI



Avere compassione, farsi vicino
e obbedire alla realtà

BRACCIA TESE



Avere una grammatica
dell'agire e restituire alla vita

MANI IN PASTA



Affidare, allearsi
e cambiare

GAMBE IN SPALLA



Ritornare, riconoscere
e avere coraggio

CUORE LIBERO

MANUALE



CARTELLETTA

13

FASCICOLI

il LOGO

**Un logo che racchiuda
le coordinate educative
e spirituali
individuate nello sviluppo
del tema 2023**



il LOGO



**OCCHI
APERTI**

*Passare accanto, vedere
e sentirsi responsabili*



il LOGO



**BRACCIA
TESE**

*Avere compassione,
farsi vicino
e obbedire alla realtà*



il LOGO



**MANI
IN PASTA**

*Avere una grammatica
dell'agire e restituire alla vita*



il LOGO



**GAMBE
IN SPALLA**

*Affidare, allearsi
e cambiare*



il LOGO



**CUORE
LIBERO**

*Con cuore libero,
ritornare, riconoscere...*



il LOGO



**CUORE
LIBERO**

*...avere coraggio
ed essere capaci di agire*





**Ogni gesto di cura è una scelta.
Occorre dire “sì”
e accettare di prendere parte
a un circuito virtuoso
di cui ogni soggetto è protagonista**



**A CIASCUNO
IL SUO FASCICOLO**



**PER DON e
COORDINATORI**



**PER DON,
COORDINATORI
ED EDUCATORI
DEGLI ADOLESCENTI**



**PER DON, COORDINATORI
e ANIMATORI ADOLESCENTI**



**PER ANIMATORI
ADOLESCENTI**



Passare accanto, vedere
e sentirsi responsabili

OCCHI APERTI



Avere compassione, farsi vicino
e obbedire alla realtà

BRACCIA TESE



Avere una grammatica
dell'agire e restituire alla vita

MANI IN PASTA



Affidare, allearsi
e cambiare

GAMBE IN SPALLA



Ritornare, riconoscere
e avere coraggio

CUORE LIBERO



LA DO LES CEN TINA



OCCHI *aperti*

PASSA
e sent

Gioco:
DIECI DE

Obiettivo:
ed "ossen

Materiale: c
diverse, mag
matori.

Luogo: indiffe

Durata: 20 n

Svolgimento
Ispirandosi al
listica, ricostr
2023: scriviar
e in piccolo e



GAMBE

AFFIDARE, ALLEARSI E CAMBIARE!

Gioco:
"ESCAPE CITY": SEI IN GRADO DI RISOLVERE TUTTI
GLI ENIGMI?

Obiettivo: Portare a compimento la propria missione, attivando l'ingegno, la
capacità di risolvere problemi e il senso di squadra.

Laboratorio:
PUNTI DI VISTA

Obiettivo: Comprendere che aver cura significa anche decostruire
propri schemi per andare incontro all'altro.

Materiale: stampe di fotografie oppure PC e proiettore per video.

Luogo: indifferentemente all'aperto o al chiuso (attenzione alla luce so

in spati

Attività:
GUARDIAMOCI INTORNO E DIA

Obiettivo: Ascoltare e vedere le situazioni
vivono alcune persone della nostra comun
proprio piccolo contributo!



ST
O
RIA

4



ROBIN
HOOD



di Sherwood, dove aveva dato vita ad una comunità parallela, fedele al vecchio Re. La foresta non solo nascondeva gli abitanti di Nottingham che non erano più in grado di pagare le tasse, ma era fonte di sostentamento e protezione e consentiva a tutti di continuare a vivere secondo gli insegnamenti del Re Riccardo.

In città, però, la situazione era insostenibile e Robin Hood aveva iniziato ad aiutare la popolazione in difficoltà prendendo il denaro ai ricchi per restituirlo alla povera gente a cui era stato rubato con tasse e dazi troppo elevati.

Le sue avventure e il suo coraggio diventarono fin da subito fonte di ispirazione e speranza per tutti, adulti e bambini avevano iniziato a vociare: "Sottrarre ai ricchi per sfamare i poveri" quando si parlava di lui, ma Robin preferiva di gran lunga cominciare le sue giornate e le sue avventure con: "Arco in spalla e mira alla cura!", un motto molto più adatto ad un arciere generoso e attento alla sua comunità! Nella sua missione, Robin non era solo: il frate cappuccino Fra Tac e il suo fedele amico Little John aiutavano il nostro eroe con l'intento di continuare a mantenere i valori da sempre sostenuti dal Re Riccardo.

Sulla città di Nottingham però vigilava lo sceriffo prepotente al servizio del Principe Giovanni per riscuotere le tasse fino all'ultimo centesimo, aggravando la povertà dei cittadini. Le avventure di Robin Hood e gli altri si passavano inosservate: sapeva, infatti, che le sue ricchezze e le distribuiva alla popolazione insieme a Little John e a Fra Tac.

Un giorno, dopo aver pedinato Fra Tac fino a casa del fabbro della città, lo Sceriffo entrò nella bottega per riscuotere le tasse. Il povero fabbro, che aveva una gamba sola e non potendo lavorare era rimasto senza un soldo, era costretto a assistere impotente all'irruzione del sergente Giovanni. In meno di un attimo la bottega fu vuota, ma i soldi non si trovavano e la rabbia dello Sceriffo cresceva sempre di più. Era inaccettabile farsi mettere in quel modo! Mentre il povero fabbro lo guardava impallidito, lo Sceriffo si accorse che la sua borsa emetteva uno strano rumore metallico e ad ogni passo si sentiva un tintinnio sospetto. Ecco dove si nascondevano i soldi: con minima pietà acciuffò il malcapitato fabbro e gli strappò la borsa dalle monete, facendole scivolare una ad una.

«Sei senza cuore!», gridò Fra Tac. «Come puoi comportarti in questo modo alla povera gente?».

Ma lo Sceriffo, dopo aver sottratto ogni soldo, si cominciò ad ispezionare anche le altre stanze della casa, arrivando alla camera del figlio del fabbro. Nella camera si trovava un pacchetto: era un soldino destinato al bambino per il compleanno. Insensibile alle grida di Fra Tac, lo Sceriffo portò via perfino quel soldino. Il fabbro, però, non si sentì del tutto soddisfatto, ma decise che le attese dovevano essere fermate e che gli avrebbe dato un'ultima prova: non l'avesse finalmente catturato. Una volta che lo Sceriffo se ne fosse andato, la moglie e Fra Tac tentarono di consolare il fabbro, ma lui che si era visto portar via il proprio regalo si sentiva tradito. Proprio in quel momento si affa-



occhi liberi

Insieme, è più bello!

OBBIETTIVO: Sperimentare l'importanza di vivere ad occhi aperti, con sguardo e attenzioni rivolti verso gli altri, verso le situazioni, verso ciò che sopravvive a che accade attorno a noi.

SVOLGIMENTO: oggetti per costruire un percorso (cerchi, ostacoli, sedie...), cassa per la musica, nastro/corda per legare tra loro i piedi dei bambini.

DURATA: 1 ora

DIMENSIONE IDEALE DEL GRUPPO: 10 bambini

STRUMENTI:

RILETTURA

L'atto di cura ha origine nel momento in cui ci si accorge che non si è soli e si sceglie consapevolmente di lasciare spazio e prestare attenzione a chi sta intorno, di lasciarsi chiamare e catturare dagli sguardi degli altri. Vivere la dimensione della coppia, attraverso la ripetizione dei gesti proposti da un altro oppure la conclusione dei gesti dell'altro, ma anche semplicemente guardarsi negli occhi senza fare nulla, solo presen-

BRACCIA Tese

AVERE COMPASSIONE, FARE VICINO E OBEDIRE ALLA REALTÀ!

Giorno dopo giorno

OBBIETTIVO: Promuovere l'attenzione e sperimentare la dimensione relazionale della cura che acquista forma e senso nel rapporto con gli altri e nel desiderio di costruire un legame.

MATERIALE: Piantina di carta, forbici, colla, nastro adesivo, fogli di carta.

DURATA: 1 ora

DIMENSIONE IDEALE DEL GRUPPO: 10 bambini

RILETTURA

Avendo scelto precedentemente una pianta (magari potrebbe essere proprio una pianta curativa per sottolineare il tema della cura), consegniamo a ogni bambino un seme della stessa e chiediamo loro di piantarlo nel vasetto. Facciamo in modo che ciascuno possa poi prendere cura della propria piantina, in oratorio durante le settimane successive del Cre-Grest oppure anche a casa, con l'aiuto di un genitore o di un adulto. Infine, proponiamo ai bambini di sperimentare direttamente e concretamente un piccolo gesto di cura. Forniamo a ciascuno un vaset-

mani pasta

ATTURR ALLA VITA!

All'opera!

OBBIETTIVO: Vivere direttamente un gesto di cura, sperimentando la cura e agendo consapevolmente.

MATERIALE: Materiale per la pasta (trocischi, penne, farfalline, cappelletti, ecc.), tegame, pentola, forchione e mestolo necessario per la cottura di un video con istruzioni come scudo, proiettore, bilancia, ecc.

DURATA: 1 ora e mezza

DIMENSIONE IDEALE DEL GRUPPO: 10/15 bambini

RILETTURA

La cura è strettamente un'azione quotidiana, che chiede a ciascuno di mettere in gioco le proprie risorse e le proprie competenze. L'obiettivo è quindi aiutare il bambino a vivere l'esperienza della cura e a sperimentare il piacere di aiutare.

mani camera

LIBERO

Nel panni dell'altro!

OBBIETTIVO: Sperimentare e mettere in pratica un gesto di cura, sperimentando la cura e agendo consapevolmente.

MATERIALE: Fotografie di dettagli di vari oggetti/luoghi da proiettare, un oggetto a scelta può essere ad esempio una stampante, materiale necessario per proiettare un video e delle immagini (computer, casse, audio, proiettore, telo/parete).

RILETTURA

Successivamente facciamo loro disporre in cerchio e consegniamo loro un oggetto (ad esempio una scatola, che magari rientra tra quelli indossati nel gioco precedente). Chiediamo poi loro, una alla volta, di usare l'oggetto e dagli altri ricevendo un gesto di cura possibile che viene loro in mente e che tutti gli altri

CUORE

LIBERO

Bene x Bene

OBBIETTIVO: Vivere l'esperienza di dare e ricevere un gesto di cura, sperimentando la cura e agendo consapevolmente.

MATERIALE: lenzuolo, tempere, piatti, fogli, pennarelli e colla (meglio Vitevit).

DURATA: 1 ora

DIMENSIONE IDEALE DEL GRUPPO: 10/15 bambini

SVOLGIMENTO

Iniziamo chiedendo ai bambini di pensare ad un momento/ gesto di cura bello che hanno ricevuto durante il Cre-Grest e di disegnarlo su un foglio.

Prepariamo poi al centro della stanza un lenzuolo che chiameremo "la coperta della cura". Chiediamo ai bambini di incollare il proprio disegno sul lenzuolo.

Successivamente prepariamo e mettiamo a disposizione dei piatti con diversi colori di tempere perché i bambini, scegliendo il colore da loro preferito, vi tingano la mano per lasciare un'impronta sul lenzuolo. Accanto all'impronta della propria mano, chiediamo di scrivere un ringraziamento libero e sincero per colui/colui che hanno esercitato quel gesto di cura nei loro confronti, quello scritto e rappresentato nel disegno precedentemente incollato.

RILETTURA

Infine, chiediamo ai bambini di prendere l'impegno di dare un abbraccio postumo a quella persona a cui hanno scritto e autrice del gesto di cura rappresentato nel disegno, oppure ad una qualsiasi altra persona che si è presa cura di loro durante il Cre-Grest, come piccolo gesto di restituzione e di gratitudine per la cura ricevuta.

RILETTURA

L'attività è pensata per essere svolta in un'aula o in un'aula con un'aula. L'attività è pensata per essere svolta in un'aula o in un'aula con un'aula. L'attività è pensata per essere svolta in un'aula o in un'aula con un'aula.



LABOR ATORI ban



LABOR ATORI preado

12



SGUARDIA PERDITA D'OCCHIO

Differenza: piccola

«Adesso», disse la volpe,
«Ecco il mio segreto. È molto semplice:
non si vede bene che con il cuore,
l'essenziale è invisibile agli occhi».
«L'essenziale è invisibile agli occhi»,
ripeté il Piccolo Principe per ricordarselo.
Antoine de Saint-Exupéry

IN CERCA DI ISPIRAZIONE

“L'essenziale è invisibile agli occhi” insegna la volpe al Piccolo Principe. E da questa citazione prende spunto questo laboratorio tutto dedicato agli occhi e a come si osserva il mondo. La volpe invita ad allenare lo sguardo e il cuore per non fermarsi all'apparenza delle cose, ma a osservarle in modo più profondo e attento. Ritroviamo infatti una riflessione importante: nella realtà che ci circonda, corriamo il rischio di perdere gradualmente la capacità di dare valore alle piccole cose e ci concentriamo spesso, invece, solo sulle apparenze, perdendo di vista il vero valore e la bellezza delle cose. La piccola volpe insegna proprio questo: imparare a non concentrarsi troppo su ciò che è distante o in-



Ritratto di Salvador Dalí

raggiungibile, ma prestare molta attenzione a ciò che ci sta intorno. Occorre imparare a osservare i dettagli per vivere pienamente e riconoscere il vero valore delle cose e delle persone.

DRITTI ALLA META

Andare alla scoperta del mondo, imparando a farsi domande e a confrontarsi, riducendo così le incertezze e i timori. Prestare attenzione a riconoscere e osservare le piccole cose, dando loro importanza. Osservare ci rende partecipi e protagonisti di quello che accade attorno a noi, così possiamo giocare un ruolo attivo e partecipe: possiamo fare la differenza osservando non solo le cose, ma anche le persone che abbiamo intorno e riconoscendo in loro i punti di forza e valore.

MATERIALI

- * cartoncini,
- * matite,
- * gomme,
- * pennarelli,
- * forbici,
- * pasta modellabile,
- * tempere,
- * pennelli,
- * materiali di riciclo,
- * materiali naturali,
- * spago,
- * fogli da collage,
- * colla.

PASSO DOPO PASSO

Ogni bambino realizza la struttura di una lente di ingrandimento per osservare meglio le cose buone che accadono intorno a noi. Partendo dall'osservazione di una vera lente di ingrandimento, i bambini immaginano il loro strumento di osservazione, la loro personalissima lente attraverso cui osservare il mondo alla ricerca di cose belle e gesti gentili.

Si suggeriscono due opzioni per realizzare la lente:

* CARTONE O CARTONCINO

Disegniamo su un cartoncino la struttura della lente, con la forma che preferiamo (le lenti di cui abbiamo realmente bisogno non ha una forma specifica, ognuno può trovare la sua lente ideale e crearla). Ritagliamo la forma, per poi colorarla o decorarla tramite collage.

* PASTA MODELLABILE

Realizziamo la struttura della lente, modellando il dis. Consigliamo di preparare un'anima in filo di ferro, da ricoprire con la pasta modellabile. I bambini potranno colorare la loro opera con i colori acrilici una volta asciutta.

Una volta realizzata la struttura aggiungiamo la lente, utilizzando la plastica colorata delle cartelle trasparenti. Ogni bambino potrà apporre un filtro colorato al suo strumento di osservazione. Infine, proviamo a fare una passeggiata, chiedendo a ciascun bambino di portare con sé la lente, così da potersi sempre ricordare di prestare attenzione alle piccole cose belle.



IL LEGAME CON IL CIE GREST

LA CREAZIONE DI UNALENTE DI INGRANDIMENTO PERMETTE DI RIFLETTERE SULL'IMPORTANZA DI ALLONNARE LO SGUARDO, SENZA RIMANERE SUPERFICIALI E DI ANDARE QUINDI A RICERCARE E OSSERVARE I DETTAGLI.



PRE

GHI

ER.

A

5

il Vangelo

DEL BUON
SAMARITANO



**PRE
GHI
ER.
A.5**

5 settimane

5 personaggi guida

5 testimoni

LA CURA DI SÈ



Personaggio-guida della settimana:
IL DOTTORE DELLA LEGGE

Io sono un dottore della Legge, sono un uomo
e, mentre stavo camminando, all'improvviso
mare: "Maestro, maestro!". Stavano chiamand
Mi sono fatto spazio e sono riuscito ad avv
nonostante lo conosca molto bene la Scritt
di fargli una domanda: "Se davvero egli è
risposta giusta: lo voglio mettere alla prov
gua, come è mio solito, mi son messo a
"Maestro, che cosa devo fare per eredit
mia domanda Gesù, sapendo che ero un
mi risponde: "Che cosa sta scritto nella Leg
con i comandamenti dell'amore: "Ama Dio
te stesso". Beh, devo dire che non mi asp
d'istinto mi è sorta un'altra domanda: "Mi
Allora Gesù si è messo a raccontare di u
aiutato un uomo assalito dai briganti: era l
a soccorrere quest'uomo, gli altri passar
non vederlo. A questo punto Gesù mi chi
sia stato prossimo?". E lo prontamente risp
aiutato!", e Gesù, guardandomi, mi invidia: "Val, e fai anc
Sono andato via, ma forse era meglio tenermi quella sola domand
stanno nascendo altre mille.



Testimone della settimana:
CHIARA CORBELLA

Chiara Corbella è una giovane donna, nata a Roma
E cresciuta in una famiglia cristiana e ha sempre vi
un amico a cui affidare la propria storia. A 18 anni, n
in pellegrinaggio a Medjugorje, incontra l'uomo che
diventato suo marito, Enrico. I due si sposano e ha
figli, entrambi morti poco dopo la nascita. Durante
ed ultima gravidanza Chiara scopre di avere un tumore
chiamerà "il drago", ma decide di non sottopor
che avrebbero potuto recare danni al bambino. Dop
dato alla luce il figlio, Chiara inizia il percorso di radi
pia e chemioterapia, ma ormai il tumore è troppo t
e la giovane madre muore nel 2012.
Nel 2018 viene proclamata "Serva di Dio" ed inizia
tef il processo di beatificazione.

Giorno 1 - OCCHI APERTI
VIGILA!



DALLA PRIMA LETTERA DI SAN PAOLO A TIMOTEO (4,12-10)

Figlio mio, nessuno disprezzi la tua giovane età, ma sii di esempio ai fedeli nel
parlare, nel comportamento, nella carità, nella fede, nella purezza. In attesa
del nostro signore, adibiti alla lotta, all'astinenza e all'innocenza. Non



Giorno 2 - BRACCIA TESE

CONDIVIDI!

DAL VANGELO SECONDO LUCA (22, 27-29)

Il calice della benedizione che noi benediciamo, non è forse comunione con
il sangue di Cristo? E il pane che noi spezziamo, non è forse comunione con
il corpo di Cristo? Poiché vi è un solo pane, noi siamo, benché molti, un solo
corpo: tutti infatti partecipiamo all'unico pane.

COMMENTO

"Partecipare all'unico pane" è un gesto così quotidiano da poter passare ino
servato o essere dato per scontato. Ma è il medesimo gesto che celebriamo
nella messa che è capace di unirci come fratelli e sorelle, non solo con coloro
che sono vicini! Che forza questa condivisione di amore! La Chiesa diviene
così una grande famiglia chiamata a distinguersi per l'accoglienza fraterna,
il dialogo, la collaborazione e l'aiuto reciproco. Avviene così anche in queste
settimane di Cre-Grest?

PREGHIAMO INSIEME

Signore,
fa' che il nostro Cre-Grest sia una famiglia
dove ognuno si impegna a comprendere, perdonare,
aiutare, condividere e affidarsi agli altri;
dove l'unica legge che ci tiene insieme
e ci fa essere tuoi discepoli e amici
è l'amore reciproco che tu ci doni.
Amen.

GESTO

Bambini e preadolescenti:

Il giorno prima o durante la giornata (a
seconda di quando avviene il momento
della preghiera), prepariamo insieme del
pane da condividere. Distribuiamolo a
tutti e tenendolo tra le mani, recitiamo il
Padre nostro.



Giorno 3 - MANI IN PASTA

SCOPRI!



DAL VANGELO SECONDO MATTEO (23, 37-40)

"Signore, quando ti abbiamo visto affamato e ti abbiamo dato da mangiare, o
assetato e ti abbiamo dato da bere? Quando mai ti abbiamo visto straniero e
ti abbiamo accolto, o nudo e ti abbiamo vestito? Quando mai ti abbiamo visto
malato o in carcere e siamo venuti a visitarti?". E il re risponderà loro: "In
verità io vi dico: tutto quello che avete fatto a uno solo di questi miei fratelli
più piccoli, l'avete fatto a me".

COMMENTO

L'immagine dell'amore è semplicissima: dare da mangiare o da bere a chi ne
ha bisogno. L'atteggiamento di fondo è quello della carità che esprime un forte
desiderio di vita autentica per sé e per gli altri: "io voglio che tu viva e non
solo sopravvivere". Questo è lo stile a cui siamo chiamati anche nelle nostre
comunità: far crescere, giorno dopo giorno, la bellezza, la vita, la fraternità,
l'accoglienza nei confronti di tutti, piccoli e grandi, amici e nemici, fragili e
forti.

PREGHIAMO INSIEME

Signore,
fa' che le nostre mani possano essere
sempre a servizio del prossimo.
Fa' che possiamo mettere da parte
il nostro egoismo per il bene dell'altra persona,
e possiamo vedere sempre nell'altro il tuo volto, Gesù.
Amen.

GESTO

Bambini: realizziamo

un cartellone colorato con
l'impronta delle mani, richiamando il
vangelo delle 5 dita di Madre Teresa: "Io
avete fatto a me" e scriviamo per ogni dito un
gesto fatto.

Preadolescenti: prepariamo una maglietta con
tutte le impronte delle mani, con la scritta "Io avete
fatto a me" e mandiamola alle Cattedre parrocchiali.

I testimoni

Testimone della settimana: SAN BENEDETTO

San Benedetto è nato a Norcia, in Umbria, intorno al 480 d.C. da genitori benestanti che lo mandarono a Roma a studiare. Qui Benedetto incontrò giovani che conducevano una vita dissoluta e decise di lasciare la città. Per un periodo condusse da eremita in una grotta (il "Sacro Speco") nella regione di Subiaco. Iniziò poi a raccogliere intorno a sé molti discepoli e spostatosi a Cassino, fondò il primo monastero e scrisse la regola, che in seguito si diffuse in tutta Europa. È morto il 21 marzo del 547, primo giorno di primavera ed è stato proclamato patrono d'Europa da papa Paolo VI nel 1964.



Chi disse allora uno dei suoi discepoli, Andrea, fratello di Simon Pietro: «C'è qui un ragazzo che ha cinque pani d'orzo e due pesci; ma che cos'è questo per tanta gente?». Rispose Gesù: «Fateli sedere». C'era molta erba in quel luogo. Si misero dunque a sedere ed erano circa cinquemila uomini. Allora Gesù prese i pani e, dopo aver reso grazie, li diede a quelli che erano seduti, e lo stesso fece dei pesci, quanto ne volevano. E quando furono saziati, disse ai suoi discepoli: «Raccogliete i pezzi avanzati, perché nulla vada perduto».

PREGHIAMO INSIEME CON LE PAROLE DI UN'ANTICA PREGHIERA

Gesù non ha mani, ha soltanto le nostre
per fare oggi il suo lavoro.

Gesù non ha piedi, ha soltanto i nostri
per guidarci sui suoi sentieri.

Gesù non ha labbra, ha soltanto le nostre
per raccontare di sé.

Sei tu, oggi, la più bella pagina di Vangelo.

Amen

Dalla storia di oggi

(testo completo sul sito www.cregrest.it)

C'era una volta un filo di cotone che si sentiva inutile.

Si raggomitava sulla sua poltrona, ascoltava musica triste

e se ne stava sempre solo. Lo udì un giorno un mucchietto di cera e gli disse:

«Non ti abbattere in questo modo, piccolo filo di cotone.

Ho un'idea: facciamo qualcosa noi due, insieme!».

rimanete in me e io in voi. Come il traliccio non rimane nella vite, così neanche voi se non rimanete nei tralci. Chi rimane in me, e io in lui, porta molto frutto. Ma chi si toglie da me, non potete far nulla. Se rimanete in me e le mie parole rimangono in voi, quello che volete e vi sarà fatto. Questo è il mio amore: che gli uni gli altri come io ho amato voi. Nessuno ha mai dato la sua vita per i propri amici.

PREGHIAMO INSIEME

Facci rimanere nel tuo amore
e impareremo ad amare, Signore.

Donando amore,
riconosceremo gli altri come fratelli.

I fratelli ci insegneranno a guardare la vita

e ritorneremo a te,

sapendo che ogni buon regalo viene dal tuo amore.

Amen

(testo completo sul sito www.cregrest.it)

I tre re seguivano la stella e dicevano:

Ma una notte, la stella si fermò.

Uno dei tre re si alzò e disse:

«Io ca...

Si procurò un secchio e cercò di...

Mentre teneva il secchio sotto il mu...

Le storie

Un decalogo PER GUIDARE la preghiera

Sappiamo che non sempre il don riesce ad essere presente al momento della preghiera al Cre-Grest oppure a volte potrebbe desiderare condividere anche la preparazione e la conduzione con coordinatori ed animatori. Con le semplici indicazioni, qui di seguito, desideriamo aiutare a progettare la preghiera.

1. Creare un gruppo di animatori che preparano la preghiera.

Possono leggere le tracce, prepararsi, accompagnare la preghiera con un power point, preparare i segni, il testo della canzone, suonare e cantare in modo che tutti possano partecipare.

2. Trovare un piccolo stacco (un jingle, un piccolo ritornello, il suono di campana...) che introduca il momento della preghiera.

Al Cre-Grest non sempre è facile il passaggio da un momento ludico-animativo al tempo della preghiera. Ecco perché serve segnare uno stacco ben preciso per permettere ai bambini, preadolescenti e animatori di "cambiare registro", soprattutto per chi non utilizza la chiesa o un altro ambiente esclusivamente dedicato alla preghiera.

3. Predisporre un segno (croce, icone, immagini dei personaggi) o accendere una luce per segnare l'inizio di questo momento.

Serve un impatto visivo perché possa nascere un po' di concentrazione, calmare gli animi, far sedere i ragazzi, calmarli per essere pronti a pregare.

4. Creare silenzio e un clima di ascolto.

Inizialmente si può usare il microfono per raccogliere l'attenzione e alternare la potenza della voce (con o senza microfono) per stimolare il loro ascolto e il loro silenzio.

5. Aprire la preghiera con una parola-chiave per aiutare ad orientarsi.

Dopo essere entrati in un clima calmo, è fondamentale consegnare a bambini e preadolescenti la parola-chiave attorno a cui sono chiamati a pregare. La Parola di Dio e le nostre parole successive aiuteranno a scendere in profondità.

7. Non leggere mai il commento proposto, spiegare con le proprie parole.

Il commento riportato sul manuale serve per la preparazione, non è opportuno leggerlo parola per parola a bambini e preadolescenti: facciamolo diventare nostro e decliniamolo nel vissuto del nostro Cre-Grest!

9. L'importanza del gesto o del simbolo che raccoglie il concetto e l'esperienza.

Nel manuale sono indicati alcuni gesti o simboli da vivere insieme, alcuni più semplici, altri più elaborati. Coinvolgiamo il gruppo di animatori per la preparazione di questo momento e la conduzione dell'esperienza. Non lasciamoci spaventare dai gesti di natura catechistica, ma non dimentichiamo nemmeno l'inclusione!

6. Prestare attenzione alla lettura della Parola di Dio.

La Parola di Dio è il cuore della nostra preghiera, è dove gettano le radici tutte le parole successive ed è importantissimo come la leggiamo. Può leggerla un animatore o anche un ragazzo che ha il "tono giusto" di un annuncio bello.

8. La preghiera è una voce che sale insieme.

Ci sono diversi tipi di preghiera, nel Cre-Grest è importante che la preghiera si viva coralmente in modo che ognuno (grande e piccolo) possa partecipare: ci fa bene sentire le voci di tutti che pregano insieme a noi. Non sia un solista a leggere la preghiera.

10. La bellezza del canto.

Non sempre è facile cantare, ma il canto del Cre-Grest è sempre un momento importante e che bambini e preadolescenti apprezzano. Il canto proposto dal manuale o un altro canto, con base o suonato dal vivo, segni quotidianamente il momento della preghiera. La ripetitività dei riti insegna la fedeltà anche delle piccole cose e dà il ritmo alla preghiera e alla giornata stessa.



ALTRI STRUMENTI



Attenzioni educative da non perdere di vista

pagine 24-29



APPROFONDIMENTO PEDAGOGICO

Attenzioni educative DA NON PERDERE DI VISTA

Prima di lasciarvi alla progettazione e alla programmazione delle tappe in avvicinamento e del Cre-Grest vero e proprio, desideriamo condividere con voi alcuni consigli e suggerimenti riguardo ad alcuni momenti che caratterizzano le diverse giornate.

Si tratta di veloci note teorico-pratiche che vi invitiamo a fare vostre e a condividere con gli animatori durante il percorso formativo. Le sentiamo profondamente intrecciate ai livelli e agli incontri che trovate proposti nel fascicolo ANIMATORI.

L'ACCOGLIENZA AL CRE-GREST

L'accoglienza è il biglietto da visita per instaurare delle buone relazioni al Cre-Grest. Naturalmente non esiste una ricetta per fare accoglienza al meglio, tantomeno i momenti di accoglienza sono uguali tra loro. Possiamo, infatti, individuare diversi tipi di accoglienza:

* **L'accoglienza del primo giorno di Cre-Grest**
È un momento da curare con estrema attenzione e cura: all'arrivo dei bambini e delle loro famiglie, è importante che tutto sia pronto e curato nei minimi dettagli e che gli animatori siano ai loro posti: si saluta con il sorriso, si dà il benvenuto, si chiede il nome e si presta attenzione ai più piccoli e ai più fragili. Per fare ciò, invitiamo gli animatori ad arrivare ben prima dell'orario di inizio, magari per una colazione o un pranzo insieme!

* **L'accoglienza quotidiana**
È un'accoglienza più ordinaria, fatta di riti ed abitudini, per sintonizzare bambini, preadolescenti e famiglie con il Cre-Grest nel quale sono approdati, magari un po' di fretta o ancora addormentati. Fondamentale è la presenza sorridente e un po' di memoria per ricordare i nomi di tutti. Una musica di sottofondo, qualche pallone per il gioco libero, due chiacchiere informali con qualche bambino e preadolescente, faranno il resto. Può essere un buon momento per l'appello quotidiano!

* **L'accoglienza del primo giorno di ogni settimana**
Facciamo sentire i "nuovi arrivati" a loro agio sin dall'arrivo in oratorio e aiutiamo i "veterani" a rientrare nel clima del Cre-Grest. Prevediamo un momento di accoglienza ad hoc che può presentare il tema settimanale o magari riproporre l'ambientazione del primo giorno o ancora dei giochi simpatici per ricostruire il gruppo.

* *Vedi il fascicolo ANIMATORI al livello 1 - incontro 1.*

LA CONDIZIONE DI GIOCHI AL CRE-GREST

Le caratteristiche di un buon gioco al Cre-Grest devono tenere in considerazione:

- * **Il target a cui si riferiscono:** ogni età ha bisogni e interessi differenti sulla base dei quali è fondamentale costruire il gioco.
- * **I più piccoli:** in caso di giochi con età miste, cerchiamo ruoli nei quali possano essere coinvolti, come ad esempio essere presi sulle spalle perché più leggeri.
- * **L'attenzione alle sensibilità femminili:** progettiamo giochi e attività che prevedano il coinvolgimento non solo della forza e della prestazione fisica, ma anche della precisione e della logica, ad esempio.
- * **Lo scenario e gli obiettivi:** perché il gioco possa rispondere agli obiettivi della giornata oppure declinare il tema del Cre-Grest.
- * **La partecipazione:** costruiamo giochi che prevedano il coinvolgimento di tutti e non solo le solite "staffette" che costringono ad assistere ad uno show di altri...
- * **La flessibilità:** un buon gioco non può ricevere lo stesso livello di attenzione per tutta la sua durata: sarà meglio alternare momenti più rilassati ad altri di suspense e di attenzione.
- * **Il tempo:** il gioco non deve essere troppo lungo (deve finire in tempo), né troppo corto ("non so più cosa far fare").
- * **La regola:** serve chiarezza delle regole e se il gioco degenera meglio sospenderlo e commentarlo.
- * **Il tifo:** per chi non gioca e sta a guardare ma anche per gli stessi giocatori è fondamentale sentirsi sostenuti e motivati. Organizziamolo e accompagniamolo.
- * **Il ruolo degli animatori:** oltre agli arbitri, basta un caposquadra per seguire l'andamento del gioco: gli altri animatori possono sostenere il gruppo rispiegando le regole, medicando chi è caduto, gestendo le piccole liti...
- * **La spiegazione e la conduzione del gioco:** servirà essere chiari, fornendo esempi, assicurandosi che tutti abbiano sentito e capito quanto condiviso (animatori in primis).

* *Vedi il fascicolo ANIMATORI al livello 1 - incontro 1.*

* *Per approfondire lo strumento dei giochi, vedi i fascicoli GIOCHI RAMPENTI e GIOCHI PREADO.*

LA CONDIZIONE DEI BALLI E DEI BANS

Anche il momento dei bans e dei balli ha bisogno di cura.

Il termine inglese "bans" ricorda la sua funzione, ovvero un'esplosione, un urlo spontaneo, un "chiasso organizzato". Bans e balli sono modalità utili per "rompere il ghiaccio" e per vivere momenti collettivi, creando un clima simpatico e piacevole.

I bans possono essere utili per creare un momento di stacco forte rispetto ad una situazione di paura, imbarazzo, tensione o di forte emozione o - semplicemente - per sgranchirsi la voce o le gambe in uno spazio ristretto (sul pullman, tra i banchi...) o ancora per passare da un gioco ad un altro. Una caratteristica comune di bans e balli è il coinvolgimento totale, sia del gruppo che

della persona. È fondamentale che gli animatori creino il giusto clima e un'ambientazione coinvolgente, trascinando i partecipanti nel racconto, descrivendo la situazione in cui si colloca il brano con molta fantasia.

La spiegazione dei bans e dei balli deve essere semplice, breve e chiara, meglio se la voce è accompagnata dai gesti per tutto il tempo della canzone. Si può prevedere un palco affinché chi guida i balli sia visibile a tutti oppure comporre un grande cerchio nel quale gli animatori si mettono al centro. Attiviamo mente il corpo, voce e movimento attraverso il canto e i gesti. Rendiamo la danza un gioco, una sfida e poi... via, si balla!

* *Per approfondire lo strumento del ballo e dei bans, vedi il fascicolo MUSICA.*

L'IMPORTANZA DEL GRUPPO AL CRE-GREST

Il gruppo è una delle dimensioni privilegiate per vivere l'esperienza del Cre-Grest: permette occasioni di confronto, di scambio, di esperienze, di rilettura critica; ma favorisce anche lo sviluppo della competizione e della conoscenza di sé e degli altri. Non tutti i gruppi sono uguali. Chiaramente le caratteristiche di un gruppo dipendono da alcune variabili, come il numero dei partecipanti, l'età, l'obiettivo dello stare insieme, il tipo di relazione, ecc.

Per quanto riguarda il numero, possiamo individuare:

- **Il gruppo piccolo**, che comprende tra le 6/7 persone, ed è ideale per condividere idee e impressioni, per progettare da protagonisti.
- **Il gruppo grande**, tra le 10 e le 13 persone, è adatto per giochi e attività semplici, in cui i membri possono interagire, sperimentare, conoscersi, ascoltare e apprendere insieme.
- **Il gruppo medio**, che comprende tra le 14 e le 25 persone, è una struttura complessa che richiede una buona capacità di osservazione e conduzione delle dinamiche. È ideale per poter proporre e vivere dinamiche di gioco, mentre invece impedisce un confronto autentico e coinvolgente.
- **Il gruppo grande**, oltre le 25 persone, richiede competenze di facilitazione e attivazione dell'interesse. È la tipologia di gruppo per i momenti di animazione, per la conduzione di momenti "frontali" e/o di sfida a squadre in contemporanea.

La seconda caratteristica di un gruppo che desideriamo approfondire è quella legata alle relazioni che si instaurano al suo interno:

- **Il gruppo**: Quando tendono ad essere mediate da un leader o dal responsabile. Assistiamo a questa situazione quando la partecipazione dei membri al gruppo è motivata dal legame con il leader.
- **A sistema**: Quando i membri del gruppo sono legati da relazioni con uno/ due altri membri. Non tutti i partecipanti al gruppo, infatti, hanno rapporto tra loro. In questo caso non viene identificata una vera e propria leadership.
- **Il sistema aperto**: Il gruppo è suddiviso al suo interno in gruppetti non in relazione tra loro.
- **Il sistema chiuso**: Tutti i membri del gruppo hanno relazioni con il conduttore e tra loro (chiaramente le relazioni possono variare per tipologia e intensità).

Perché un gruppo si qualifichi come vero luogo di animazione al Cre-Grest deve aiutare ciascuno a percepirsi come parte di un "noi", stimolando la conoscenza reciproca e valorizzando le capacità di ciascuno.

* Vedi il fascicolo **ANIMATORI** al livello 1 - incontro 1 della formazione.

LA STORIA

Il Cre-Grest ha una storia che non vuole spuntarsi al tema, né essere la sua unica chiave interpretativa, ma intende essere un ulteriore elemento narrativo che fa da filo conduttore tra le settimane. Può essere utilizzata o cambiata, trasformata e completamente ribaltata. La storia non esaurisce il tema scelto per l'estate in oggetto: è una strada sterrata che può condurre, a poco a poco, al senso ultimo del tema del Cre-Grest. Sarà importante allora prestare la giusta attenzione a questo momento sia nel tempo che precede l'esperienza del Cre-Grest, sia nelle giornate di Cre-Grest vero e proprio.

Per quanto riguarda la preparazione al Cre-Grest, sarà necessario accompagnare gli animatori a conoscere bene la trama della storia, anche imparando ad associare gli episodi ai contenuti che veicolano. Per farlo, possiamo pensare ad una serata o ad un momento di coinvolgimento degli animatori attraverso il quale vedere un film o assistere ad un momento teatrale che ripercorra la vicenda per come è descritta nel fascicolo.

Possiamo condurre questo momento come fosse una sorta di cineforum, preparando una scheda per ogni personaggio e chiedendo agli animatori di declinare per ciascuno di essi le caratteristiche fisiche e morali, anche associando ciascuno dei protagonisti ad un particolare aspetto della città.

Chiaramente anche la messa in scena della storia dovrà essere seguita nei dettagli, adoperando gli strumenti a disposizione (la canzone della storia da utilizzare come sigla iniziale e finale del momento, l'ambientazione e la sceneggiatura...). Dovremo selezionare con cura gli attori e assegnare le parti (perché non proporre una sorta di "casting" per l'assegnazione dei ruoli?).

Anche creare il giusto clima durante il momento della messa in scena ha la sua importanza: inseriamola in uno specifico momento della giornata così che i bambini (attendano, prevediamo un momento di introduzione, trascorriamo la vicenda quando la tensione all'interno del racconto si fa più drammatica e la trama avvicina ed inseriamo un momento di sintesi finale...

Prevediamo dei momenti di coinvolgimento del pubblico (chiamato ad intervenire con urla, applausi, ruoli ad hoc...) e non ripariamo gli effetti speciali (costumi, suoni e rumori, luci...). Durante questo momento, chiediamo agli animatori, non coinvolti nella rappresentazione, di stare con i bambini, tra di loro, per aiutarli a mantenere l'attenzione e per tranquillizzare alcune eventuali situazioni di "agitazione".

* Per conoscere la trama e i contenuti della storia del Cre-Grest 2021, vedi il fascicolo **STORIA**.

* Vedi il fascicolo **ANIMATORI** al livello 2 - incontro 1 della formazione.

L'INFORMALITÀ

È un tempo e uno spazio affascinante per poter entrare in relazione con bambini e preadolescenti, così come le altre figure educative, senza vincoli dalla programmazione e dalle cose da fare. Le situazioni informali che si possono creare al Cre-Grest sono l'accoglienza al cancello, la merenda, il trasferimento in bus, il pranzo in gita e altre ancora legate ad ogni singola esperienza. Si tratta di conversazioni spontanee, gioco improvvisato e destrutturato, attimi scherzosi in cui l'appartenenza ad un gruppo passa in secondo piano. Sarebbe davvero bello sfruttare questi momenti "vuoti" dalle attività programmate, oltre che per riposarsi, anche per conoscersi meglio, senza escludere nessuno, per essere d'esempio anche tra i più piccoli.

I momenti liberi non sono comunque momenti non pensati, prevedono che si sia individuato quale spazio usare, quali giochi e strumenti sono a disposizione e quali no, chi tra gli animatori è impegnato ad esserci ed eventualmente ad intervenire o giocare con i ragazzi. L'improvvisazione chiede preparazione!

Sono momenti molto importanti per osservare le dinamiche che si creano tra i bambini e i preadolescenti e, in caso di necessità, riuscire a sostenere e coinvolgere chi viene escluso e limitare chi tende ad "appropriarsi" degli spazi di tutti.

Non lasciamo alla libera iniziativa e alla volontà personale quest'occasione così preziosa, presentiamo agli animatori anche l'informalità come luogo e tempo di cui prendersi cura. Non si tratta di essere tutti presenti, ma di esserci.

* Vedi il fascicolo **ANIMATORI** al livello 1 - incontro 2 della formazione.

LA PREGHIERA

La preghiera è un momento strutturato nelle giornate di Cre-Grest nel quale affidiamo al Signore l'esperienza che stiamo vivendo, le reazioni che stiamo costruendo, le fatiche che stiamo affrontando e l'augurio di vivere il Cre-Grest nelle sfilate del Vangelo, da persone capaci di cura e servizio. Prima di ogni consiglio profeta, il conduttore che bambini, preadolescenti e adolescenti fanno un'esperienza, differenziale dalla spiritualità e della preghiera e non solo pensando alle diverse confessioni e religioni di appartenenza. Qualcuno prega quotidianamente in famiglia, altri frequentano la catechesi e non sempre la messa domenicale, altri frequentano la catechesi se non per i sacramenti... invitano dunque in porta di piedi e prendiamo per mano chi abbiamo di fronte!

Molti gli animatori sono portati ad esporre dubbi e scarsi potrebbero essere in un momento di incertezza e confusione, ma non per questo si devono sentire esclusi da questo momento che chiede partecipazione e presenza. Chiediamo loro di stare in mezzo ai bambini e ai preadolescenti per creare clima e dare l'esempio con la disponibilità a lasciarsi provocare da ciò che li vive. Coinvolgiamo alcuni tra loro nel pensiero e nella conduzione del momento, non tutto deve essere fatto dai altri e dai coordinatori. E magari prendiamo un tempo di preghiera ad hoc per loro, magari sul Vangelo del giorno o sulle figure che accompagnano la preghiera del più piccolo all'uscio della giornata, alla fine della settimana, in una sera particolare...

Prevediamo cura della loro vita spirituale, anche se non è spesso tra le loro priorità. Assistenti, se possibile, alla situazione e all'attualità: il mondo non c'è meglio migliore per imparare a pregare se non quello di pregare, infine, organizziamo con attenzione anche la parte dei canti: iniziamo o concludere con un canto e un momento di silenzio può aiutare tutti - animatori compresi - ad entrare in questo momento di relazione particolare tra Dio e i suoi figli.

Perché tutti un'attenta religione, può essere interessante contestualizzare la preghiera, la messa e i gesti che per noi sono affari attraverso una piccola spiegazione del loro senso e valore per la nostra fede. Allo stesso modo, la diversa religione e cultura può rappresentarci un'occasione preziosa per conoscerci meglio e vicenda e approfondire quelli i significati che spesso diamo per scontati o, peggio, giudichiamo senza conoscere.

Possiamo anche informarli sulle feste e sulle ricorrenze religiose che cadono durante il periodo del Cre-Grest perché possiamo vivere tutti insieme come comunità, scambiandoci tra noi i gesti e parole di benevolenza. Possiamo consultare il calendario interreligioso per saperne di più.

Fondamentale è prendersi cura e coinvolgere tutti, rispondendo la domanda che sempre risuona: « chi è mio prossimo? »

* Vedi il fascicolo **ANIMATORI** al livello 1 - incontro 3 della formazione.

* Per ulteriori consigli su approfondimento e le tracce per la preghiera del Cre-Grest vedi il fascicolo **PREGHIERA** e il fascicolo **ARRETRATI**.

Progettazione: un metodo visivo e attivo

pagine 30-31



ED ORA ENTRIAMO NEL VIVO *della* progettazione

LA FORMAZIONE ANIMATORI

Apriamo il fascicolo ANIMATORI per poter conoscere la proposta legata all'estate TUXTUTTI e prendere spunto per l'esperienza di progettazione tra don, coordinatori Cre-Grest ed educatori degli adolescenti. È importante il loro punto di vista perché conoscono gli adolescenti da più tempo e possono dare buoni suggerimenti in ordine a bisogni e risorse. Coinvolgiamoli poi anche nella formazione stessa anche se non sono coordinatori perché possano accompagnare verso l'esperienza estiva: non siamo educatori stagionali!

Parliamo...

Vi proponiamo un metodo di progettazione interattivo e visivo.

Scegliamo uno spazio tranquillo e sufficientemente ampio per permettere a tutti di muoversi e con una parete completamente libera. Posizioniamo al centro del gruppo, disposto a ferro di cavallo con apertura sulla parete libera, post-it di differenti colori, pennarelli e biro.

Abbiniamo a ciascun colore di post-it, un particolare fuoco di interesse:

- **GIALLO:** bisogni degli adolescenti che saranno animatori
- **VERDE:** risorse degli adolescenti che saranno animatori
- **AZZURRO:** tematiche e attività utili dal fascicolo animatori TUXTUTTI
- **ROSSO:** tematiche e attività da integrare sulla base della nostra esperienza
- **ROSA:** tempi di svolgimento della formazione
- **ARANCIO:** calendario della formazione (date e tematiche)
- Ecc.

Seguendo l'ordine degli item sopra condivisi, cominciamo a scrivere personalmente i propri post-it e poi ad incollarli sulla parete. Ad ogni step, qualcuno per tutti si alzerà e proverà a raggruppare i post-it per coerenza tra loro, creando così una prima sintesi. Continuiamo a confrontarci senza dimenticare di interagire con la parete e i post-it. Al termine, comparirà il progetto definito!

Non dimentichiamoci della fase di ingaggio degli adolescenti e di suddividerci i ruoli, in preparazione e in corso di formazione!



Candidatura animatori e dialogo personale

pagine 6-7



CANDIDATURA & DIALOGO PERSONALE

Suggeriamo di predisporre per tempo una modalità di candidatura per gli adolescenti della comunità al ruolo di animatore.

Proponiamo diverse opzioni quali, ad esempio:

- * un incontro aperto a tutti gli adolescenti, attraverso il quale presentare il percorso di formazione, le date del Cre-Grest e raccogliere così le adesioni dei futuri animatori;
- * un periodo di apertura delle candidature, chiedendo agli adolescenti di passare in oratorio per lasciare il proprio nominativo o i propri contatti in segreteria, al bar o al don;
- * la compilazione di un foglio di adesione che gli adolescenti possono reperire presso la segreteria o il bar dell'oratorio oppure direttamente attraverso il don, il coordinatore del Cre-Grest o gli educatori.

Si tratta di modalità di primo contatto che possono diventare il pretesto e l'occasione per intercettare gli adolescenti della comunità e per consegnare loro la scheda di conoscenza da compilare e riconsegnare al momento del dialogo personale con ciascuno.

Sarà importante organizzare un calendario per riuscire ad intercettare ogni adolescente dedicandogli il necessario spazio di incontro personale (almeno 15 minuti a testa). La scheda di conoscenza potrà diventare una valida griglia per condurre il dialogo facendo emergere alcune informazioni fondamentali:

- * alcuni dati anagrafici e di contatto indispensabili (anche considerando che, pur avendo un ruolo di responsabilità, gli animatori sono ancora minorenni);
- * le motivazioni che spingono ciascun adolescente alla scelta di partecipare al Cre-Grest in qualità di animatore;
- * la condivisione di alcune condizioni minime di partecipazione e coinvolgimento (in termini di presenza, stile, regole);
- * l'autopercezione che ciascuno ha di sé stesso (qualità e difetti, limiti e potenzialità, competenze e abilità, passioni) per facilitare l'assegnazione dei ruoli e dei compiti nella complessa "manchina del Cre-Grest".

Questo momento di dialogo e di ingaggio personale rappresenta una possibilità unica di gettare fondamenta solide all'esperienza animativa con i più piccoli, ma anche alla relazione educativa con il don e i coordinatori.

Per quegli adolescenti che già conosciamo, il dialogo personale potrà scendere maggiormente in profondità e costruirsi su misura della storia personale ed animativa di chi abbiamo di fronte.

Il dialogo potrà essere condotto dal don, ma anche dai coordinatori del Cre-Grest, in modo da far respirare fin da subito un lavoro di squadra.



SUL SITO CREGREST.IT

A disposizione nella sezione Download - Animatori, la **scheda di conoscenza** per accompagnare il dialogo e un **fac-simile di carta dell'animatore** da personalizzare a seconda delle esigenze e della storia di ogni singolo Cre-Grest oppure da costruire con il gruppo animatori come occasione formativa per il gruppo.

Il mandato animatori

pagine 38-39



IL MANDATO ANIMATORI

CON MOMENTO CELEBRATIVO
Per tutti gli animatori!

INTRODUZIONE

Ogni animatore "formalizza" la propria scelta e ad alta voce la rende pubblica di fronte alla comunità che si fida e gli affida i propri piccoli. Il momento del mandato, di cui è stata pensata una traccia, può essere collocato all'interno della S. Messa domenicale oppure in un momento in cui la comunità è presente insieme agli animatori. Per evitare che il mandato resti solamente un momento posto in modo "appiccaticcio" all'inizio del Cre-Grest e di cui si rischia di dimenticare il senso tra le mille cose da fare, quest'anno è stato pensato in modo da creare una continuità anche durante le attività settimanali. Infatti, il testo del mandato sarà "scomponibile": alcune parole chiave potranno, infatti, essere staccate fisicamente dal cartellone e tenute con sé da ogni animatore per qualche giorno, per poi essere scambiate con gli altri animatori durante la verifica o la programmazione di inizio o fine settimana.



PRIMA

Per rendere ancor più protagonisti gli animatori, possiamo coinvolgerli nella cura e nell'allestimento degli spazi in cui il momento si svolgerà. Chiediamo di raccogliere i manufatti o i cartelloni utilizzati nella formazione e di disporli vicino all'altare per offrire al Signore anche gli sforzi fatti nelle settimane precedenti, durante gli incontri di preparazione. Chiediamo ad alcuni animatori di pensare e scrivere le preghiere dei fedeli e dividiamo lettere e i gesti per agevolare la partecipazione alla celebrazione.



DURANTE

Appena terminata l'omelia il sacerdote invita gli animatori e i coordinatori a portarsi verso l'altare mentre il resto dell'assemblea può restare seduto.

Cel. Oggi sono qui presenti gli adolescenti e i giovani che hanno scelto di impegnare la propria estate, donando il proprio tempo e orientando le loro azioni di cura e vicinanza verso i più piccoli della nostra comunità (nome del paese/quartiere). Si impegneranno ad animare con passione ogni momento del Cre-Grest 2023.

Gli animatori insieme:

Ci impegniamo a vivere l'esperienza estiva del Cre-Grest guidati da alcuni atteggiamenti che saranno le nostre stelle comete:

- * Ci prenderemo **CURA** di ogni bambino riconoscendolo come unico e prezioso. Lo faremo con **PASSIONE**, la stessa passione che alimenta la felicità ed è in grado di far dimenticare il dolore. Siamo consapevoli dell'**ESEMPIO** che saremo per i più piccoli e per questo ci giocheremo con **ATTENZIONE** e **RESPONSABILITÀ** in tutto quello che faremo.
- * Lo stile con cui metteremo le **MANI IN PASTA** sarà quello fatto di **SERVIZIO** e di **GRATUITÀ** che ci invitano a **RI-DONARE** con **ENTUSIASMO** ciò che abbiamo ricevuto a chi incontreremo nei cortili del nostro oratorio.
- * Forti e consapevoli di tutto ciò, siamo pronti ad affrontare con cura e dedizione il percorso che abbiamo scelto e dal quale usciremo ancor più maturi, capaci di guardare il mondo con nuovi occhi. A voi comunità chiediamo **PROSSIMITÀ** attraverso la preghiera e la fiducia che farà bene a noi e ai più piccoli che ci verranno affidati.

L'assemblea dei fedeli:

Al Signore affidiamo le giornate che trascorrerete insieme ai bambini con la cura e la dedizione di cui siete capaci.

Gli animatori tornano a sedere.

Prima del canto finale

Consegniamo ad ogni animatore una parola-chiave del mandato, chiedendo loro di conservarla e di impegnarsi a metterla in pratica durante le settimane di Cre-Grest. In sede di verifica settimanale, ogni animatore riconsegnerà la propria parola ri-appendendola al mandato. Avrà quindi la possibilità di prenderne un'altra e ripetere l'esperienza per la settimana successiva.

Cel. Ad ogni animatore verranno consegnate alcune parole tratte direttamente dal mandato affinché possano custodirle e metterle in pratica durante la settimana di Cre-Grest. Queste parole diventeranno "opere" concrete. È avendo cura del prossimo, infatti, che si realizza il Vangelo.



DOPO

A conclusione della celebrazione organizziamo un momento di festa o di gioco in oratorio. Anche solo la presentazione dell'inno e del titolo del Cre-Grest potrebbe essere l'occasione per incontrare per la prima volta i bambini e i preadolescenti che insieme agli animatori abiteranno i cortili per i giorni a venire.

Inoltre, potrebbe essere questo un momento adatto per proporre all'intera comunità un impegno di cura in cui attivarsi, tutti insieme, grandi e piccoli.

Niente più cd! Le canzoni su YouTube e Spotify



ALCUNI consigli PRATICI



...CON GLI ADOLESCENTI

Proviamo a fermarci con gli adolescenti, prima dell'inizio del Cre-Grest, per ascoltare e individuare nelle canzoni e nei balli proposti le attenzioni educative, per coglierne insieme potenzialità e specificità, evitando di lasciare la scelta solo ai gusti personali. Insomma, facciamo un vero e proprio lavoro di progettazione e programmazione dei momenti animativi. Perché la musica non è tutta uguale, come non sono tutti uguali i momenti di una giornata di Cre-Grest. E allora...

1. Prima di invitare a ballare:

- * Che cosa vuoi dire il testo? A cosa ci fa pensare?
- * Che cosa c'entra con il tema del Cre-Grest?
- * Quali brani sono più adatti per i bambini? Quali per i preadolescenti?

2. Ma, facciamoci guidare dal ritmo e dai passi e divertiamoci:

- * Solo bella esecuzione o anche interpretazione per animare?
- * Quali balli per cominciare la giornata? Quali per le serate?
- * Inventiamoci qualche sfida simpatica... meglio essere pronti!

3. E al mixer, dedichiamo del tempo, nel concreto, a programmare:

- * Chi prende il microfono?
- * Chi fa il mixerista?
- * Musica anche durante il gioco e la merenda? Casuale o con playlist preparate con cura?

...CON I PREADOLESCENTI

Partiamo dal presupposto che far ballare i preadolescenti è cosa ardua a causa di paura, timidezza, corpo che non piace. Detto questo, la musica rimane comunque uno strumento potente e privilegiato per coinvolgere e rendere protagonisti anche loro. La musica è perché no, tutto quello serve per "fare" musica (mixer, app, microfono, luci...ecc.) al Cre-Grest allora può essere un "luogo" di incontro. Perché non pensare ad alcune esperienze che abbiano a che fare con la musica? Qui di seguito, solo alcuni suggerimenti:

* Girare dei veri e propri videoclip musicali

Utilizziamo le musiche del Cre-Grest e lavoriamo con i preadolescenti per creare qualcosa di unico: quali attori? Quale scenografia? Quali costumi?

* Giocare con la musica

Esistono svariati esempi di "giochi musicali"; è importante l'approccio che valorizzi la musica, i testi e i linguaggi tanto cari ai preadolescenti (anche se a volte solamente di tendenza). Stiamo attenti ai messaggi veicolati: detto questo, liberiamo la fantasia!

...CON I BAMBINI

Facciamoli divertire e scatenare a ritmo di musica del Cre-Grest e immergiamoli in una dimensione di gioco che attiva altre competenze e dinamiche: non solo competizione, forza fisica e capacità logica di risolvere enigmi, ma anche spirito di squadra, coordinazione corporea e creatività! Diamo particolare valore alla qualità dell'esperienza complessiva piuttosto che alla perfezione nella realizzazione dei passi suggeriti... anzi, chissà che non possano inventarne degli altri!

Alcuni semplici suggerimenti:

- 1. Proponiamo balli e coreografie già strutturate (ce ne sono per ogni Cre-Grest), con la possibilità di inventare dei gesti in tempo reale con i bambini, invitando qualcuno al centro del cerchio (o sul palco) e chiedendo agli altri di seguirlo.
- 2. Facciamo inventare un ballo ad ogni squadra da proporre agli altri dai bambini stessi: l'animatore dovrà solo preoccuparsi di legarli l'uno con l'altro.
- 3. Coinvolgiamo gli adulti, chiedendo ai bambini di insegnare loro un ballo del Cre-Grest da ballare tutti insieme ad una serata.
- 4. Non è sempre necessario ballare, a ritmo di musica si può anche disegnare, lasciandosi guidare dalle emozioni, dalle note e dalle atmosfere.

Utilizziamo un cerchio

- 1. Evitiamo di utilizzare sempre il palco: è bello stare in mezzo a bambini e preadolescenti.
- 2. Proponiamo brani e balli di animazione in un grande cerchio, con gli animatori all'interno, rivolti verso bambini e preadolescenti. Si possono magari fare più cerchi per fasce d'età e/o per i criteri più differenti: iniziali del nome, squadre, numero di scarpe, colore di capelli, ecc.
- 3. Giochiamoci con attenzione più nella relazione che nella performance: raccontiamo con il corpo e con le espressioni del volto, il testo della canzone.



Come progettare e come condurre un gioco



come progettare UN GIOCO

COME PROGETTARE UN GIOCO
La preparazione di un gioco non è una cosa semplice. Anche se sappiamo già che gioco fare, serve tenere ben presenti tanti elementi diversi, e capita spesso che ci sfugga qualcosa. Ecco una mappa con tutte le domande necessarie per orientarci nella progettazione e programmazione.

PRESENTAZIONE E GESTIONE DEL GIOCO
Abbiamo pensato a come rendere efficace la spiegazione e la gestione del gioco? Possiamo prendere qualche spunto utile dalla mappa all'inizio del Fascicolo Giochi Preado.

** Vedi il fascicolo PREADO per la mappa sulla conduzione di un gioco*

I PROTAGONISTI
Nel pensare un gioco, teniamo sempre in considerazione chi è il destinatario del gioco che stiamo progettando:
* Che età hanno i giocatori?
* Quanti sono? Quante squadre dobbiamo coinvolgere?
* Che caratteri hanno i giocatori? Tranquilli, vivaci, sono facili o difficili da coinvolgere e gestire?

GLI OBIETTIVI
È fondamentale definire a priori l'obiettivo del gioco, per capire che carattere dare al gioco stesso!
* Gioco per fare conoscenza e rompere il ghiaccio
* Gioco per fare squadra
* Gioco di movimento
* Gioco per riempire un pomeriggio di pioggia.

GLI SPAZI
Lo spazio di gioco dipende dal gioco stesso, dai suoi protagonisti e dalle disponibilità.
* Che spazio abbiamo a disposizione? Abbiamo verificato che non sia già impegnato in altre attività?
* È uno spazio adatto al gioco che abbiamo pensato?
* È uno spazio adatto ai giocatori? Ad esempio, uno spazio eccessivamente grande potrebbe risultare difficile da gestire per giocatori molto vivaci.
* È uno spazio adatto al numero di giocatori o è troppo grande/piccolo?

I MATERIALI
Valutiamo sempre con attenzione i materiali di cui avremo bisogno e, soprattutto, prepariamoli per tempo!
* Che materiali abbiamo a disposizione? Sono sufficienti o dovremmo recuperarne altri?
* Sono materiali adatti ai protagonisti del gioco?

ANIMATORI DI SUPPORTO
Prima di iniziare a progettare un gioco, cerchiamo di capire se che forze possiamo contare.
* C'è qualche animatore che ci darà una mano a pensare e poi a tenere il gioco?
* Se sì, è sufficiente? O dobbiamo contattare qualcun altro?

I TEMPI
Il gioco deve riempire un tempo prefissato, senza eccedere né senza lasciare momenti vuoti.
* Quanto durerà il gioco? È una buona durata per il tempo a disposizione o dobbiamo aggiungere/togliere qualcosa?
* È una durata adatta al tipo di gioco e ai bambini che giocheranno? Troppo lungo potrebbe annoiare, troppo corto potrebbe impedire di sviluppare le dinamiche del gioco.
* Stiamo tenendo conto del tempo necessario a spiegare il gioco e a svolgere le manche di prova?

5

come condurre UN GIOCO

COME CONDURRE UN GIOCO
Dopo aver preparato un gioco a puntino, arriva il momento di condurlo. Ma siamo sicuri di aver considerato proprio tutto? Ecco ciò che occorre assolutamente tenere presente per condurre un gioco al meglio!

DEFINIRE LE REGOLE
* Cerchiamo di avere ben chiare **TUTTE** le regole: assicuriamoci di ricordarle bene a memoria o appuntiamoci su un foglio.
* Confrontiamoci con altri animatori per essere certi che siano complete e adatte al gioco e ai partecipanti.
* Mentre studiamo le regole, teniamo conto di eventuali dinamiche non previste (una regola molto facile da aggirare o molto difficile da rispettare, difficilmente verrà rispettata).

TESTARE IL GIOCO
Prima di fare un gioco, è fondamentale provarlo! Troviamoci con altri animatori in un momento senza bambini per testare il gioco e verificare che funzioni, se non dovesse funzionare, lo si potrà cambiare o scartare del tutto!

SPIEGARE IL GIOCO
La spiegazione del gioco deve essere chiara, concisa ed efficace. Ecco alcuni consigli:
* Usiamo un **microfono** in caso di gruppi molto ampi o vivaci.
* Elenchiamo **TUTTE** le regole, partendo dalla principale, senza tralasciare nessuna.
* **Coinvolgiamo i giocatori** durante la spiegazione, chiedendo se hanno capito, facendo domande sulla dinamica del gioco e facendo esempi concreti.
* Spieghiamo il gioco prima della eventuale **divisione in squadre**, in modo da evitare situazioni dispersive.
* Durante la spiegazione, **non divaghiamo** su dettagli non necessari.
* **Chiariamo bene lo scopo** del gioco: cosa deve fare una squadra per vincere?

VERIFICA FINALE
Ala fine del gioco o a fine giornata, verificiamo in maniera oggettiva che il gioco sia andato bene, correggendo, eliminando o aggiungendo eventuali regole che lo richiedono. In questa fase è fondamentale il confronto con qualche altro animatore che ha assistito al gioco, che possa darci un punto di vista diverso e aiutarci a migliorare il gioco realizzato.

** Vedi Fascicolo GIOCHI BAMBINI per la mappa della progettazione.*

ARBITRARE E CONDURRE IL GIOCO
Un arbitraggio efficace è neutro e insindacabile, e va affiancato ad alcune attenzioni di buona gestione del gioco:
* Troviamo un **arbitro** esterno alle squadre giocatrici.
* Se necessario, possiamo inserire **"aiuto-arbitri"**, anch'essi possibilmente esterni alle squadre.
* Procuriamoci un **fischietto** e/o eventuale microfono.
* Ricordiamo ai giocatori che il giudizio dell'arbitro è **insindacabile**.
* Prepariamo un **cartellone** su cui segnare i punteggi e l'avanzamento di ogni squadra, meglio se questo rimane ben visibile per tutto il gioco.
* **Delimitiamo** in modo efficace l'area di gioco (con scotch, conetti, nastri, gesso...) e assicuriamoci che i giocatori rispettino questi limiti.

4

Serata per famiglie

pagine 25-27

Alla fine del gioco sommiamo i punteggi delle squadre per stabilire il vincitore:

- * ogni oggetto acquistato ha un valore pari al prezzo di acquisto;
- * 30 punti extra alla squadra che ha acquistato i prodotti più utili. Il giudizio di utilità spetta alla giuria;
- * 70 punti extra alla squadra che ha trovato il tesoro.

Vince il gioco la squadra che ha accumulato complessivamente più punti. Con questo conteggio, non vince necessariamente chi ha trovato il tesoro, ma potrebbe vincere anche chi, pur non avendo trovato il tesoro, ha svolto al meglio le prove. Questa scelta permette di evitare che una squadra svolga con superficialità le prove per arrivare per prima alla ricerca del tesoro, ma può essere liberamente riadattata nel caso in cui lo si ritenga opportuno.



SUL SITO CREGREST.IT

A disposizione, nella sezione Download - Giochi Bambini, il materiale già pronto per le prove e per i prodotti del mercato

24

ATTENZIONI PARTICOLARI

quando si preparano le prove, teniamo sempre presente che gioca una squadra intera e tutti i suoi membri andranno coinvolti. Se si propone una prova cruciverba, ad esempio, può essere utile inserire nella prova stessa due o tre cruciverba diversi, in modo che la squadra possa suddividersi in più sottogruppi, uno per cruciverba, ottenendo così più coinvolgimento.

Essendoci una sola giuria, potrebbe capitare che si crei una "coda" di squadre nel controllare le prove. Creiamo una giuria più numerosa, in modo da avere più giudici a disposizione per valutare le prove.

Durante il gioco, è importante fare in modo che nessuna squadra resti troppo indietro nello svolgimento delle prove: se così fosse, si rischia che la squadra inizi ad annoiarsi e smetta di giocare.

Aiutiamo la squadra in questione, ad esempio semplificando una prova oppure inserendo un "bonus" che permetta, una volta sola durante il gioco, di ricevere un aiuto direttamente dalla giuria.

È possibile modificare la durata complessiva del gioco cambiando il numero delle prove.

Serata per Famiglie: CHE FINE HA FATTO ROBIN HOOD?!

Per non trascurare proprio nessuno, ecco una super proposta per coinvolgere anche le famiglie! Si tratta di un gioco a squadre con sfide a stadi, per una vera e propria caccia al personaggio!

Obiettivo: questo gioco trasmette valori importanti di spirito di gruppo, abilità e creatività, collaborazione e interazione tra adulti e bambini

Materiale: il puzzle di una mappa per ogni squadra personalizzata in base agli spazi, penne e fogli, intruglio di bevande e cibi commestibili (attenzione alle intolleranze o allergie), una buona quantità di piccoli oggetti di vario genere, un cesto per contenerli, cassa per musica, palline di spugna e da tennis, bicchieri in plastica, candele e accendino, occorrente per costruire un percorso a ostacoli, colon a dito, indovinelli

Spazio: grande spazio all'aperto, per coinvolgere da 20 a 60 giocatori

Durata: circa 2 ore

AMBIENTAZIONE

"Questa storia è ambientata nella città di Nottingham, vicino alla foresta di Sherwood. Little John, fido amico di Robin Hood, è stato catturato dallo sceriffo di Nottingham con l'accusa di furto e per questo, come prevede la legge, condannato all'impiccagione. A Little John rimangono solo poche ore di vita. Nessuno può salvarlo... Nessuno se non Robin Hood! Ora tocca a voi, bambini e i genitori! Superando varie prove, recuperate la cartina che indica il nascondiglio di Robin Hood, per poterlo così avvertire di ciò che sta succedendo al povero Little John!"

Componiamo le squadre con un numero equilibrato di genitori e bambini. I giocatori dovranno superare tutte le prove dei personaggi per completare la mappa, trovare Robin Hood e salvare così il povero Little John!

Affidiamo la presentazione del gioco a Little John, legato e imprigionato, il quale incaricherà le squadre di andare alla ricerca dei pezzi della mappa di Sherwood che le aiuteranno a trovare il rifugio di Robin Hood.

Tutti i personaggi, che durante il gioco porranno ad ogni squadra delle prove da

25



Kit fabbrica-giochi

pagine 22-23

KIT FABBRICA-GIOCHI

E se nessuno dei giochi contenuti in questo fascicolo calzasse a pennello con ciò che ci serve? Ecco un piccolo kit che, con un po' di pazienza e fantasia, ci può aiutare a costruire un gioco su misura! Per ogni voce della colonna di sinistra, selezioniamo uno o più elementi della colonna di destra, a seconda delle nostre neces-

sità e disponibilità. Non dimentichiamo le **mappe** che aprono i due fascicoli giochi per aiutarci a valutare con attenzione l'**OBIETTIVO EDUCATIVO** e la **TIPOLOGIA** del gioco, gli **SPAZI** e il **TEMPO** a disposizione e chi saranno i **PROTAGONISTI**. Decidiamo anche se il gioco coinvolgerà una sola squadra, in cui i componenti ga-

ELEMENTI DEL GIOCO	POSSIBILI OPZIONI
Materiale a disposizione (scegliamo uno o più elementi)	Palla/palline/spugne
	Lattine
	Fazzoletti/bandane
	Bicchieri/bottiglie/secchi/palloncini
	Tempera colorata
	Coni
	Corde
Azione primaria del gioco (ovvero l'azione su cui si fonda tutto il funzionamento del gioco. Scegliamone una o più, prestando attenzione a combinarle in modo divertente).	Recuperare un oggetto protetto dagli avversari (e viceversa)
	Annodarsi il fazzoletto/rubarlo agli avversari
	Cercare un oggetto nascosto/nascondere un oggetto
	Saltare degli ostacoli/svolgere un percorso
	Colpire l'avversario con palloncini/palla di spugna
	Abattere/costruire una costruzione/fortino
	Inseguire/scappare

22

reggiano per raggiungere un obiettivo, o se includeremo una sfida tra più squadre. Una volta selezionata l'azione primaria e il materiale, costruiamo la dinamica del gioco: che cosa dovranno fare i giocatori? In che ordine? Con quale obiettivo? Può essere interessante inserire una "base di gioco"? Possiamo rendere il gioco più divertente inserendo un'azione secondaria? Definita la dinamica del gioco, con po' di

fantasia costruiamo l'**AMBIENTAZIONE**: in questo modo i giocatori potranno calarsi nella vicenda, immedesimarsi nei personaggi e sentirsi pienamente coinvolti nella dinamica del gioco! Trovata l'ambientazione, diamo un **TITOLO** breve e divertente al gioco che servirà per renderlo ancora più intrigante agli occhi dei giocatori e ricordarsene in futuro!

ELEMENTI DEL GIOCO	POSSIBILI OPZIONI
Disposizione nello spazio di gioco	Disporsi in cerchio oppure in cerchi concentrici
	Sparsi su 2 campi o 2 allende
	Su 2 file parallele
Posizione della eventuale "base" , da difendere o a cui tornare dopo aver svolto una	Disporre in un quadrato
	Seduti in una delle disposizioni qui sopra citate
	In mezzo al cerchio
Azione secondaria (ovvero un'azione che si unisce all'azione primaria per renderla più difficile e divertente)	In mezzo al campo o alla stanza
	Alle estremità del campo o della stanza
	Esterna rispetto allo spazio di gioco
	Legare insieme dei giocatori
	Far saltare un giocatore in spalle a un altro
	Canzone che ferma il gioco
	Saltare a piedi uniti o gattonare
Inserire giocatore Jolly	
Inserire giocatore "disturbatore"	
	Immobilitarsi

SUL NOSTRO CRECREST.IT

È disponibile nella sezione Download - Giochi, un **MAXI ARCHIVIO** di GIOCHI raccolti negli anni!



scheda

A DEFINIZIONE DELL'OBIETTIVO DEL GREST

Perché?

Perché facciamo il Grest?
In altre parole: quale obiettivo pastorale ci proponiamo?

Per chi?

Chi sono i destinatari del Grest? Per le famiglie? Per i bambini e ragazzi? Gli adolescenti sono collaboratori? O sono anche destinatari di attenzione educativa?
Esistono obiettivi secondari del Grest? (per esempio: per recuperare fondi utili a mantenere l'oratorio tutto l'anno? Per riempire di gente e far tornare a vivere un ambiente? Perché sia un luogo vissuto?...)



Con chi?

Il parroco è necessariamente il primo responsabile. Con chi condivide questa responsabilità? Un altro prete o dei religiosi e religiose? Adulti volontari? Adulti retribuiti (educatore professionale)? Giovani? Adolescenti? Preadolescenti (nel caso in cui i ragazzi/e delle medie facciano già gli animatori)?

Si suggerisce di utilizzare questa scheda con il Consiglio Pastorale, con il Consiglio dell'Oratorio, con il gruppo educatori o comunque con chi si occupa di affiancare il don nelle scelte di fondo che riguardano la Pastorale Giovanile in parrocchia. Lo scopo è precisare e condividere gli obiettivi pastorali che devono essere individuati dal parroco insieme alla comunità cristiana.

scheda

B DEFINIZIONE DELL'INTERVENTO DELL'EDUCATORE IN ORATORIO DURANTE IL GREST



Si suggerisce di compilare questa scheda **insieme** durante un colloquio tra il parroco, che resta il responsabile finale del Grest, e l'educatore o gli educatori adulti che ha scelto di ingaggiare. Indicare con una crocetta cosa viene richiesto all'educatore.

Sulla base di quanto indicato si definisce l'orario di lavoro.

inoltre...

Si suggerisce di affrontare insieme il **tema dello stile e delle regole** condivise di comportamento da mantenere in oratorio: preghiera (è obbligatoria?), abbigliamento consono, gestione del bar, gioco libero e pause durante le attività...

- Incontri di formazione con gli animatori adolescenti** (tema del Grest, stile dell'animatore, animazione in oratorio...)
- Incontri di preparazione programma e attività con don e referenti adulti**
- Incontri di preparazione programma e attività con gli animatori adolescenti**
- Supervisione** (fare in modo che gli animatori abbiano preparato e siano in grado di gestire le attività programmate)
 - per gruppo animatori medie
 - per gruppo animatori elementari
- Affiancamento** (aiutare gli animatori nella gestione delle attività)
 - nelle attività per gruppo animatori medie
 - nelle attività per gruppo animatori elementari
- Gestione diretta delle attività**
 - per medie
 - per elementari
 - per serate adolescenti/animatori
- Nei momenti di preghiera si chiede**
 - la presenza (essere presente con bambini ed animatori)
 - la preparazione e organizzazione (pensare e predisporre testi, canti, segni, libretti, gesti...)
 - l'animazione (per esempio: suonare e/o cantare)
 - la conduzione (guidare la preghiera)
 - la conduzione di un momento di riflessione per i non cristiani, mentre i cristiani pregano (da precisare chi lo prepara e su quali temi)
- Servizio di segreteria** (raccolta iscrizioni, gite, permessi, ecc.)
- Rapporto con i genitori**
 - incontro di presentazione del Grest, programma, iscrizioni...
 - gestione del dialogo con i singoli genitori per domande, problematiche, richieste...
- Interlocuzione con il Comune e le Istituzioni**
- Ricerca di collaborazioni con il territorio** (associazioni, enti, persone...)
- Gestione dei volontari adulti** (bar, pulizie, mensa, laboratori...)
- Apertura e chiusura oratorio** (responsabilità delle chiavi)
- Gestione dello spazio mensa**
 - semplice sorveglianza
 - servizio di distribuzione pasti
- Acquisto materiali**
- Accompagnamento uscite** (gite e piscine)
 - come accompagnatore
 - come responsabile generale
- Organizzazione diretta delle uscite** (gite, piscine)
- Serate/feste**
 - per bambini e famiglie
 - semplice presenza
 - organizzazione
 - conduzione/animazione
 - per gli animatori/adolescenti
 - semplice presenza
 - organizzazione
 - conduzione/animazione
- Momenti di verifica**
 - con gli animatori
 - quotidiani
 - settimanali
 - a metà Grest
 - finali
 - solo con il don responsabile
 - quotidiani
 - settimanali
 - a metà Grest
 - finali
- Prosecuzione dell'accompagnamento educativo dopo la conclusione del Grest** (servirà precisare ulteriormente)
 - per il gruppo animatori adolescenti
 - per le medie
 - per le elementari

Note



VE

RIT

ICA

1.3

NOVITÀ 2023

LE DIVERSE TAPPE DELLA VERIFICA

	Prima del Cre-Grest: progettualità, progettazione, preparazione	STRUMENTO	Durante il Cre-Grest: osservazione e monitoraggio	STRUMENTO	Dopo il Cre-Grest: valutazione, verifica, riprogettazione	STRUMENTO
ANIMATORI	Valutazione della formazione <i>Pag. 6</i>	<i>Questionario</i>			Valutazione della formazione <i>Pag. 9</i>	<i>Questionario</i>
			Valutazione della motivazione <i>Pag. 7</i>	<i>Analisi scd</i>		
RELAZIONI	Verifica delle partnership con il contesto <i>Pag. 10</i>	<i>Mappe delle relazioni</i>			Verifica delle partnership con il contesto <i>Pag. 14</i>	<i>Schedario delle collaborazioni</i>
			Verifica della partecipazione e del coinvolgimento delle risorse umane <i>Pag. 12</i>	<i>Tabella di progettazione</i>	Verifica della partecipazione e del coinvolgimento delle risorse umane <i>Pag. 16</i>	<i>Focus group e questionari</i>
MANAGEMENT	Verifica della programmazione <i>Pag. 20</i>	<i>Linea del tempo</i>			Verifica della programmazione <i>Pag. 20</i>	<i>Linea del tempo</i>
	Verifica dell'organizzazione gestionale <i>Pag. 22</i>	<i>Check list</i>			Verifica dell'organizzazione gestionale <i>Pag. 22</i>	<i>Check list</i>
LEADERSHIP					Verifica della verifica <i>Pag. 23</i>	<i>Questionario di autovalutazione</i>
					Verifica del proprio ruolo <i>Pag. 25</i>	<i>Questionario di autovalutazione</i>

le tappe:

ANIMATORI

RELAZIONI

MANAGEMENT

LEADERSHIP

ANIMATORI

- ✓ Dopo la formazione e prima dell'inizio del Cre-Grest
- ✓ Valutazione della formazione

VOCE AGLI ANIMATORI

Cosa verifichiamo?

La formazione animatori è un momento strategico per intraprendere al meglio il percorso delle attività estive del Cre-Grest. A tal proposito è fondamentale valutare la formazione, non solo in termini di fattibilità, ma anche di sostenibilità e di competenze realmente acquisite da parte degli animatori. Si propone dunque un questionario di autovalutazione, volto a far riflettere gli animatori sul loro ruolo e su quanto sia necessario essere preparati.

Veri il fascino ANIMATORI per esperienze le tappe della formazione.

Come?

- * Leggiamo con attenzione il questionario proposto e valutiamo che sia idoneo al proprio gruppo di animatori;
- * Aggiungiamo o modifichiamo eventuali domande alla luce del percorso formativo svolto;
- * Proponiamo il questionario in un momento ad hoc, attraverso compilazione cartacea o online, in forma anonima;
- * Raccogliamo i dati e alla luce di questi mettiamo in evidenza eventuali mancanze o miglioramenti che possono essere effettuati, anche integrando ulteriori momenti formativi durante l'esperienza del Cre-Grest.

SUL SITO CREGREST.IT
A disposizione nella sezione Download - Verifica, la traccia di questionario da proporre agli animatori.

Suggerimenti:

- * Suggeriamo una compilazione online; questo è più prossimo all'utilizzo del device da parte degli adolescenti e allo stesso tempo garantisce loro la possibilità libera di espressione.
- * È fondamentale fare un lavoro di restituzione da parte del coordinatore perché il questionario sia prossimo all'esperienza formativa svolta.
- * Eventuali critiche o suggerimenti emersi possono essere affrontati anche con delle sessioni ad hoc durante l'esperienza del Cre-Grest. Si può migliorare anche in itinere.

- ✓ Durante il Cre-Grest
- ✓ Valutazione della motivazione

UNO PER QUATTRO

Cosa verifichiamo?

La motivazione di ciascun animatore, come possiamo aver scoperto durante la formazione e i primi giorni di Cre-Grest, è fondamentale per l'ingaggio personale e può contribuire al benessere del gruppo. Influisce notevolmente sullo sviluppo di idee creative e facilita un approccio generativo al proprio prendersi cura.

Come?

- * Chiediamo a ciascuno di preparare una tabella dell'analisi SWOT, disegnandola su un foglio, una lavagna o sul muro e chiediamo di scrivere in alto LA MIA MOTIVAZIONE.
- * Chiediamo poi di compilare quattro quadranti con parole o disegni, con l'obiettivo di generare idee in ordine al raggiungimento delle proprie motivazioni. I quattro quadranti corrispondono a:
 1. punti di forza,
 2. punti di debolezza,
 3. opportunità,
 4. minacce.

LA MIA MOTIVAZIONE

PUNTI DI FORZA	PUNTI DI DEBOLEZZA
OPPORTUNITÀ	MINACCE

- * Condividiamo poi in gruppo, a partire dai punti di forza mettendo insieme le varie idee in base alle loro affinità. Continuiamo a creare dei raggruppamenti fino a che non abbiamo analizzato la maggior parte delle questioni. Posizioniamo fuori dalla categoria le idee che non è possibile raggruppare. Ripetiamo l'operazione per ogni quadrante.
- * Una volta completate la fase di raggruppamento e organizzazione, avviamo la discussione di gruppo per creare delle macro-categorie per ogni raggruppamento. Quando i partecipanti hanno discusso e concordato le categorie principali chiediamo loro di votare due o tre macro-categorie per ogni quadrante. Il voto indicherà quali siano le più rilevanti per questa sezione.
- * Riassumiamo i risultati emersi con i partecipanti e chiediamo loro di discutere le implicazioni sullo stato finale desiderato.

Suggerimenti:

- * Se crediamo che la complessità della discussione richieda più spazio, usiamo la creatività provando a fare questa attività di verifica, facendo fisicamente spostare gli animatori in quattro quadranti ricavati nel campo da calcio.
- * Nel campo da calcio è possibile realizzare il terzo passaggio (opportunità), facendo lavorare gli animatori su dei fogli e successivamente chiedendo loro di spostarsi all'interno della loro area.
- * Ti suggeriamo anche di fare delle domande provocatorie.

SUL SITO CREGREST.IT
A disposizione nella sezione Download - Verifica, la traccia di analisi SWOT da stampare e distribuire per l'attivazione.

- ✓ Dopo il Cre-Grest
- ✓ Valutazione della formazione

SEMPRE VOCE AGLI ANIMATORI

Cosa verifichiamo?

L'esperienza estiva si è conclusa, è importante dunque comprendere se la formazione rivolta agli animatori sia stata sostenibile ed efficace per il buon svolgimento del Cre-Grest stesso. Questo momento ci permette di verificare le strategie formative utilizzate sia prima del Cre-Grest che successivamente, alla luce degli eventuali suggerimenti ricevuti durante la prima fase di verifica.

Come?

- * Leggiamo con attenzione il questionario proposto e valutiamo che sia idoneo.
- * Aggiungiamo o modifichiamo eventuali domande alla luce del percorso formativo svolto e della prima fase di verifica svolta prima del Cre-Grest.
- * Proponiamo il questionario in un momento ad hoc (non più di 10 giorni dalla fine del Cre-Grest) attraverso compilazione cartacea o online, in forma anonima.
- * Raccogliamo i dati e alla luce di questo comprendiamo eventuali miglioramenti possibili che si terranno in considerazione per gli anni successivi.

Suggerimenti:

- * Suggeriamo una compilazione online.
- * È fondamentale fare un lavoro di revisione da parte del coordinatore perché il questionario deve essere prossimo all'esperienza formativa svolta. Allo stesso tempo possiamo prevedere un momento di condivisione dei dati emersi, non ponendoci in un atteggiamento giudicante bensì di accoglienza degli eventuali suggerimenti.
- * Gli elementi raccolti possono essere la base per la costruzione di momenti formativi anche durante l'anno pastorale, in vista poi dell'esperienza dell'anno successivo.

SUL SITO CREGREST.IT
A disposizione nella sezione Download - Verifica, la traccia di questionario da proporre agli animatori.



The background is a vibrant, abstract composition of overlapping squares and circles in various colors: yellow, blue, pink, white, and black. Two large black circles are positioned on the left side, one near the top and one near the bottom. The text is centered and reads:

OPPOR- TUNITÀ

e **PROPOSTE**

PRESENTAZIONE AGLI ANIMATORI

SABATO 6 MAGGIO

Oratorio di Castelleone - dalle ore 15.00

DOMENICA 7 MAGGIO

Oratorio di Piadena - dalle ore 15.00

Iscrizione dei gruppi su focr.it entro il 30 aprile





PROPOSTE FORMATIVE

CORSO COORDINATORI ALLE PRIME ESPERIENZE

Sabato 15 aprile, ore 9.00 in Focr

SCUOLA ANIMATORI

**Esperienza residenziale rivolta ai giovanissimi
a Cesenatico dal 4 al 6 settembre 2023**



CHIEDILO ALLA SERA Una storia di cura

di e con Ester Tolomini e Mattia Cabrini

Inspirato al libro:

**Chiedilo alla sera. Un'adozione, due
desideri, tre felicità,**

di Valeria Fasani, edizioni ECOGESES, 2022



Lo spettacolo:

"Chiedilo alla sera" è una storia vera che è diventata fiaba. Si tratta di un racconto che parla di cura che ci viene raccontato con le immagini e le parole dei più piccoli perché possa stupire e toccare il cuore di tutti. E' la storia di Sole che desidera una famiglia in cui essere accolto. Ed è anche la storia di due genitori che attraversano la foresta della vita mossi dal desiderio di prendersi cura di lui. Due desideri che muovono i protagonisti a superare prove e avversità per ritrovarsi in un abbraccio. Il libro è denso di immagini, personaggi e azioni fantastiche che rimandano a situazioni reali e che si prestano perfettamente per la scena. Nello spettacolo due attori raccontano e animano questa fiaba con giochi, animazioni, gag esilaranti, magie ed effetti speciali per aiutare il pubblico ad entrare in essa. Bambini, ragazzi e famiglie saranno attori su e giù dal palco diventando protagonisti di questo viaggio. Uno spettacolo divertente, con una storia piena di vita e un finale che apre il cuore. Una storia di cui c'è bisogno.

Target: Bambini, ragazzi, famiglie

Durata: 60 minuti

Note tecniche:

Spazio scenico: 6x4 m. Non è necessario il palco.

Presenza CEE 230 V. La compagnia è autonoma dal punto di vista audio e luci.

Costi: 400 euro + spese viaggio. SIAE a carico degli organizzatori

Informazioni:

Cell. 3338561596

Mai: spettacoli@compagniadepiccoli.it

Social: FB, IG, YT

Sito: www.compagniadepiccoli.it

il Mondo
del **MagicoBeru**
presenta

Uno spettacolo ideato
attorno alla parola **servire**
e che quindi **serve** perché:
UNO... ce n'è bisogno...
nel senso che **serve!**
DUE... si mette al servizio...
nel senso che **serve!**

Se non sarà
SEREN
vedrai che
SERVIRA!

Ideato e animato da Stefano Priori
Musicato dal vivo da Marco Bonini
Con il coordinamento di Sonia Ballestriero
Con il supporto tecnico di Daniele Tonani



CI SCUSIAMO SIN D'ORA
MA LO SPETTACOLO
NOSTRO MALGRADO
SARÀ ECCESSIVAMENTE
DIVERTENTE!



Lo spettacolo è
METEOPATICO
diffidate
delle imitazioni!



ALTRE PROPOSTE



ANIMAZIONE SPORTIVA

a cura del CSI Cremona

LABORATORI ARTISTICI ED ESPRESSIVI

**a cura di Compagnia dei Piccoli,
MagicoBeru e Labodanza
Informazioni su focr.it**





ALTRE PROPOSTE



MUSEI DIOCESI DI CREMONA

Convenzione per i gruppi del Grest

PROPOSTE CRART

**Grande gioco e visite guidate alla città di Cremona
a partire dal tema del Grest 2023**



CAMPI ESTIVI

www.cregrest.it
sezione download



sant'
OMMOBONO





PREGHIERA

conclusiva

GESÙ RACCONTA LA PARABOLA DEL BUON SAMARITANO (cfr 10, 25-37)



Molte volte sono stato fermato da persone che avevano delle domande da farmi, ma a volte le domande erano vere: per sapere da me qualcosa che potevo insegnare. Altre volte invece erano domande false: solo per vedere cosa avrei risposto. Quella volta andò così.



Un uomo mi ha fatto una domanda di cui conosceva perfettamente la risposta, solo per vedere se la sapevo anche io e se io avessi detto una cosa giusta. Gli ho dato soddisfazione, ho risposto bene: per avere la vita eterna bisogna amare Dio e amare il prossimo, ma quell'uomo invece di andarsene ha fatto un'altra domanda, stavolta una domanda vera: chi è il mio prossimo che devo amare?



PROSEGUE IL VANGELO...

Gesù riprese: «Un uomo scendeva da Gerusalemme a Gerico e cadde nelle mani dei briganti, che gli portarono via tutto, lo percossero a sangue e se ne andarono, lasciandolo mezzo morto. Per caso, un sacerdote scendeva per quella medesima strada e, quando lo vide, passò oltre.

Anche un levita, giunto in quel luogo, vide e passò oltre. Invece un Samaritano, che era in viaggio, passandogli accanto, vide e ne ebbe compassione. Gli si fece vicino, gli fasciò le ferite, versandovi olio e vino; poi lo caricò sulla sua cavalcatura, lo portò in un albergo e si prese cura di lui.



Il giorno seguente, tirò fuori due denari e li diede all'albergatore, dicendo: «Abbi cura di lui; ciò che spenderai in più, te lo pagherò al mio ritorno».
«Chi di questi tre ti sembra sia stato prossimo di colui che è caduto nelle mani dei briganti?».
Quello rispose: «Chi ha avuto compassione di lui».
Gesù gli disse: «Va' e anche tu fa' così».



PREGHIAMO INSIEME

**Dacci i piedi veloci Signore,
per non stancarci di andare dappertutto ad annunciare Te.
Dacci le mani generose, Signore,
per fare tutto ciò che serve per annunciare Te.
Dacci la voce sincera Signore,
perché possiamo parlare a tutti e a tutti annunciare Te.
Dacci il cuore buono Signore,
perché non ci stanchiamo mai di amare
i nostri fratelli e amare Te.**

Amen



DALLA STORIA DEL GIORNO

E poi volare e volare ancora,
sopra i monti e la pianura,
il deserto e la calura.

Volare e volare ancora,
per portar a tutto il mondo senza paura,
la notizia più bella di ogni avventura:
dopo l'inverno arriva primavera,
questa notizia da tutti è tanto attesa
eppure, è ancora e sempre una sorpresa.



BUONA
ESTATE



TU X TUTTUTTI

CRE-GREST 2023

e CHI è mio PROSSIMO?

