



Arcidiocesi di
gaeta



Fellicemente



ego grest

SUL PODIO C'E' IL DIVERTIMENTO!



Libretto Educatori

Vademecum



A cura della Commissione Sport e Oratori dell'Arcidiocesi di Gaeta

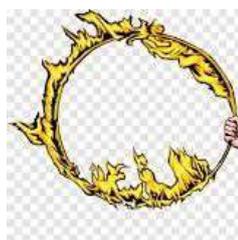
Schema Grest

Giorno	Tema	Beatitudini
Primo	Felicità	<i>Vedendo le folle salì sulla montagna</i>
Secondo	Gioco di Squadra	<i>Beati i miti perché erediteranno la terra</i>
Terzo	Lealtà	<i>Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia perché saranno saziati</i>
Quarto	Pace	<i>Beati gli operatori di pace perché saranno chiamati figli di Dio</i>
Quinto	Scegliere	<i>Rallegratevi ed esultate perché gran- de è la vostra ricompensa nei cieli</i>
Sesto	Discepoli Missionari	Beati i puri di cuore perché vedranno Dio.

Giochi

1° Giorno CERCHIO DI FUOCO

RAGAZZI:	da 20 in su
DURATA:	30 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	3
SQUADRE:	da 2 in su



Obiettivo: Vince chi spegne più candeline

Materiale: Oggetti da usare come ostacoli, due recipienti per squadra, candeline q.b., acqua, una siringa per squadra.

Ambientazione: Oh, no! Furio Strozzi ha dato fuoco ad una delle 8 polisportive ma per fortuna sono arrivati i pompieri. Riusciranno a spegnere l'incendio ed evitare gravi danni?

Descrizione: Al "via", parte un giocatore per ogni squadra. Egli dovrà riempire un bicchiere con l'acqua contenuta in un recipiente, affrontando così un percorso ad ostacoli. Il bicchiere deve essere tenuto con le mani dietro la schiena. Alla fine del percorso, il giocatore dovrà versare più acqua possibile all'interno di un altro contenitore. Quando il primo giocatore ha compiuto questa operazione, può partire il successivo e così via. Questa prima fase di gioco sarà a tempo. Quando sarà scaduto il tempo per riempire il secondo recipiente, comincerà la seconda fase. I giocatori dovranno ricominciare il percorso, sempre uno alla volta, tenendo in mano, questa volta, una siringa che useranno per attingere acqua dal secondo recipiente e spegnere le candeline poste in cerchio a un metro dal recipiente. I giocatori potranno avvicinarsi alle candeline

ALT! ETICA

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	GC01
DURATA:	30 minuti
LUOGO:	aperto o chiuso
ANIMATORI:	2-4
SQUADRE:	da 2 in su



Obiettivo: Ottenere più cartoncini. Valgono sia quelli azzurri (punti merito), sia quelli gialli (punti etici).

Materiale: Un palloncino legato ad un filo, 3 sedie, nastro bianco e rosso, due palloni, tanti cartoncini gialli e azzurri, aste o mazze di scopa.

Ambientazione: La Compagnia del Bracciale è convinta che sia importante distinguersi per eticità e correttezza nello sport; Furio Strozzi, invece, sostiene che sia sufficiente raggiungere il traguardo per vincere. Chi ha ragione? Cosa conta davvero di più? Vediamo in questa nostra competizione chi avrà la meglio!

Descrizione: In questo gioco si fronteggiano due squadre, entrambe lungo un solo percorso caratterizzato da alcune discipline dell'atletica. Al "via" dell'animatore, parte un ragazzo per squadra (con le mani sanificate), che dovrà superare un percorso composto come segue:

- SALTO IN ALTO:** il ragazzo dovrà saltare e toccare un palloncino tenuto da un animatore sopra una sedia;
- SALTO IN LUNGO:** Il ragazzo dovrà superare degli ostacoli (aste posizionate a terra) senza saltare ma allungano il più possibile le gambe per compiere un passo "più lungo".
- SALTO A OSTACOLI:** Il ragazzo deve saltare un ostacolo (sedie e nastro bianco-rosso);
- CORSA:** Il ragazzo deve compiere uno scatto per raggiungere la

-LANCIO DEL PESO: Procedere su un fianco, 10 palleggi di palla.

Al termine del percorso ogni squadra riceve dei cartoncini a giudizio della giuria: gli azzurri saranno i punti "merito" (velocità ed esecuzione), i gialli i punti etici (collaborazione e rispetto per l'avversario).

Suggerimenti: Si possono fronteggiare anche più di due squadre contemporaneamente (attenzione al numero di palloncini) ed è possibile introdurre varianti, salto su una gamba, prendere il pallone ad occhi chiusi.

2° Giorno

4 TIMES

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	GC03
DURATA:	40 minuti
LUOGO:	aperto o chiuso
ANIMATORI:	da 4 in su
SQUADRE:	da 2 in su



Obiettivo: Ottenere più punti possibili al termine delle 4 prove.

Materiale: Un jolly per squadra, un hula hoop per squadra, un pallone da basket, palloncini d'acqua, un secchio, un cartellone per squadra e colori, oggetti casuali, una pallina di plastica e un cestino.

Ambientazione: Mr. Mike vuole preparare i suoi ragazzi alla prossima sfida: la pallacanestro! La squadra è demoralizzata e per questo pensa a un allenamento per tutti gli aspetti del basket: 4 tempi, uno diverso dall'altro, ma tutti da giocare!

Descrizione: Il gioco consiste in 4 prove da superare, come 4 sono i tempi del basket. Prima della spiegazione della prova, ogni squadra può decidere se utilizzare l'unico jolly che ha per raddoppiare i punti ottenuti dall'esito di quella sfida.

- 1 Tempo: **CENTRALA PAROLA**: le squadre si dispongono ai lati opposti del campo. Al centro vi sarà un hula hoop e dal suo interno un pallone da basket. Ogni squadra deve scegliere un volontario (che non potrà essere cambiato) che, per prenotarsi e rispondere alla domanda posta dal conduttore, deve correre al centro del cerchio, prendere il primo pallone, fare canestro e dare la risposta giusta! Domanda e regole decise sono nell'allegato. (ovviamente prima di iniziare dovrà igienizzare le mani).

- 2 Tempo: **TESTA A TESTA**: un concorrente per squadra alla volta dovrà portare con la propria testa un palloncino d'acqua fino a fare centro in un secchio, posto al termine del percorso che devono compiere. Lasciato il palloncino, può partire il compagno successivo.

- 3 Tempo: **GLI ULTRAS**: Le squadre concorrenti dovranno inventare un inno o un grido di squadra facendo riferimento al basket. Come emerge dalla nostra storia, il tifo è molto importante per una squadra, ma solo un tifo positivo aiuta a sostenere. Quindi via alla **FANTASIA**!

- 4 Tempo: **CASUAL CAOS**: le squadre si dispongono in fila indiana mantenendo sempre il distanziamento di 1 metro tra l'uno e l'altro. Il primo di ogni fila ha una pallina di plastica, l'ultimo un cestino, gli altri hanno oggetti casuali ma uguali per tutte le squadre (Ad es. i secondi un libro, i terzi una foglia ecc...). La palla deve arrivare a far canestro passando da ogni giocatore, ma nei passaggi si può usare solo l'oggetto.

SPAZZA PALLA

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	
DURATA:	30 minuti
LUOGO:	aperto o chiuso
ANIMATORI:	1
SQUADRE:	Almeno 2



Obiettivo: Fare Goal!

Materiale: Un "testimone" (un rotolo di carta assorbente finito) e una palla

Ambientazione: I ragazzi stanno perdendo l'entusiasmo, l'ultima sfida non è andata benissimo e si sono un po' demoralizzati. Mr Mike propone un allenamento diverso dal solito, così che i ragazzi siano più motivati a mettersi tutti veramente in gioco.

Descrizione: Si fronteggiano due squadre disposte in fila sui lati lunghi di un campo da calcio, rivolte verso il centro del campo e quindi verso gli avversari. A ciascun ragazzo viene assegnato un numero a seconda della sua posizione. Al centro del campo vi sono una palla e due scope. Quando l'animatore chiama un numero, i due ragazzi cui è stato assegnato quel numero corrono al centro del campo e ciascuno impugna una scopa (all'inizio del gioco tutti si igienizzeranno le mani). I due giocatori dovranno "spazzare" la palla fino a fare gol nella porta avversaria. La squadra dovrà incitare dal posto il proprio giocatore, senza invadere il campo e disturbare il gioco. Si possono anche introdurre delle varianti (i numeri chiamati devono raggiungere la scopa rana/ saltando sul piede sinistro o, se si dispone di più scope si possono chiamare anche più di due numeri)

3° Giorno

GUIDA ALLA FIDUCIA

RAGAZZI:	Da 24 in su
Scarica:	
DURATA:	40 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	2
SQUADRE:	da 2 in su



Obiettivo: Raggiungere il traguardo prima delle altre squadre.

Materiale: Nastro bianco e rosso, bende, sedie per costruire il percorso con il filo.

Ambientazione: La squadra non è abbastanza unita i suoi membri non giocano insieme e non si aiutano. Furio Strozzi, infatti, sta cercando di dividerli: se ognuno pensa e lavora per se, non funzioneranno più come squadra e prima o poi crolleranno! Augusto Bortoletti dice ai ragazzi che aver fiducia nella squadra e credere nei propri compagni è essenziale per giungere alla vittoria: per farglielo capire, propone loro un esercizio interessante.

Descrizione: Ogni squadra si divide in gruppetti da 6, che andranno a formare una “macchina” sulla linea di partenza. 5 componenti vengono bendati e, uniti da un nastro bianco e rosso, si dispongono “a freccia”: uno davanti agli altri e dietro di lui due coppie in fila.

Il primo giocatore che sta davanti agli altri, tiene gli estremi del nastro bianco e rosso, come una specie di cocchiere. L'ultimo concorrente, invece, è l'unico a non essere bendato, sarà colui che guiderà gli altri 5, indicando loro come procedere e dando una direzione impugnando il nastro. .

Se il nastro si rompe, non si guadagnano punti. Questi vengono assegnati alle squadre in base all'arrivo. Quando parte la prima "macchina" della propria squadra, può prepararsi la seconda, che però partirà solo al via dell'animatore

RUBAPAROLA

RAGAZZI	Da 20 in su
DURATA	30 minuti
LUOGO	aperto
ANIMATORI	3
SQUADRE	2



Obiettivo: individuare la parola nascosta.

Materiale: uno scatolone, cartoncini (q.b.), corda per delimitare i campi.

Ambientazione: A volte è importante trovare le parole giuste, proprio come ha fatto Mister Mike con Marco :ci riuscirete anche voi?

Descrizione: i concorrenti vengono divisi in 2 squadre A e B. La squadra A si troverà all'interno di un campo circolare, dentro il quale si trova un altro campo circolare più piccolo, con al centro uno scatolone contenente delle parole collegate alla parola da indovinare. Al "via", i giocatori della squadra B, posti all'esterno del primo campo, devono raggiungere il secondo cerchio, senza essere presi dagli educatori, e prendere più parole possibili. I giocatori devono anche uscire dai due campi senza essere presi, altrimenti devono riportare la parola nello scatolone. La manche va a tempo e al termine la squadra B deve indovinare la parola nascosta grazie alle parole acquistate. Nella manche successiva le squadre cambiano campo e si invertono i ruoli.

4° Giorno **GIOCO DEL CAMERIERE**

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	
DURATA:	20 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	2
SQUADRE:	da 2 in su

Obiettivo: Raggiungere il traguardo prima delle altre squadre.

Materiale: Vassoi, bicchieri di plastica, palline di carta, bacinelle.

Descrizione: I giocatori sono divisi in due o più squadre.

Si deve affrontare un percorso tenendo in mano un vassoio con dei bicchieri pieni d'acqua. Nel frattempo gli avversari devono cercare di rovesciare il vassoio lanciando, ad esempio, delle palline o dei gavettoni.

A fine percorso c'è una bacinella e il bambino deve rovesciare l'acqua all'interno di essa. Vince la squadra con la bacinella più piena.



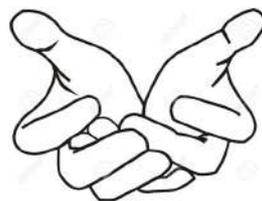
ACCHIAPPA L'IMMAGINE

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	
DURATA:	20 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	2
SQUADRE:	da 2 in su

Obiettivo: Ricordare tutti i dettagli dell'immagine.

Materiale: immagini di paesaggi o quadri, un foglio e una penna per ogni ragazzo.

Descrizione: Ai ragazzi verrà mostrata un'immagine di un paesaggio o un quadro per tre secondi e loro dovranno cercare di ricordare più elementi possibili per far vincere la squadra.



5° Giorno

SUPER SLALOM

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	
DURATA:	20 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	2
SQUADRE:	da 2 in su

Obiettivo: Raggiungere il traguardo .

Materiale: ostacoli, benda per ogni bambino.

Descrizione: a turno, ogni ragazzo verrà bendato e dovrà essere guidato da un compagno della sua squadra per superare degli ostacoli, sia all'andata che al ritorno. Mentre il ragazzo che dovrà succedere il primo viene bendato, un animatore potrà spostare gli ostacoli a suo piacere. I ragazzi dovranno cercare di toccare gli ostacoli il meno possibile. Questa prova non sarà a tempo e verranno assegnati 2 punti a ogni ragazzo che riuscirà a non toccare gli ostacoli, sia all'andata che al ritorno. Se, ad esempio, un ragazzo toccasse 3 ostacoli, guadagnerebbe 1 punto e se invece ne toccasse più di tre, non ne guadagnerebbe nessuno.



LE OLIMPIADI

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	
DURATA:	20 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	2
SQUADRE:	da 2 in su

Obiettivo: Superare le Olimpiadi .

Materiale: corda, fogli.

Descrizione: formate le due squadre . Ogni squadra dovrà creare la sua bandiera e il suo Inno.

1 Tempo: TIRO ALLA FUNE

2 Tempo: TROVAL'INTRUSO 5 nomi di fiori e 1 di animale
5 nomi femminili e 1 maschile, 5 nomi animale e 2 oggetto....

3 Tempo: SPARVIERO una squadra sarà lo sparviero e una squadra le rondini. I primi dovranno acchiappare i secondi svilandoli il fiocchetto, e poi viceversa. Alla fine vincerà la squadra che avrà perso meno persone.

4 Tempo: RUBA BANDIERA domande di cultura generale.



6° Giorno

PAINTBALL

RAGAZZI:	Da 20 in su
Scarica:	
DURATA:	20 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	2
SQUADRE:	da 2 in su



Obiettivo: Realizzare una pettorina.

Materiale: immagini di paesaggi o quadri, un foglio e una penna per ogni ragazzo.

Descrizione: ogni ragazzo viene dotato di una pettorina di colore bianco (può bastare anche un semplice foglio di carta) e a ogni squadra viene affidato un colore specifico. Con colori a dita, o tempera ognuno è chiamato a sporcare la pettorina dell'altro con il colore della propria squadra. A conclusione si contano il numero delle pennellate: vince la prova chi ne ha collezionate di più.

A COLPI DI...SPUGNA

RAGAZZI	Dai 10 in su
DURATA:	20 minuti
LUOGO:	aperto
ANIMATORI:	Da 2 in poi
SQUADRE:	da 2 in su



Obiettivo: Riuscire ad evitare le spugne. **Materiale:** fune, spugne.

Descrizione: Le squadre si affrontano in una battaglia frontale con due campi di gioco separati da una semplice fune e sono armate di spugne (palle di carta), che devono lanciare di continuo nel campo avversario. Allo scadere di un tempo stabilito dagli educatori, vince la squadra che ha meno spugne nel campo.

Grande Gioco

IL BAMBINO DEL CASTELLO DI FUMONE

CUEDO

Obiettivo: Risolvere il mistero .

Ambientazione: il marchese Francesco Longini morì all'età di 5 anni in circostanze misteriose. Ancora oggi, in una stanza del castello della famiglia Longi rimane custodito come un reperto il corpo del bambino. Si trova all'interno di una teca di vetro e ancora vestito con i vestiti del tempo e circondato da alcuni dei suoi giocattoli preferiti. La madre non si rassegnò alla sua morte e così lo fece imbalsamare per tenerlo sempre accanto a sé. Per il resto dei suoi giorni continuò a trattarlo come se fosse ancora vivo: gli parlava, lo vestiva e spogliava, lo faceva giocare. La mano destra del bambino infatti è corrosa dalle lacrime della madre che deve avergli pianto accanto per diverse decadi. Oggi il castello presenta delle attività paranormali: una nobildonna che singhiozza e un bambino che gioca con le pietre vulcaniche. Alcuni visitatori hanno raccontato di aver visto Francesco compiere dei piccoli movimenti e cambiare espressione del viso, ma tutto in modo quasi impercettibile.

- Chi ha ucciso il bambino?
- Come è morto?
- Che dolore ha avuto prima della morte?
- A che età è morto?
- Chi ha avuto per primo l'idea di ucciderlo?



RISOLVIAMO IL MISTERO! CONQUISTATE GLI INDIZI!

Indizi:

- Braccialetto
- Foglio arrotolato
- Foulard
- Tau
- Orecchini
- Croce
- Bastone con punta a forma di clessidra
- Maschera
- Piatto con arrosto
- Quadri (da stampare)

Si posizioneranno degli indizi sparsi, se svolto al chiuso, (in più stanze) se svolto all'aperto in diversi luoghi (alberi, sotto cespugli, attaccati agli alberi ecc)



GHOSTBUSTERS

Obiettivo: Risolvere il mistero .

Ambientazione: I Ghostbusters sono quattro e studiano eventi paranormali. Fanno di un complesso abbandonato dei vigili del fuoco, il loro quartier generale, dove costruiscono un prototipo di acchiappa fantasmi. La loro prima cliente si chiama Diana e chiede il loro aiuto perché uno spiritello si è impossessato del vero fugo. Poi combatteranno contro degli ectoplasmici che infestano un albergo di lusso. Proprio all'interno di questo alloggio metteranno appunto il loro zaino acchiappa fantasmi.

Materiali: scatoloni scarpe, tubicino di plastica, corde, scotch, fogli bianchi, colori.

Attività: ci si riunisce all'interno di una stanza denominata come il quartier generale. Da lì i ragazzi partono e si mettono alla ricerca attraverso degli indizi dei pezzi che compongono lo zaino. Quando avranno terminato di realizzare lo zaino si sposteranno nel bosco alla ricerca dei fantasmi per acchiapparli.



Attività

1° Giorno

RICORDI COLORATI

RAGAZZI	Da 6 a 30
DURATA	30 minuti
LUOGO	chiuso



Obiettivo: Esprimere la propria idea di felicità attraverso la fantasia.

Materiali: Fogli, pennarelli, matite e materiale di cancelleria.

Spiegazioni: Consegnate a tutti i bambini un foglio bianco e dei colori (matite, pennarelli, pastelli...). Ogni bambino/ragazzo, individualmente, avrà a disposizione 15 minuti di tempo per pensare e per disegnare la propria idea di felicità. Al termine dell'attività, uno alla volta, ogni bambino/ragazzo condividerà con il resto del gruppo il disegno realizzato.

Discussione:

È stato difficile disegnare la vostra idea di felicità?

Avete rappresentato un momento particolare della vostra vita?

È stato qualcosa che avete vissuto o qualcosa che vorreste vivere?

Riflessione: Per poter disegnare la propria idea di felicità è necessario prima aver pensato e aver scelto un momento vero e autentico in cui ci si è sentiti felici. Non tutti i momenti di felicità ci rimangono impressi come gli altri, e questo è dato dal diverso modo con cui ciascuno di noi vive le proprie emozioni e le varie situazioni. Provare a ricordare quei momenti di felicità è importante per rivivere anche nel presente quelle stesse sensazioni.

Suggerimenti: Durante il momento di condivisione dei lavori individuali, chiedete ai bambini di non fare commenti sui disegni degli altri, ma di ascoltare e di osservare i lavori dei compagni.

RICALCOLO PERCORSO!

RAGAZZI	Da 5 a 60
DURATA	30 minuti
LUOGO	chiuso



Obiettivo: Far comprendere che non sempre la prima scelta o quella apparentemente più semplice è quale giusta: se si sbaglia bisogna tornare sui propri passi.

Materiale: 1 copia dell'allegato per ogni bambino, penne o pennarelli.

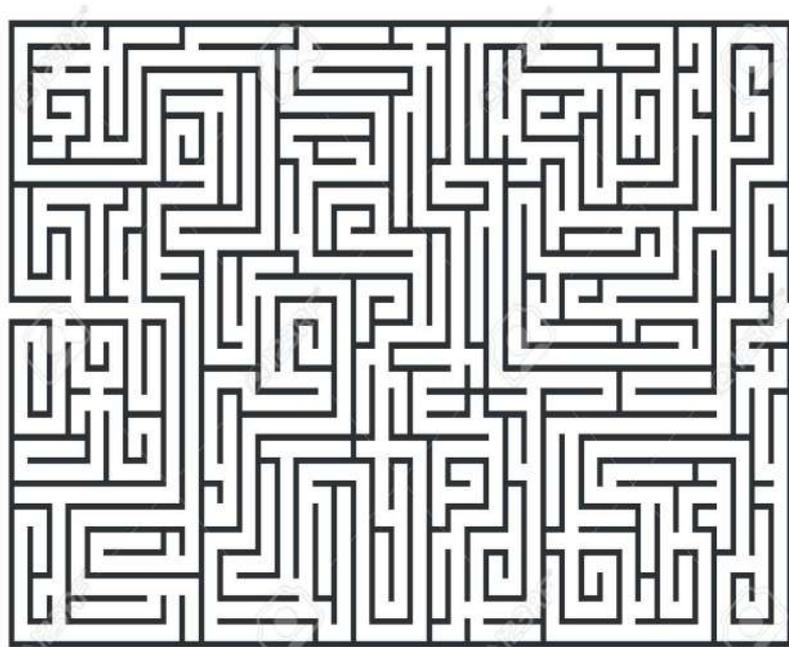
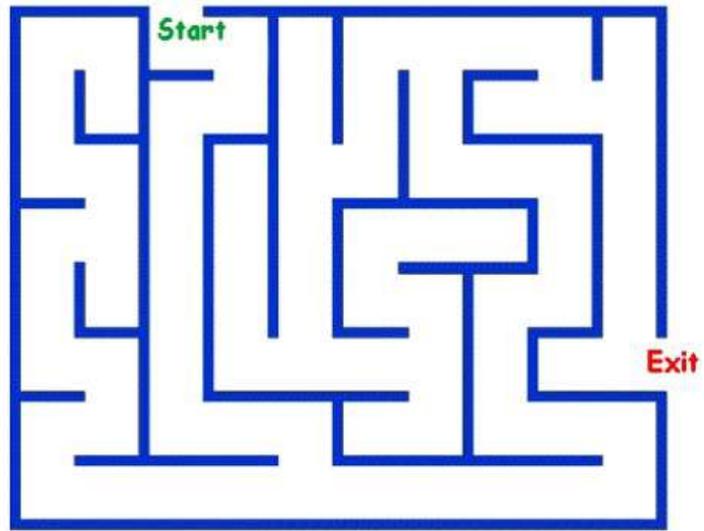
Spiegazione : I bambini/ragazzi hanno 10 minuti per riuscire a completare l'attività proposta nell'allegato, risolvere cioè un labirinto nel minor tempo possibile.

Discussione :

È stato semplice trovare l'uscita?
Come avete fatto a trovare?

Riflessione: Spesso, quando si sbaglia, bisogna rielaborare cosa è successo e ricalcolare il percorso per trovare la giusta soluzione. Per uscire dal labirinto non solo si è dovuto provare, ma avendo visto come siamo tornati indietro possiamo trovare nuove soluzioni. Per questo è importante ricavare un tempo in cui riflettere su come viviamo e su cosa facciamo.

Suggerimenti : Accompagnare i bambini a prendersi l'impegno di un momento tutto per loro, per riflettere e rielaborare le loro azioni, chiedendo semplicemente: <<Quello che faccio è una bella azione?>>.



2° Giorno

CACCIA ALLA LETTERA

RAGAZZI	Da 16 a 40
DURATA	30 minuti
LUOGO	Aperto/chiuso



Obiettivo: Far comprendere ai bambini come si può agire dopo aver effettuato delle scelte.

Materiale: Cartelloni bianchi, colla, cartoncini con le lettere di colori diversi per ogni squadra.

Spiegazione: Spargete in modo casuale sul pavimento della stanza i cartoncini con le lettere visibili e dividete i bambini in gruppi omogenei, assegnando ad ognuno una base e un colore. I bambini dovranno formare un serpentone e in 10 minuti di tempo dovranno recuperare più cartoncini possibili del loro stesso colore. Chi sarà in testa al serpentone, una volta recuperato il cartoncino, si alzerà e andrà al fondo a formare “la coda” e così via. Allo scadere del tempo, i bambini torneranno alla base, e con i cartoncini a loro disposizione dovranno formare una frase di senso compiuto.

Discussione:

Perché avete preso delle lettere piuttosto che altre?

È stato difficile formare la frase con le lettere a disposizione?

Le avete utilizzate tutte?

Riflessione : In un determinato arco di tempo i bambini hanno dovuto fare delle scelte apparentemente casuali, seguendo singolarmente ognuno una propria strategia. Con le proprie scelte individuali hanno avuto la possibilità di rielaborare in gruppo, dando un senso a ciò che apparentemente sembrava solo un insieme di lettere. Queste è ciò che è importante fare nella vita di tutti i giorni, quando succede qualcosa di incomprensibile, che può far male. Bisogna cercare di far ordine e di dare un senso, parlando magari con amici e persone fidate.

NO STOP

RAGAZZI	Da 5 a 60
DURATA	30 minuti
LUOGO	chiuso



Obiettivo: Comprendere che con l'aiuto degli altri e la fede in Dio si possono superare tutti gli ostacoli.

Materiale: Cartone, colori (pennarelli, matite colorate, pastelli...), penne, due bastoni di legno lunghi, cartoncini.

Spiegazioni: Sopra una superficie solida preparate, con dei cartoncini, una struttura che rappresenti un muro. Ogni bambino/ragazzo dovrà scrivere su uno dei cartoncini una propria paura o debolezza. A questo punto verrà posta a ciascun bambino/ragazzo la seguente domanda: << come possiamo superare o abbattere questo muro?>>. Per guidare i bambini nel trovare la risposta a questa domanda, vengono disposti sul pavimento due bastoni di legno che andranno a formare i montanti di una scala. Consegnate ad ogni bambino/ragazzo un cartoncino piegato e chiedete loro di scrivere su di esso un proprio punto di forza. Una volta che lo avrà scritto, lo andrà a posizionare tra i due bastoni di legno per formare i gradini della scala.

Discussione:

E' stato più facile riconoscere la tua paura o il tuo punto di forza?

A chi o cosa ti appoggi per superare una paura o una difficoltà?

Quanto sai di poter contare sugli altri?

Riflessione: Le nostre e le nostre debolezze formano un muro, un ostacolo. Ma abbiamo sempre delle risorse che ci possono aiutare a superare tutti i muri che incontriamo nella nostra vita, e queste risorse sono proprio i talenti che Dio ci ha donato. Superare questi ostacoli è un'azione da fare gradino dopo gradino con l'aiuto degli altri, i nostri "gradini", appunto, che ci sorreggono per raggiungere l'altezza giusta per superare il muro.

Suggerimenti : Per rappresentare i montanti della scala, al posto dei bastoni di legno si può usare una corda o del cartone.

3° Giorno

FA -LA SI-NFONIA

RAGAZZI	Da 5 a 20
DURATA	30 minuti
LUOGO	Chiuso



Obiettivo: Far comprendere ai bambini l'importanza e la ricchezza dell'essere unici e diversi: attraverso lo scambio e l'unione di ogni singola parte, il risultato finale avrà un valore aggiuntivo.

Materiale: Oggetti di uso comune che possano fare rumore (bicchieri di plastica, cucchiaini, coperchi, legnetti, tappi, mazzo di chiavi), tanti quanti sono i bambini.

Spiegazione: Disponete i materiali sparsi per la stanza, lasciando cinque minuti di tempo ai bambini per girare liberi e scegliere l'oggetto che più li colpisce (per via del covid-19 si consiglia di farli entrare singolarmente). Appena tutti i bambini ne hanno scelto uno, divideteli in gruppi da cinque. Ogni gruppo avrà a disposizione 10 minuti per provare il suono del proprio "materiale" e unirlo a quello degli altri per creare un'unica "armonia". L'unica regola è che non si possono usare le voci, facendo emergere invece il suono di ciascuno strumento. Terminati i 10 minuti a disposizione, ogni gruppo dovrà far sentire agli altri la piccola "sinfonia" che ha creato.

Discussione:

È stato difficile creare un suono con l'oggetto che avete scelto?

Siete riusciti senza difficoltà a far "suonare tutti gli strumenti"?

Era più piacevole sentire il suono prodotto dal vostro singolo oggetto o quello emesso dall'unione di tutti quelli presenti nel gruppo?

Riflessione: Unire gli strumenti per produrre un'unica "sinfonia" ha permesso di valorizzare al meglio le potenzialità dello strumento stesso. Anche nella vita ci si può limitare a fare tutto in modo autonomo e individuale, ma questo preclude la possibilità di tirar fuori il meglio di sé. Solo quando si fa gioco di squadra, infatti, ciascuno può dare qualcosa di suo agli altri.

Suggerimenti: Gli oggetti possono anche essere in più di un esemplare, l'importante è che facciano rumore e ve ne sia uno per ogni bambino. Se l'esperimento ha funzione poco, fate riflettere i bambini sul fatto che, quando si crea un sinfonia, se penso solo al mio suono e non ascolto gli altri faccio soltanto rumore. Fate seguire un esempio prodotto da voi.

CHE COSA PENSO?

RAGAZZI	Da 10 a 20
DURATA	30 min
LUOGO	Aperto
SCARICA	



Obiettivo: Far comprendere ai bambini/ragazzi che ogni azione determina conseguenze ben precise che dipendono solo da noi.

Materiale: Nastro

Spiegazione Con i nastri creare a terra in due punti diversi del campo tre quadrati. All'interno di uno di essi ponete un cartello con la scritta "sì", in un altro uno con la scritta "forse" e nel terzo uno con la scritta "no". Raccontate ai bambini degli episodi che abbiano come tema piccoli litigi o incomprensioni che li abbiano coinvolti direttamente al centro estivo, scegliendo il punto di vista di una delle persone coinvolte. Una volta terminato il racconto, chiedete ai bambini se sia corretto o no il modo in cui il protagonista dell'episodio raccontato si è comportato. Per rispondere i bambini dovranno correre verso uno dei tre quadrati. Riflettete quindi con loro su ciò che hanno scelto, cercando di far emergere in loro le motivazioni delle loro scelte.

Discussione:

- In base a che cosa hai scelto di correre verso un determinato quadrato?
- Ti è mai capitato di sentirti nella stessa situazione raccontata dall'animatore?
- Cosa faresti se fossi il protagonista del racconto?

Riflessione: Le situazioni raccontate si sono evolute in modo diverso a seconda delle diverse scelte compiute dal protagonista della storia. A volte ritrovarsi nei panni di qualcun altro e pensare a come avremmo agito noi può aiutare nella soluzione di episodi che viviamo in prima persona.

Suggerimenti: Nel caso in cui non si abbiano esempi da raccontare riguardati il centro estivo, fate esempi di vita quotidiana che in genere vivono i bambini coinvolti nell'attività. Differenziate i quadrati creati per far capire quali sono le diverse risposte.

4° Giorno

UNA BUONA AZIONE

RAGAZZI	Da 2 a 80
DURATA	30 min
LUOGO	Chiuso



Obiettivo: Aiutare i bambini/ragazzi a sviluppare le proprie capacità artistiche.

Materiale: Foglio della storia, penna, colori.

Spiegazione: Ad ognuno verrà data una storia di un Santo diverso evidenziando una loro azione buona. Dovranno provare ad immaginare e a descrivere i particolari dell'azione compiuta.

Discussione:

Avete mai fatto una buona azione?

Secondo voi essere scorretti nel gioco può portare a buoni risultati?

Perché bisogna essere corretti?

Riflessione Nel gioco, ma non solo in quello, è importante essere corretti. Solo comportandosi bene infatti ogni azione che compiamo avrà delle conseguenze positive per noi e per le persone che ci stanno accanto. I primi a dover creare un ambiente sano e bello in cui vivere dovremmo essere proprio noi.

Suggerimenti: Si può decidere di lasciar colorare i bambini individualmente o in piccoli gruppi.

SFOGLIA LA FELICITA'

RAGAZZI	Da 5 a 50
DURATA	45 minuti
LUOGO	chiuso



Obiettivo: Provare a far riflettere i bambini/ragazzi su cosa sia per loro la felicità perché siano in grado di distinguere la felicità da ciò che non lo è.

Materiale: Riviste, quotidiani, cartelloni e materiali di cancelleria.

Spiegazione: Dividete i bambini/ragazzi in piccoli gruppi e a ognuno di essi consegnate alcune riviste, dei quotidiani, un cartellone e del materiale di cancelleria. Ogni gruppo avrà 10 minuti di tempo per visionare il materiale a disposizione ritagliando dai giornali immagini, foto e frasi che per i vari membri rappresentano la felicità. Al termine del tempo stabilito, con il materiale selezionato, i bambini dovranno realizzare un cartellone che rappresenti le riflessioni che hanno fatto nel momento di ricerca del materiale, riflessioni che poi dovranno condividere con gli

Discussione:

- Perché avete scelto queste immagini?
- A chi o a cosa avete pensato nel momento in cui avete fatto la vostra scelta?
- La ricerca è stata facile o difficile?
- Che tipo di difficoltà avete riscontrato?

Riflessione: Rappresentare la propria idea di felicità e condividerla con gli altri può essere utile per capire che ognuno ha un'idea di felicità diversa da quella degli altri. Eppure alcuni punti sono in comune. Conoscere le differenze fa crescere il rispetto, conoscere i punti d'incontro fa crescere la collaborazione. Rispetto e collaborazione sono necessari per fare in modo che la felicità sia veramente piena.

Suggerimenti: Utilizzate varie tipologie di giornali e/o di riviste, facendo attenzione a non mettere solo contenuti e immagini forti, ma anche fumetti e giornali per ragazzi.

5° Giorno **SE VUOI, PUOI!**

RAGAZZI	DA 10 IN SU
DURATA	45 MINUTI
LUOGO	CHIUSO



Obiettivo Far comprendere ai bambini/ragazzi l'importanza degli allenamenti e della costanza nel raggiungimento di un obiettivo.

Materiali: Proiettore, video in allegato.

Spiegazione: Prepara la stanza per far vedere ai bambini due di due cartoni animati, Hercules e Kung Fu Panda, dove viene preso in considerazione l'allenamento dei due protagonisti. Al termine della visione, attraverso una discussione, fate riflettere i bambini sul significato dei video che hanno appena visto.

Discussione:

- Avete notato delle differenze tra i due cartoni?
- Cosa avevano in comune i due protagonisti?
- Che ruolo avevano gli “allenatori”
- Avete mai avuto delle difficoltà da superare?

Riflessione: In entrambi i cartoni viene evidenziata la fatica che tutti noi possiamo provare nel metterci in moto per raggiungere un obiettivo. Ma in entrambi i casi i due protagonisti non sono soli, con loro c'è una guida che li sprona e che crede in loro. Nella vita infatti è possibile superare ogni fatica e ogni difficoltà solo quando si ha accanto qualcuno che ci aiuta a farlo, che ci permette di proseguire con coraggio il nostro cammino, anche quando noi saremmo pronti a fermarci.

Suggerimenti: Nessuno

IL SEMAFORO FELICE

RAGAZZI	DA 5 A 40
DURATA	45 MINUTI
LUOGO	APERTO



Obiettivo: Far comprendere che alcune azioni quotidiane che possono sembrare noiose e pesanti, in realtà, se condotte con amore, possono portare felicità a se stessi e agli altri.

Materiale: 2 cartoncini per ogni bambino: 1 rosso e 1 verde; 2 copie dell'allegato

Spiegazione: Consegnate a ogni bambino/ragazzo un cartoncino verde e uno rosso. Preparare una lista di azioni quotidiane e leggerle ai bambini/ragazzi, alcune azioni quotidiane; i bambini/ragazzi dovranno esprimere la loro idea su quell'azione alzando i cartellini a seconda che la giudichino noiosa (cartellino rosso) o piacevole (cartellino verde).

Un secondo animatore segnerà su un'altra lista il totale dei cartellini verdi e di quelli rossi accanto alle diverse azioni e al termine dell'attività comunicherà i risultati ai ragazzi.

Discussione:

- Con quale criterio giudicate un'azione noiosa?
- Come reagite quando vi viene chiesto di svolgere un compito noioso?
- Decidete di impegnarvi lo stesso?

Riflessione: Anche le attività che spesso riteniamo più noiose, in realtà possono aiutarci ad essere felici. Anche le attività che riteniamo più noiose o meno interessanti spesso sono in realtà fondamentali per crescere, per migliorare noi stessi e la nostra stessa vita. Senza contare che molto spesso queste attività possono anche rendere un po' più felice qualcun altro. A questo punto mostrare alcuni di questi passaggi e poi chiedete ai ragazzi il perché delle azioni bollate dal cartellino rosso (<< A cosa servono? >>, << Se non le facessi cosa succederebbe? >>). Sapendo la motivazione riuscite a farli passare dal rosso al verde?

Suggerimenti: È importante sottolineare che un'azione che risulta noiosa per me, non è necessariamente noiosa anche per gli altri e viceversa. Ognuno infatti ha il proprio carattere e la propria personalità. Potete anche aggiungere altre azioni a quelle già presenti nella lista.

6° Giorno

E SE INVECE...?

RAGAZZI	DA 10 A 60
DURATA	30 MINUTI
LUOGO	APERTO/CHIUSO



Obiettivo: Collaborare con gli altri per costruire una storia cercando di rielaborare i possibili imprevisti.

Materiale: 1 pallone da basket o di altro genere.

Spiegazione: Dopo aver disposto i bambini/ragazzi in cerchio, il conduttore si pone al centro del cerchio con una palla. Il primo bambino che riceve la palla dovrà iniziare una storia, poi passerà la palla a un suo compagno che dovrà andare avanti con la storia, e così via. In qualunque momento il conduttore potrà dire <<e se invece...?>>, aggiungendo il contrario di quanto appena detto oppure introducendo un imprevisto. A quel punto la storia continuerà, ma ripartendo dall'elemento appena introdotto. Sarà il conduttore a dare lo stop alla storia.

Discussione :

Che effetto vi ha fatto che qualcun altro cambiava la vostra idea?

Qual è stata la vostra prima reazione?

E come avete risolto la situazione?

Vi è mai capitato di dover cambiare sul momento una vostra idea o progetto?

Riflessione: Quando capita un imprevisto si può reagire in due modi: bloccarsi e arrendersi o impegnarsi per trovare una soluzione. Questa seconda soluzione dovrebbe conciliare elementi che solo apparentemente sembrano contrastanti. Nella vita spesso ci si trova a dover risolvere situazioni più o meno complesse: il modo migliore per farlo è credere di poterlo fare veramente, senza rinunciarvi in partenza.

Suggerimenti: Nel caso in cui non ce l'abbiate, potete sostituire il pallone da basket con il pallone di un qualsiasi altro sport. In base al numero di bambini/ragazzi, potete anche decidere di creare più di una storia.

FINCHE' LA BARCA VA

RAGAZZI	DA 6 IN SU
DURATA	30 MINUTI
LUOGO	CHIUSO

Obiettivo: Far comprendere ai bambini/ragazzi, attraverso un esperimento, cosa succede quando compiamo un gesto di cui ci pentiamo e proviamo a rimediare.

Materiale: Foglio con indicazioni su come realizzare barca di carta, recipiente di plastica, acqua, fogli di recupero, penne.

Spiegazione: Dividete i bambini in piccoli gruppi e consegnate ad ognuno un foglio di carta e indicazioni, per realizzare la barchetta di carta. Prima di iniziare a costruirla, ogni bambino/ragazzo dovrà scrivere all'interno del foglio un'azione di cui si è pentito. Non appena tutti avranno compiuto quest'operazione, metteranno la barchetta nel recipiente pieno d'acqua, precedentemente posto al centro della stanza. I bambini andranno quindi intorno al recipiente, e in silenzio avranno circa 5 minuti di tempo per pensare a come rimediare all'azione negativa appena scritta. Allo scadere del tempo stabilito, i bambini condivideranno la soluzione trovata con il resto del gruppo.

Discussione:

La barchetta è rimasta della stessa forma?

Avevate mai pensato a come "riparare" a un'azione?

Riflessione: Come dimostra questo piccolo esperimento, come la barchetta non mantiene la forma originaria quando è bagnata dall'acqua, così anche noi quando ci pentiamo di un'azione sbagliata che abbiamo commesso e decidiamo di porci rimedio, ci sentiamo diversi e assumiamo un atteggiamento nuovo. Come la barchetta di carta all'interno del recipiente, la nostra azione non scompare, non viene cancellata, ma può dare vita a qualcosa di diverso. Come possiamo decidere infatti di mettere ad asciugare la barchetta o di buttarla via, possiamo anche decidere di trovare rimedio all'errore commesso o lasciar perdere tutto e non fare niente per cambiare le cose.

Suggerimenti: Componete i gruppi in base al numero dei bambini presenti e in base alla grandezza del recipiente in cui mettere l'acqua per le barchette.



Storia Guida

1° Giorno : “La Sfida”

La sfida: dopo quattro anni e dopo la pandemia si terranno finalmente le Olimpiadi di Tokio. Ma tra queste si distingue una Olimpiade un po' particolare. Quelle delle Polisportive chiamata “Olympia Cup”. Tra queste vi era la polisportiva della “COMPAGNIA DEL BRACCIALE” che è stata accolta non tanto per meriti sportivi ma per meriti più che altro per meriti legati al fire-play e correttezza Sportiva. Nonostante le paure legate anche alla pandemia e i dubbi e i dissensi tra il presidente Augusto Bortoletti, presidente, e Mister Mike, il Coach e ai tanti dubbi la Compagnia del bracciale accetta di partecipare.

Anche il presidente Furio Strozzi presidente con la sua squadra i Red Scorpion voleva partecipare soprattutto per soldi. Ma il suo comportamento e quello della squadra si sono rivelati spesso sleali. Furio era disposto a tutto pur di partecipare. Causò l'incendio di una polisportiva partecipante così che il posto libero fu suo.

Nella prima gara di atletica i Red Scorpion sono fuori dal Podio, al contrario la Compagnia del Bracciale che si guadagna la Terza posizione.

2° Giorno: “Vinci”

Furio ha ideato un piano per mettere fuori gioco la compagnia del Bracciale e iniziare la scalata al Podio. “Puntare sulla Vanagloria dei suoi atleti, farli sentire arrivati e non farli lavorare più duramente durante gli allenamenti.

Non si allena più e arriva impreparata alla gara di Basket, per la disperazione di Mister Mike. Durante il primo tempo la Red Scorpion non s'impegna e la compagnia del Bracciale non vince aumentando il senso di Onnipotenza dei giocatori. Ma nel secondo Tempo quando la Red Scorpion Gioca davvero, avviene il disastro:

La Compagnia è travolta e non sapendo più quali sono le vere priorità non sa neanche come reagire. Sarà Mister Mike su suggerimento di Vicki a far capire come si comportano dei veri campioni trascinandoli prima nel recupero verso il pareggio, poi nel non accontentarsi fino alla vittoria.

3° Giorno: "Aiutanti"

Nella squadra della compagnia del bracciale non è una buona giornata. La prova della STAFFETTA non è andata bene e Maria se la prende con Valeria che, sentendosi umiliata lascia gli allenamenti piangendo.

Teschio e Rischio avvisano Furio, il quale manda immediatamente Iva a completare l'opera: far disperare Valeria spingendola a lasciare la gara. Iva riesce nell'intento e alla ripresa degli allenamenti al posto di Valeria c'è solo un biglietto che spiega perché se n'è andata.

Maria è soddisfatta: senza Valeria saranno più veloci. Ma il resto della squadra le ricorda che per le regole dell'Olympia Cup può gareggiare solo chi si è iscritto in quella specialità: senza Valeria dovranno abbandonare la 4x100.

Augusto è infuriato per la situazione e vorrebbe che Vicky andasse a

4° Giorno: "Uniti"

Mister Mike è per il gioco di squadra, ma i suoi schemi matematici per giocare a CALCIO sono decisamente impegnativi da comprendere. Furio Strozzi invece è molto più semplice e coinciso: usare qualsiasi tecnica per distruggere gli avversari. Oggi ha recuperato un vecchio detto latino: "divide et impera", cioè dividi i tuoi avversari e così potrai comandarli. Per questo motivo, tramite Teschio e Rischio, ruba la carta intestata alla compagnia del Bracciale e manda alla squadra lettere ufficiali in cui dice a ciascun giocatore che se segnerà più gol riceverà premi a non finire.

L'effetto non tarda a farsi vedere: durante la partita ognuno pensa per sé e non alla squadra: non si seguono gli schemi del mister, i ruoli saltano completamente, ci si fa addirittura fallo pur di segnare. Ci vorrà l'abilità di Vicky per far riscoprire il gioco di squadra e capire che si diventa campioni insieme o non si diventa campioni affatto. La Compagnia del Bracciale, nonostante una rimonta mozzafiato perderà l'incontro ma avrà finalmente capito la lezione.

5° Giorno: "Giusto Te"

Augusto è un sostenitore del tifo positivo e sano. È lui che inventa e dirige i cori del Leali Club, il gruppo di tifosi della Compagnia del Bracciale.

IL RUGBY poi, con la sua lealtà e con il suo terzo tempo (quando alla fine le due squadre e le due tifoserie fanno festa insieme), dà proprio una bella occasione per ripetere a oltranza il suo motto: "tifo positivo". Di tutt'altro avviso è Furio Strozzi che ordina alla sua squadra di picchiare duro sul campo e alla sua tifoseria di esagerare fuori dal campo.

La partita è tutt'altro che semplice: la panchina della compagnia sembra il pronto soccorso e sugli spalti la situazione è da campo di battaglia. Augusto non cede alle provocazioni e, anche quando viene colpito da una bomba carta della tifoseria avversaria, continua a ripetere e di non reagire con violenza.

La partita finisce con la vittoria della Red Scorpion, ma la scelta di stile di Augusto ripaga: il comitato dell'Olympia Cup decide di squalificare la Red Scorpion per i fatti incresciosi, dando la vittoria alla compagnia del Bracciale.

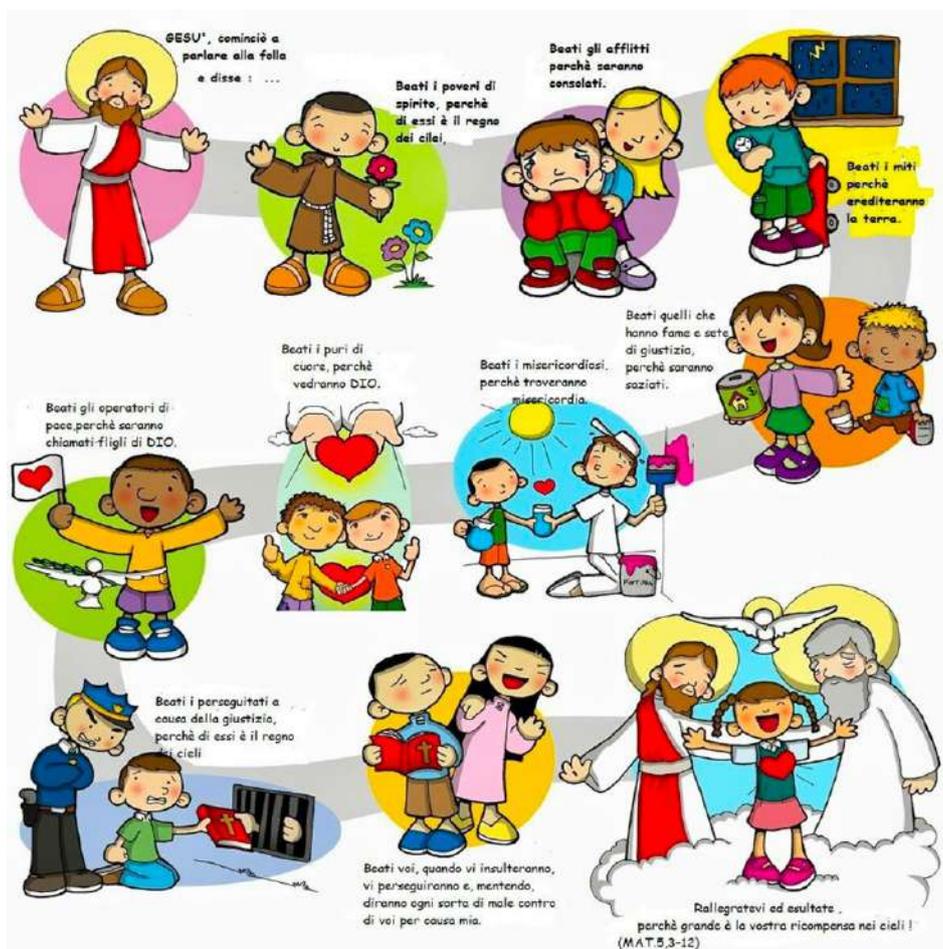
6° Giorno : "Essere Nuovo"

Teschio e Rischio spiano gli allenamenti della Compagnia del Bracciale prima della partita di PALLAVOLO. Il clima in squadra è teso: Marco, il capitano continua a richiamare i suoi in modo sgarbato, facendoli ovviamente peggiorare.

Aggiornato dalla situazione, Furio Strozzi decide che sarà lui stesso a inviare delle indicazioni durante la partita per colpire i punti deboli e far saltare il già precario equilibrio della Compagnia. Il piano funziona e Paolo, Giovanni, Valeria, Maria e Giulia cominciano a cedere, anche perché Marco continua a non motivarli. Inoltre, uno strano giocatore siede con loro in panchina senza che nessuno sappia chi sia. Alessandro questo è il suo nome, si impone come capitano e inizia a creare un nuovo clima. La squadra migliora di colpo in colpo e anche Marco capisce i suoi errori. A questo punto rientra in campo per giocare in un altro modo e la compagnia torna ad essere vincente.

FINALE: “Forza di Pace”

È arrivato finalmente il momento dell'octathlon. È una disciplina che ti permette di vincere le olimpiadi. Chi vince questa prova anche se sta perdendo arriva primo. La squadra è messa a dura prova e Valeria vuole ritirarsi, anche perché proprio a lei toccherà il survival, ovviamente con tutti gli ostacoli. La prova sembra impossibile, ma Vicky convince Valeria a rimettersi in gioco. Valeria torna più carica e vince, diventando la prima campionessa a realizzare l'impresa impossibile dell'octathlon.



Indice

Schema Grest..... 2

GIOCHI

Cerchio di Fuoco3

Alt! Etica.....4

4 Times5

Spazza Palla.....7

Guida alla Fiducia8

Ruba la Parola.....9

Gioco del Cameriere...10

Acchiappa L'immagine..11

Super Slalom.....12

Le Olimpiadi.....13

Paint Ball.....14

A Colpi di Spugna.....14

Grande Gioco15

ATTIVITA'

Ricordo Colorati.....18

Ricalcolo Percorso19

Caccia alla lettera21

No-Stop.....22

Fa-La-Si-nfonia.....23

Che Cosa Penso ?.....25

Una Buona Azione.....26

Sfoggia la Felicità.....27

Se vuoi Puoi.....28

Semaforo Felice.....29

E se invece ?.....30

Finché la Barca Va.....32

Storia

1° Giorno : "La Sfida".....34

2° Giorno: "Vinci".....34

3° Giorno: "Aiutanti"35

4° Giorno: "Uniti"36

5° Giorno: "Giusto Te".....36

6° Giorno: "Essere Nuovo".....37

7° Giorno: Finale-Forza di Pace.....38



**ANNO
2021**



A cura della Commissione Sport e Oratori dell'Arcidiocesi di Gaeta