

CRE-GREST 2024 LA FORMAZIONE ANIMATORI

Il momento di dialogo personale

Suggeriamo di predisporre, con qualche settimana di anticipo rispetto all'inizio della formazione, una modalità di candidatura per gli adolescenti della tua comunità al ruolo di animatore. Si possono prevedere diverse opzioni tra cui:

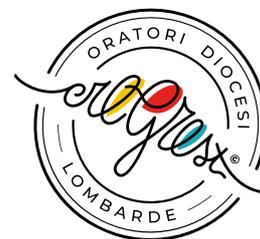
- * Un incontro aperto a tutti gli adolescenti, attraverso il quale presentare il percorso di formazione, le date del Cre-Grest e raccogliere così le adesioni dei futuri animatori;
- * Un periodo di apertura delle candidature, chiedendo agli adolescenti di passare in oratorio per lasciare il proprio 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 dal don, dai coordinatori ed educatori degli adolescenti.

Si tratta di modalità di primo contatto che possono diventare 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 un adeguato tempo 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, quali ad esempio:

- * Alcuni dati anagrafici e di contatto indispensabili (ricordiamo che, pur avendo un ruolo di responsabilità, molti degli animatori sono ancora minorenni!). Si può anche pensare, in questa sede, di consegnare loro l'iscrizione formale alle attività;
- * Le motivazioni più personali che spingono ciascun adolescente alla scelta di partecipare al Cre-Grest in qualità di animatore;
- * La richiesta di una continuità nell'esperienza (potremo chiedere, ad esempio, che un animatore partecipi ad almeno 2/3 settimane di Cre-Grest);
- * L'auto-percezione che ciascuno ha di sé stesso (qualità e difetti, limiti e potenzialità, competenze e abilità, passioni). Tutte queste informazioni saranno utili per l'assegnazione dei compiti nella complessa macchina del Cre-Grest.

Questo momento di conoscenza iniziale si rivelerà decisivo per tutto ciò che seguirà nei mesi a venire e per poter accompagnare con maggior consapevolezza i futuri animatori nel loro servizio e cammino di crescita!

Per condurre il dialogo si possono utilizzare la scheda di conoscenza e la carta dell'animatore, riportare qui di seguito.



Intestazione e logo della parrocchia e dell'Oratorio – logo Cre-Grest ODL e logo

Scheda di conoscenza e di candidatura

Dati anagrafici

NOME	COGNOME

DATA DI NASCITA	CLASSE FREQUENTATA	SCUOLA

CELLULARE	E-MAIL	CODICE FISCALE

ALLERGIE E INTOLLERANZE (da consegnare in busta chiusa):

SOCIAL CHE POSSIAMO UTILIZZARE PER RESTARE IN CONTATTO:	
<input type="checkbox"/> WhatsApp <input type="checkbox"/> Telegram <input type="checkbox"/> Instagram – Profilo: <input type="checkbox"/> Facebook – Profilo/pagina:	<input type="checkbox"/> Tik-tok – Profilo: <input type="checkbox"/> YouTube – Profilo: <input type="checkbox"/> BeReal – Profilo: Altri: _____ Profilo: _____

Caratteristiche e motivazioni personali:

Ho scelto di candidarmi come animatore perchè

Una mia qualità:.....

Un mio difetto:

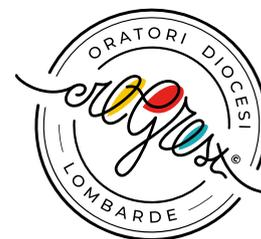
Una cosa che so fare bene:

Una cosa che non so fare per nulla:

Un mio hobby:.....

Il mio sport preferito:

Uno strumento musicale che so suonare:



Disponibilità al Cre-Grest:

Per partecipare al Cre-Grest è necessario partecipare ad almeno ... settimane.

Barra con una "X" le tue presenze.

I SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					
II SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					
III SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					
IV SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					
V SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					

orario del Cre-Grest:

Dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __

Gli animatori devono essere presenti almeno 15 minuti prima dell'inizio della giornata (sia per l'orario del mattino, sia per quello del pomeriggio).

Sarà presente il servizio di ingresso anticipato, organizzeremo dei turni dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __

Target e ambiti di lavoro

Un amico che vorrei in squadra: ____

In squadra preferiresti seguire:

- Bambini prima fascia
- Bambini seconda fascia
- Ragazzi delle medie

Ambiti di lavoro nei quali ti senti forte:

- Accoglienza
- Canti, balli e bans
- Preghiera
- Giochi e tornei
- Storia, scenetta, scenografie
- Laboratori

Taglia maglia animatore che indosserai:

- S
- M
- L
- XL
- XXL

Firma del futuro animatore



Carta dell'animatore

Un promemoria con alcune attenzioni fondamentali per vivere bene nella complessa macchina del Cre-Grest!

1. La vera motivazione scaturisce dal Vangelo.

Il Cre-Grest è una vera opportunità per vivere bene l'estate, la fraternità e le relazioni, la fede e la spiritualità, il gioco e il divertimento, alla luce dell'insegnamento di Gesù.

2. Rispetto delle persone e delle cose, degli ambienti.

La cura passa anche dal rispetto generale che abbiamo nei confronti delle persone, dei materiali e degli ambienti. In particolare, è richiesto:

- * Comportamento adeguato al contesto;
- * Linguaggio adeguato al contesto;
- * Abbigliamento consono;
- * Buon esempio verso tutti;
- * Capacità di osservare e ascoltare gli altri (in alcuni momenti servirà praticare l'arte del silenzio, noi per primi);
- * Utilizzo limitato della tecnologia (lo smartphone non è necessario);
- * Riordino e cura dei materiali;
- * Riordino e pulizia degli ambienti.

3. Rispetto degli orari.

Dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __

Gli animatori devono essere presenti almeno 15 minuti prima dell'inizio della giornata (sia per l'orario del mattino, sia per quello del pomeriggio). Sarà presente il servizio di ingresso anticipato, organizzeremo dei turni dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __. È essenziale la puntualità anche nel rispetto dei diversi momenti di attività.

4. Attenzione ai tempi dedicati all'informalità.

È il tempo giusto per guardare più in là ed allenarsi nell'esercizio dello stare insieme, senza un'attività organizzata da gestire: cerchiamo di cogliere i bisogni dei bambini e dei preadolescenti, giochiamo con loro...

5. Attenzione ai più fragili.

Al Cre-Grest ci impegniamo a coinvolgere tutti, trovando le modalità adeguate alla partecipazione e rispettando i bisogni e le necessità di ciascuno.

Buon cammino!

INCONTRO 0 DI ACCOGLIENZA, CONOSCENZA E LANCIAMENTO DEL TEMA DEL CRE-GREST 2024

Per tutti gli animatori del Cre-Grest

Si parte!

Obiettivo: fin da subito, accogliamo gli animatori del Cre-Grest 2024 affinché percepiscano la cura riservata loro dal gruppo coordinatori e possano così sentirsi attesi e benvenuti. Desideriamo, inoltre, aiutare gli adolescenti a percepirsi come un unico gruppo, orientato al raggiungimento dello stesso obiettivo e agevolare la possibilità per ciascuno di sentirsi parte di un progetto, che abbia come tema centrale "il cammino".

Attività rompighiaccio: *Pixel-Art*

Materiale: due tabelle, un disegno scelto precedentemente, tessere con la copia del disegno scelto, nastro biadesivo.

Prima di iniziare un cammino è bene che tutti abbiano la possibilità di conoscersi e "fare gruppo". Dopo un breve momento di accoglienza e di introduzione al percorso (e se fosse possibile, dopo un primo giro di presentazione), proponiamo agli adolescenti un'attività per scaldare un po' i muscoli! Prepariamo due (o più) squadre, capeggiate dagli animatori più grandi. Su una tabella che viene tenuta nascosta dagli adolescenti più grandi fino al "Via" del conduttore, viene riprodotto un disegno in stile pixel art. Gli animatori si dispongono nella propria fila dietro la linea di partenza, con di fronte, ad una certa distanza, la stessa tabella vuota (una per squadra). Al via i capo-squadra mostreranno la tabella con riprodotto il disegno al proprio gruppo. A quel punto, uno alla volta, in modalità staffetta, gli animatori dovranno recarsi alla tabella vuota per apporre un post-it in un quadretto della tabella vuota, nella posizione corrispondente visualizzata sull'altra. Per rendere più complesso il gioco, è possibile chiedere agli animatori di recarsi verso la tabella correndo all'indietro, saltellando, rotolando ecc. Vince la squadra che ricrea per prima il disegno.

Tablette di esempio

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		Red	Yellow	Brown	Brown	Brown	Yellow	Red		
2		Red	Yellow	Brown	Brown	Brown	Yellow	Red		
3		Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red		
4		Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
5			Red	Red	Red	Red	Red			
6				Red	Red	Red				
7		Green			Green					
8		Green	Green		Green			Green		
9			Green	Green	Green		Green	Green		
10					Green	Green	Green			

Attività 1: *Orientiamoci*

Materiale: oggetti di vario tipo (ostacoli, cinesini, coni...), bende.

Con questa attività continuiamo il lavoro sulla creazione del gruppo, ma cogliamo anche l'occasione per attivare alcune prime riflessioni.

Disponiamo gli animatori in file da due/tre persone e creiamo di fronte a loro un percorso con qualche semplice ostacolo. Definiamo fin dall'inizio il punto di partenza e il punto d'arrivo del tragitto da compiere. A questo punto tutti i partecipanti del gruppetto si bendano e si dispongono uno dietro l'altro toccando le spalle del compagno che hanno davanti. L'ultimo della fila (e l'unico non bendato) sarà un animatore "veterano". Quest'ultimo avrà come obiettivo quello di condurre il gruppo dal punto di partenza a quello all'arrivo evitando gli ostacoli e dando indicazioni al gruppo per svoltare o abbassarsi attraverso piccole strette sulla spalla che ogni componente dovrà replicare sulle spalle del compagno davanti a sé.

Esempi di indicazioni:

- * stringo la mano destra -> si gira a destra;
- * stringo la mano sinistra -> si gira a sinistra;
- * stringo le due mani -> ci si abbassa...

Ogni gruppo dovrà fare il percorso nel minor tempo possibile e rispettando tutte le indicazioni fornite.

Questa attività è stata pensata per riflettere principalmente su tre questioni:

1. Nel gruppo animatori gli adolescenti al loro primo anno di Cre-Grest sperimentano la possibilità di lasciarsi guidare dai più "grandi" che portano la loro esperienza.
2. I più grandi, a loro volta, sperimentano il compito e la responsabilità di accompagnare i più piccoli ed essere guide per i nuovi animatori
3. Gli animatori di ogni età, infine, camminano insieme scoprendo che per farlo, sarà necessario ascoltarsi, condividere e progettare, muovendosi nella stessa direzione.

Attività 2: *Un cammino che parla di me*

Materiale: oggetto portato da casa da ciascun animatore, bussola con domande, penne, foglietti (se necessari).

Attenzione: Per tempo, prima dell'incontro chiediamo ad ogni animatore di portare un oggetto personale che ricordi un cammino che hanno fatto (una fotografia, un biglietto del pullman, un laccio, un moschettone, una borraccia...).

Dividiamo gli adolescenti in piccoli gruppi (è consigliabile da non più di 15 componenti ciascuno) e proponiamo loro di condividere il motivo per il quale hanno scelto quel determinato oggetto (se non l'hanno portato, chiediamo di cercare online una foto che lo rappresenti) e in che occasione l'hanno utilizzato.

Quando tutti hanno condiviso le motivazioni alla base della scelta di quell'oggetto e del cammino intrapreso, continuiamo la condivisione, andando un po' più in profondità e cercando di capire cosa quell'oggetto dice di ognuno di loro, delle loro caratteristiche, qualità e fatiche. Per farlo, ci avvaliamo di una bussola che contiene quattro domande. Possiamo anche pensare di stampare la bussola e consegnarla ad ogni animatore, oppure di posizionarne una grande al centro della sala (disponibile per tutti) e far sì che ciascuno appunti le proprie risposte su un foglietto.

* **PERCHÈ** | Perché ho scelto di fare quel cammino?

Quali motivazioni mi hanno spinto ad intraprendere quel determinato cammino?

* **COSA** | Cosa dicono di me l'oggetto portato e il cammino fatto?

Quali caratteristiche/qualità/fatiche personali mettono in risalto l'oggetto e/o il cammino fatto?

* **CON CHI** | Qual è/quali sono state la persona/le persone che mi ricorda/no questo oggetto? Oppure ero da solo/a?

Chi sono i miei compagni di viaggio? Le persone con cui mi sento a mio agio in un cammino?

* **PAUSA** | Sono riuscito/a riprendere fiato?

Ci sono stati dei momenti di pausa oppure ho tirato dritto fino alla meta?

Per la condivisione si possono utilizzare due modalità:

- * si sceglie una domanda alla volta e tutti condividono la risposta a quella domanda;
- * una volta che tutti hanno risposto a ciascuna domanda, si inizia il giro di condivisione di tutte e quattro le risposte nello stesso momento.

Al termine della condivisione, prima della rilettura nel grande gruppo, è utile che il formatore riprenda quanto emerso all'interno dei singoli gruppi e ne faccia sintesi, specialmente sottolineando i punti di forza di ciascuno (che potranno tornare utili al Cre-Grest) e anche le eventuali fatiche emerse (il Cre-Grest sarà terreno fertile per lavorarci e crescere). Lasciamo poi un ultimo momento in cui ciascuno, personalmente, provi a rispondere a questa domanda: *Perché hai scelto di iniziare il cammino del Cre-Grest?* Anche in questo caso, lasciamo il tempo di una veloce condivisione di quanto emerso.

Rilettura

Sono tante le strade da cui provengono i nostri adolescenti: tante quanti sono i loro cammini e le loro singolari esperienze di vita. Tutto questo è una ricchezza... loro sono una immensa ricchezza! Non importa con che motivazione arriveranno al Cre-Grest, conterà piuttosto la loro capacità di mettersi in gioco, il cammino che sceglieranno di compiere con noi, la loro disponibilità a crescere insieme. Il Cre-Grest è un'occasione unica per uscire da se stessi, mettersi in discussione, camminare insieme. L'esperienza estiva in oratorio traccia un vero e proprio percorso di crescita attraverso il quale ai più grandi è data la possibilità di sperimentarsi mettendosi a servizio dei più piccoli e dove ciascuno è chiamato a crescere attraverso il confronto con l'Altro e con gli altri, per andare oltre il proprio singolare itinerario di vita, oltre le proprie abitudini e certezze. Un unico verbo, declinato in tre modalità differenti, ci potrà accompagnare in questa estate 2024: insieme potremo provare ad "educare", a "educarci" e a "lasciarci educare".

LIVELLO 1 ESCURSIONISTI

Per animatori alla prima esperienza di Cre-Grest

INCONTRO 1

Le motivazioni dell'animatore

Obiettivo: aiutiamo i futuri animatori ad esplorare le motivazioni che li portano ad impegnarsi al Cre-Grest, che li hanno portati a scegliere questa esperienza rispetto ad altre che vengono loro offerte al di là del contesto oratoriano. In particolare, attraverso questo primo incontro cercheremo di far riflettere gli adolescenti sul ruolo dell'animatore e sull'importanza che assume all'interno dell'esperienza del Cre-Grest.

Attività rompighiaccio: *Il velieno di carta*

Materiale: fogli di giornale (il numero in base alla grandezza del gruppo, indicativamente 1 foglio ogni due persone), base musicale con amplificazione.

Distribuiamo sul pavimento dei fogli di giornale aperti. Chiediamo agli adolescenti di camminare nello spazio, intorno a questi fogli di giornale e facciamo partire un sottofondo musicale. Dopo qualche secondo, interrompiamo la base musicale: gli adolescenti dovranno salire più velocemente possibile sulle loro "scialuppe di carta". Non esiste un limite di persone per fogli di giornale. Nel proseguimento del gioco, ad ogni turno, i fogli di giornale verranno piegati in due e poi in quattro e così via, fino ad eliminare alcuni fogli. Ad ogni turno, gli adolescenti dovranno ingegnarsi per capire come "sopravvivere" tutti insieme. L'obiettivo di questo gioco di accoglienza è far collaborare i ragazzi attraverso un gioco dinamico e divertente.

Attività 1: *"Fermati e fammi firmare!"*

Materiale: fogli con tabelle stampate, penne.

Chiediamo agli adolescenti di mettersi in cerchio, valutando in base al gruppo se sia necessario dividersi ulteriormente in sottogruppi. Ad ognuno consegniamo una penna e una "tabella delle caratteristiche". Al via, ogni adolescente dovrà andare alla ricerca delle caratteristiche riportate sul foglietto, chiedendo ai compagni se posseggono quella determinata caratteristica. Se uno la possiede, firmerà il foglietto sulla casella assegnata. Non è valido far firmare la stessa persona più volte. Si prosegue così per alcuni minuti. L'obiettivo dell'attività è permettere agli adolescenti di interagire tra di loro per potersi conoscere meglio, partendo dalle caratteristiche che li accomunano o, al contrario, che li rendono unici.

sono bravo in matematica	sono comprensivo	so fischiare con le dita	tifo una squadra di calcio
sono intonato	ho un animale domestico	sono figlio unico	pratico uno sport
non sono mai stato al grest	mi sono rotto qualcosa nel corso della mia vita	ho una bella scrittura	so suonare uno strumento
sono organizzato	ho più di un fratello	sono stato al cinema nelle ultime settimane	il mio genere di musica preferito è il pop
mi piace giocare con i bambini	non ho mai fatto il cre-grest da bambino	preferisco il mare alla montagna	il mio gusto di gelato preferito è il pistacchio

Attività 2: Chi va più in alto

Materiale: cartoncini, penne, nastri, colle, scotch, forbici, carta.

Gli adolescenti vengono divisi in piccoli gruppi (da 5 o 6 persone) in base al numero dei componenti del gruppo. Ad ognuno vengono assegnati 2 cartoncini su cui dovrà scrivere: sul primo, il talento che lo caratterizza, mentre sul secondo in che modo intende impegnarsi come animatore al Cre-Grest. Una volta terminato il momento di riflessione personale, dopo alcuni minuti, chiediamo agli adolescenti una breve condivisione di quel che hanno scritto chiedendo di motivare le loro scelte. Ad ogni gruppo vengono poi consegnati nastri, colle e scotch con i quali ogni gruppo avrà il compito di creare la "torre" più alta (non sarà possibile utilizzare altri oggetti, oltre a questi!). L'obiettivo dell'attività è far sì che gli adolescenti imparino a collaborare per realizzare un obiettivo comune, capacità fondamentale da maturare per poter realizzare un buon Cre-Grest.

Rilettura

Sono le motivazioni che fanno la differenza e ci spingono a iniziare un nuovo "cammino". Non esiste l'animatore perfetto, ciascuno ha caratteristiche e talenti propri che lo rendono unico e irripetibile. Eppure, una cosa è certa: non è possibile un buon Cre-Grest senza la condivisione dei talenti di tutti, senza la capacità di collaborare per realizzare un obiettivo comune, senza la disponibilità a "fare squadra", a impegnarsi percependosi come un unico gruppo che vuole realizzare qualcosa di bello e di unico come, appunto, l'esperienza del Cre-Grest.

INCONTRO 2

Il contesto del Cre-Grest

Obiettivo: dopo aver lavorato sulla consapevolezza delle proprie scelte e sulla decisione di essere presenti in modo costruttivo nella riuscita del Cre-Grest, aiutiamo gli adolescenti a comprendere il contesto nel quale opereranno, quello dell'oratorio. L'esperienza del Cre-Grest non aderisce ad un modello "neutrale" (premessi sia davvero possibile) di educazione, ma sceglie di far riferimento allo stile tipico dell'oratorio, quello dell'animazione.

Attività rompighiaccio: *Quale abito indosso in oratorio?*

Materiale: test, biro.

Proponiamo agli adolescenti un test, da compilare ognuno per sé, il cui risultato "catalogherà" ciascuno in una specifica tipologia di animatore: l'energico (competitivo, sempre a contatto con i ragazzi per renderli partecipi nei giochi, nei laboratori...), il coordinatore (buona capacità nel pianificare giochi, attività e calcolare i tempi per la riuscita di un buon Cre-Grest), il trascinatore (capace di coinvolgere ed entusiasmare i ragazzi), l'osservatore (ha sempre un occhio di riguardo per tutti, è in grado di accorgersi dello stato d'animo dei ragazzi).

Una volta terminato il test, leggiamo, al gruppo intero, ciascuna delle caratteristiche delle diverse personalità dell'animatore. Chiediamo agli adolescenti quale, secondo loro, è il tratto comune ad ogni tipologia. Questa attività permetterà loro di sviluppare la consapevolezza riguardo al proprio ruolo: ciascuno al Cre-Grest mette in gioco ciò che è e sa fare ma ci sono attenzioni richieste a tutti, consapevolezza comuni, legate al ruolo animativo, da cui non è possibile prescindere.

La traccia del test

1. Durante il grande gioco...
 - Mi diverto con i ragazzi, giocando assieme a loro - ENERGICO
 - Mi assicuro che tutto vada per il meglio, affinché possano giocare in serenità - COORDINATORE
 - Cerco di incoraggiare e incitare i ragazzi, come mental supporter - TRASCINATORE
 - Cerco di avere attenzione dei ragazzi che non hanno voglia di giocare - OSSERVATORE
2. Importante durante la giornata è...
 - dedicare tempo ad ascoltare le necessità dei ragazzi - OSSERVATORE
 - far percepire ai ragazzi il nostro entusiasmo, attraverso i bans ed i giochi - ENERGICO
 - comprendere e definire con esattezza tempi e luoghi per giochi e attività - COORDINATORE
 - che nessuno rimanga escluso - TRASCINATORE
3. I miei punti di forza...
 - sono molto attento ai particolari - OSSERVATORE
 - mi sento portato nel trovare soluzioni immediate ai problemi - COORDINATORE
 - uso il buon umore e le battute per aiutare e per far sorridere - TRASCINATORE
 - mi sento a mio agio in mezzo alla gente - ENERGICO
4. I miei punti deboli...
 - trovo difficile comprendere i messaggi non verbali dei ragazzi - COORDINATORE
 - non mi sento capace nella creazione e organizzazione di giochi e attività - TRASCINATORE
 - non presto troppa attenzione a chi è in disparte - ENERGICO
 - trovo difficile essere un animatore che coinvolge e motiva il gruppo - OSSERVATORE

Descrizione delle quattro tipologie:

ENERGICO.

Tipologia di animatore tendenzialmente competitivo, a cui piace mettersi in gioco e che non sa stare fermo. Hai un grande potenziale a contatto con i ragazzi, soprattutto nei laboratori, nei giochi e nelle attività pratiche, quindi, cosa aspetti a metterle in campo durante il Cre-Grest?

COORDINATORE.

Tipologia di animatore che tende a voler avere sotto controllo le situazioni. Ti piace organizzare e, dal tuo punto di vista, i tempi, i luoghi e le attività che si svolgono in oratorio necessitano di cura e organizzazione. Hai una mente schematica ma anche una spiccata creatività, che ti permettono di creare un buon clima all'interno del Cre-Grest.

OSSERVATORE.

Tipologia di animatore a cui non piace mettersi in mostra, ma hai un occhio ed un orecchio di riguardo per tutti. Hai la capacità di accorgerti dei piccoli dettagli che sfuggono al resto del gruppo. La tua empatia ed emotività non possono mancare: sono indispensabili per migliorare l'esperienza del Cre-Grest.

TRASCINATORE.

Tipologia di animatore forte, che spicca in mezzo a tanti. Sei in grado di attivare e coinvolgere i ragazzi all'interno dell'esperienza del Cre-Grest. Sei un grande supporter, anche a livello mentale ed è proprio questa tua capacità che è richiesta al Cre-Grest.

Attività 1: La mappa dell'animatore

Materiale: post-it, biro, sagoma animatore.

Agli adolescenti viene consegnato un foglietto. Ognuno deve individualmente rispondere a una provocazione riportata su questo post-it scrivendo chi è un animatore e cosa fa. Dopo aver lasciato alcuni minuti per rispondere alla domanda ci si divide in piccoli gruppi per una rapida condivisione. Successivamente ci si riunisce. Viene presentata la sagoma di un animatore, disegnata su un cartellone e posta al centro del cerchio: chiediamo agli adolescenti di attaccare il loro foglietto in corrispondenza della parte del corpo che credono sia indispensabile per animare bene (per esempio: "per me l'animatore gioca con i bambini" → attacco il foglietto su una gamba o un braccio).

Attività 2: Semaforo

Materiale: cartellone con disegno di un semaforo rosso, giallo e verde, pennarelli dei tre colori.

Mostriamo agli adolescenti il cartellone con il semaforo colorato e chiediamo loro di scrivere: in verde, cosa è bene portare (cosa è lecito fare) in oratorio come animatori; in giallo, ciò su cui è bene impegnarsi per poter crescere e fare meglio rispetto a come fatto fino ad oggi, mentre in rosso ciò che è assolutamente da evitare in quanto animatori.

Rilettura

"Essere testimoni della bellezza è una chiamata all'azione, un invito a diffondere il suo riflesso in ogni gesto e pensiero".
Questo pensiero di un autore anonimo può aiutare gli adolescenti a riflettere sul fatto che essere animatori del Cre-Grest va oltre il semplice compito di animare un gruppo di bambini e preadolescenti; richiede uno stile personale e l'adesione a regole e valori che ci uniscono. Ogni nostra azione comunica ed educa chi abbiamo a fianco (anche se non lo sappiamo, anche quando non ce ne accorgiamo). In questo cammino estivo, incarniamo non solo il ruolo di animatori ma anche il riflesso autentico di ciò che siamo, di quello in cui crediamo. A chi e cosa vogliamo lasciare spazio?

INCONTRO 3

Lo stile del Buon animatore

Obiettivo: aiutiamo gli adolescenti ad assumere consapevolezza circa gli strumenti educativi che saranno loro necessari per gestire una buona relazione educativa con i bambini e i preadolescenti. Attraverso quest'ultimo incontro, cerchiamo di trasmettere loro la consapevolezza che per animare è necessario sviluppare un'adeguata comprensione dei tempi e degli spazi che caratterizzano il Cre-Grest. Inoltre, aiutiamoli ad individuare le tecniche adeguate ad organizzare i giochi più adatti.

Attività rompighiaccio: *Gioco di ruolo*

Materiale: situazioni, costumi.

Chiediamo agli adolescenti di fare un esercizio di improvvisazione. Scegliamo delle professioni (insegnante, cassiera del supermercato, medico...), inserite in situazioni connotate in modo rilevante da un'interazione con altre persone. Dividiamo i partecipanti in piccoli gruppi e affidiamo a ciascun gruppo il compito di mettere in scena una situazione tra quelle che abbiamo loro proposto (alcune scene avranno indicato gli atteggiamenti da mettere in atto affinché emergano chiaramente azioni di cura; altre, invece, saranno più generiche). Al termine di ciascuna improvvisazione chiediamo agli altri adolescenti di sottolineare, per ciascuna scena, quali sono state le azioni di cura poste in atto e in quali scene hanno notato maggiormente questa attenzione. L'obiettivo di questo gioco di ruolo è far riflettere gli adolescenti sulle differenze che ci sono tra un rapporto che punta al "prendersi cura" rispetto ad un rapporto di indifferenza, distacco o freddezza.

Esempi di situazioni con atteggiamenti di cura:

1. un'insegnante delle elementari e i suoi studenti durante una lezione o una verifica. L'insegnante passa tra i banchi e chiede a ciascuno come prosegue il compito. La maestra riserva un sorriso o una carezza per ciascuno dei suoi studenti.
2. una hostess su un aereo durante una turbolenza non perde la calma ma offre le indicazioni a tutti i passeggeri e prova a sdrammatizzare senza mancare di rispetto verso nessuno. Ci sono passeggeri molesti che si lamentano e mancano di rispetto ma lei non perde mai la calma.
3. un allenatore durante una partita che sta andando male incoraggia e sorride ai suoi ragazzi. Non perde la pazienza né la calma. Al termine della partita, che purtroppo è stata persa, in vero spirito di fair-play invita i suoi giocatori a scambiare "il 5" con gli avversari.

Esempi situazioni con atteggiamenti "neutri" o di indifferenza:

1. un medico al termine di una visita comunica una notizia negativa ad un paziente senza mostrare la minima empatia. L'atteggiamento è educato ma freddo e distaccato.
2. una cassiera del supermercato risponde maldestramente ad un cliente che le chiede un'informazione circa un prodotto da acquistare.
3. un controllore non si fida di un gruppo di ragazzi appena scesi dalla metro: insinua continuamente che non abbiano pagato il biglietto perchè il pc non rileva il pagamento della ricevuta. Dopo qualche tentativo appura che il ticket è stato pagato ma non si scusa per quanto ha sostenuto fino a quel momento.

Attività 1: Facciamo la spesa

Materiale: prezzi con cartellini dei materiali, oggetti, banconota budget totale, fogli e penne.

Gli adolescenti vengono divisi in gruppetti da 5/6 persone. Ad ogni gruppo vengono assegnate delle "monete", ovvero la quantità massima di denaro che possono spendere. Ogni gruppo dovrà scegliere quale materiale acquistare per poter creare giochi e attività per il Cre-Grest senza spendere oltre il budget assegnato. Di seguito riportiamo i prezzi dei materiali e il budget a disposizione degli animatori:

- | | | | |
|------------------|------------------|------------------------|------------------|
| * pallone € 4,00 | * foulard € 3,00 | * spugne € 1,00 | * corde € 2,00 |
| * scopa € 2,00 | * acqua € 5,00 | * fogli e penne € 2,00 | * conetti € 4,00 |

Budget massimo: € 5,00 (chiaramente, il budget e il valore dei materiali possono anche essere variati a seconda delle esigenze del vostro gruppo).

Ogni gruppo, con il materiale acquistato, dovrà ideare un gioco da proporre all'esterno e un gioco da proporre in caso di pioggia. Al termine del tempo a disposizione, ogni gruppo condividerà i giochi pensati con gli altri gruppi cercando di mettere in evidenza i punti di forza e le criticità di ciascuna attività. Se dalla condivisione emergesse qualche buona idea sarà anche possibile partecipare ad uno dei giochi tutti insieme.

Attività 2: Orologiai e cartografi

Materiale: momenti del Cre-Grest, sagoma orologio, luoghi del Cre-Grest, elenco attività, mappa.

Al gruppo viene chiesto di dividersi in due sottogruppi, "gli orologiai" e "i cartografi": non sarà necessario dare una spiegazione dei due "ruoli". A questo punto i due gruppi svolgeranno due attività differenti, per poi incontrarsi alla fine per una condivisione su ciò che è emerso dall'incontro.

Orologiai

Su un tavolo verranno distribuite delle carte con i momenti più importanti del Cre-Grest. Per ciascun momento della giornata dovremo realizzare più copie di carte, in base al numero dei partecipanti. A questo punto ogni adolescente seleziona due o tre momenti, tra quelli che ritiene più importanti all'interno del Cre-Grest. Dopo qualche minuto, condividono tra loro i motivi di tale scelta. Successivamente, assegnano un "tempo" (durata) a ciascun momento, che reputano necessario per la buona riuscita del Cre-Grest, realizzando il loro "orologio".

Momenti del Cre-Grest: entrata dei bambini, riunione animatori, preghiera, inno, giochi, attività a tema, storia, balli, riunione di fine giornata, gita, merenda, gioco "libero", laboratori.

Cartografi

Vengono distribuite delle carte con gli spazi in cui si svolge il Cre-Grest (variabili da oratorio a oratorio). Ogni adolescente sceglie una carta e associa ad essa le attività che possono essere svolte in quel luogo. A questo punto, in gruppo, gli adolescenti creano una "mappa" con i luoghi per loro fondamentali nei quali collocare le attività del Cre-Grest.

Luoghi del Cre-Grest: chiesa, portico, palco, entrata dell'oratorio, campo di calcio, bar, piastra, spalti, parco giochi, aula, auditorium o teatro, piscina, segreteria, saletta educatori, ufficio del don, spogliatoi

Rilettura

Gli spazi e i tempi del Cre-Grest sono fondamentali per un animatore. Il rispetto del contesto e dei tempi, la proposta di attività e giochi adeguati ai compiti di sviluppo e ai bisogni evolutivi di bambini e preadolescenti sono aspetti cruciali per una buona organizzazione dell'esperienza estiva del Cre-Grest. Sarà allora indispensabile curare l'equilibrio dei diversi momenti che caratterizzano il Cre-Grest sottolineando, in modo particolare, che non c'è rilevanza esclusiva di un momento rispetto ad un altro ma che, piuttosto, la complementarità di ciascuno contribuirà a realizzare una proposta educativa e pastorale globale e completa. Nemmeno la scelta dello spazio può essere lasciata al caso: ogni attività e proposta necessitano di un contesto adeguato al loro svolgimento e l'ambiente e la sua cura sono un discriminante fondamentale per la riuscita di ciò che si va proponendo.

LIVELLO 2 ESCURSIONISTI ESPERTI

Per animatori oltre la prima esperienza di Cre-Grest

INCONTRO 1

Le competenze dell'animatore

Obiettivo: gli adolescenti che hanno già ricoperto il ruolo di animatori sono una risorsa preziosa il Cre-Grest perché conoscono il ruolo e sanno come muoversi rispettando gli spazi e i tempi. Per poter affrontare al meglio la nuova esperienza è molto utile accompagnarli a fare memoria dell'esperienza di Cre-Grest già vissuta e a valutare se, come e in che cosa si ritengono cambiati e cresciuti. Questo permetterà di capire su che cosa si sentono forti e su cosa sentono la necessità di un rinforzo.

Attività rompighiaccio: *Caccia al tesoro*

Pensiamo a 3 luoghi significativi per il nostro oratorio (es. la cappella, l'ufficio del don, il bar, la stanza animatori, la sala giochi, ecc.) e nascondiamo 3 biglietti "Tu", "X", "Tutti", stampati in un numero di copie pari ai gruppi in cui divideremo i partecipanti. Dividiamo quindi gli adolescenti in piccoli gruppi e consegniamo loro degli indovinelli che li porteranno ai luoghi prestabiliti. Ad ogni biglietto trovato dovranno tornare dal conduttore per ricevere l'indovinello successivo. Vince la squadra che colleziona più velocemente tutti i 3 biglietti che andranno a comporre il titolo del Cre-Grest 2023.

Attività 1: *Rileggiamoci*

Materiale: computer e proiettore o cartellone per attività "Brainstorming", pagella di autovalutazione, 4 cartelloni, uno per ciascun ambito (Cammino e crescita personale, Educativo, Animazione, Gruppo animatori), post-it, penne/pennarelli.

Prima parte: *Brainstorming*

Proiettiamo, attraverso una lavagna interattiva (Mentimeter, Slido, Padlet...), "TuXTutti". In alternativa si può utilizzare un grande cartellone da condividere al centro del gruppo. Chiediamo agli adolescenti di ripensare al Cre-Grest della scorsa estate invitandoli a riflettere se, come e in che cosa si ritengono cambiati dopo averlo vissuto. Guidiamo il confronto con alcune domande a cui potranno rispondere attraverso l'applicazione sul telefono o il cartellone:

- * L'esperienza come animatore ha fatto emergere degli aspetti di te che non conoscevi?
- * Ricordi un episodio in cui ti sei sentito valorizzato come animatore?
- * Il servizio prestato durante il Cre-Grest ti ha permesso di crescere come persona?

Seconda parte: *Pagella per autovalutazione*

Il formatore invita gli adolescenti a riflettere personalmente circa il servizio svolto nei precedenti Cre-Grest attraverso la compilazione di una piccola pagella di autovalutazione. La pagella indaga quattro ambiti fondamentali del servizio dell'animatore: cammino/crescita personale, ambito educativo-cura dei bambini/preadolescenti, animazione-cura delle attività, gruppo animatori. In ogni ambito sono presenti 5 domande a cui sono invitati a valutarsi con un voto da 1 a 10.



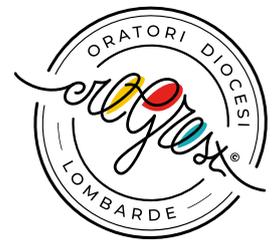
PAGELLA AUTOVALUTAZIONE ANIMATORI

CRESCITA PERSONALE	VOTO
Il Cre-Grest 2023 ha contribuito alla mia crescita	
Sono riuscito a lanciarmi nell'esperienza	
Mi sono sentito responsabile di qualcosa/qualcun altro	
Ho saputo chiedere aiuto ad un don/responsabile quando ho avuto bisogno	
Mi sono aperto agli altri e sono stato disponibile verso di loro	

CURA DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI	VOTO
Mi sono preso cura dei bisogni dei bambini e dei ragazzi che mi sono stati affidati	
Ho instaurato relazioni positive e di fiducia con i bambini e i ragazzi che mi sono stati affidati	
Ho aiutato i bambini e i ragazzi a vivere bene i momenti di preghiera	
Ho rallegrato le giornate di chi mi stava intorno	
Sono stato un buon esempio per i bambini e i ragazzi	

CURA DELLE ATTIVITÀ	VOTO
Ho contribuito alla preparazione e alla conduzione dei giochi	
Ho contribuito alla preparazione e alla conduzione dei laboratori	
Ho contribuito alla preparazione e alla conduzione delle attività a tema	
Ho animato i giochi e le attività	
Ho ballato con i bambini e i ragazzi	

GRUPPO ANIMATORI	VOTO
Ho instaurato relazioni positive con gli altri animatori	
Sono riuscito a stare/collaborare con animatori che prima non frequentavo	
Ho lavorato bene in gruppo	
Ho mantenuto e portato a termine gli impegni presi nel gruppo	
Sono stato una presenza positiva nel gruppo animatori	



POST-IT: competenze e capacità

Chiediamo ad ogni animatore di individuare l'ambito della pagella che ha ottenuto maggior punteggio, consegniamo un post-it sul quale scrivere come mai si sente forte in quell'ambito e invitiamo ciascuno ad attaccarlo sul cartellone dell'ambito corrispondente.

Attività 2: Gruppi - Limiti e difficoltà

Chiediamo ora di individuare l'ambito in cui si sono dati il punteggio più basso, quello dove si sono sentiti meno preparati, dividendosi in quattro gruppi. Quattro formatori faranno da riferimento per ciascun ambito con il compito di favorire una discussione che possa aiutare gli adolescenti a riflettere sulle proprie fatiche per poter crescere ed imparare dai propri errori rileggendo i propri passi con occhio attento.

I formatori potranno sollecitare i partecipanti con alcune semplici domande:

- * perchè pensi di non essere stato all'altezza?
- * cosa ti ha messo in difficoltà in quella situazione?
- * quali aspetti di te ti piacerebbe migliorare?
- * quali persone sono state per te un riferimento durante il Cre-Grest?
- * pensi di aver dato tutto quello che era nelle tue possibilità?

Una volta sciolti i sottogruppi e rientrati nel grande gruppo, possiamo concludere l'incontro chiedendo di scrivere su un post-it un piccolo obiettivo personale su cui ciascuno intende lavorare nel corso dei mesi in preparazione al prossimo Cre-Grest, un aspetto in cui vorrebbero crescere e migliorarsi.

Rilettura

Durante il Cre-Grest gli adolescenti hanno la possibilità di formarsi e crescere come giovani adulti all'interno di un ambiente protetto che li incoraggia ad un continuo miglioramento di se stessi. Il progetto educativo dei mesi estivi non deve essere rivolto unicamente ai bambini ma deve tener conto anche degli animatori che, diversamente da altri momenti dell'anno, sono protagonisti in prima persona con ruoli di grande responsabilità. La spensieratezza e la freneticità delle giornate di Cre-Grest non devono farci dimenticare che ognuno vive l'esperienza a suo modo ed è importante che gli educatori, i don e i coordinatori abbiano un'attenzione particolare nei confronti degli adolescenti ai quali stanno chiedendo di essere a loro volta punto di riferimento per i bambini che vivono l'oratorio, sostenendoli anche nella rilettura delle proprie azioni, aiutandoli a comprendere che la forza di un gruppo è più della semplice somma dei suoi componenti ed ognuno, con i suoi punti di forza e di debolezza, contribuisce ad arricchire gli altri. Il servizio che prestano come animatori può essere costantemente migliorato nel corso degli anni, sosteniamoli a capire come ciò sia possibile.

INCONTRO 2

Il gruppo animatori

Obiettivo: lavoriamo sulla dimensione del gruppo. L'animatore del Cre-Grest si trova ad agire in un contesto comunitario in cui è chiamato innanzitutto a mettersi in relazione con altri che sono portatori di una storia, di abitudini, di modi di pensare diversi dai propri. Il Cre-Grest è una palestra in cui gli adolescenti possono conoscere e far esperienza della comunità cristiana. San Paolo descrive la comunità cristiana come un corpo in cui ci sono molte membra, un insieme di carismi. Da qui, la necessità di predisporre una vita ecclesiale di ascolto reciproco e di cooperazione.

Attività rompighiaccio: *Si alzano tutti quelli che*

Materiale: sedie

Nella stanza è presente una sedia per adolescente, disposte in cerchio. Togliamo una sedia ed invitiamo chi vi era seduto a posizionarsi al centro del cerchio. Chiediamo di nominare una propria caratteristica: chi la possiede dovrà scambiarsi di posto e occupare una sedia differente. Chi rimane senza sedia sarà il prossimo a doversi posizionare al centro. Se il gioco fosse poco movimentato, inseriamo delle caratteristiche legate all'esperienza del Cre-Grest che li accomuna tutti: si alzano quelli che non vedono l'ora che inizi il Cre-Grest, quelli che l'anno scorso hanno ballato l'inno TuXTutti, quelli che perdono la pazienza molto facilmente, ecc.

Attività 1: *Staffetta delle zattere*

Materiale: zattere di cartone, palloni, bambolotti, giochi vari.

Diamo vita a una staffetta da fare in piccoli gruppi in cui gli adolescenti si devono spostare su zattere fatte di cartone. L'obiettivo è spostarsi velocemente, arrivando per primi al traguardo, senza far cadere nessuno. Al procedere del gioco è possibile inserire un "equipaggiamento" (es. palloni, bambolotti, giochi vari) di cui prendersi cura e spostare con il gruppo.

Al termine del gioco, il coordinatore invita a riflettere attraverso alcune domande:

- * Com'è stato dover agire in una logica di gruppo per raggiungere l'obiettivo?
- * In cosa il lavoro di gruppo ha fatto la differenza? Cosa ci ha reso veloci?
- * In cosa il gruppo ha fatto fatica? C'è qualcosa che mi ha infastidito?

Attività 2: *Il cappello dell'animatore*

Materiale: cappelli, un cartone a forma di mano

Facciamo sedere gli adolescenti in cerchio e raccontiamo loro una situazione-problema tipica del Cre-Grest. Esempi da poter utilizzare:

- * Emma (10 anni) non gioca con i coetanei, ma cerca costantemente l'attenzione dell'animatore;
- * inizia a piovere e bisogna annullare l'uscita in piscina. Gli animatori si trovano a dover pensare velocemente a nuove attività per la giornata;
- * i bambini non partecipano all'attività perché non hanno compreso la spiegazione degli animatori;
- * un gruppetto di preadolescenti di seconda media, noncurante dei rimproveri precedenti degli animatori, continua a prendere di mira con scherzi un loro coetaneo.

Per ogni situazione, gli adolescenti possono fornire una soluzione a partire dal cappello che il formatore farà loro indossare:

- * il **cappello dell'ottimista** (l'animatore che cerca di vedere sempre il positivo);
- * il **cappello del pessimista** (l'animatore che si focalizza sugli aspetti negativi);
- * il **cappello del lamentoso** (l'animatore che tende a lamentarsi spesso);
- * il **cappello dello svogliato** (l'animatore che non ha voglia di fare le cose);
- * il **cappello dell'analizzatore** (l'animatore che tende a psicologizzare bambini e preadolescenti).

L'obiettivo dell'attività è quello di permettere a ciascuno di uscire dal proprio stile di comportamento e di essere animatore per empatizzare con il modo di fare di altri animatori.

Il formatore aiuta gli adolescenti a far sintesi di quanto emerso e li sollecita a individuare le 5 skills essenziali del buon animatore. Le skills saranno trascritte su un grande cartone a forma di mano.

Rilettura

Ognuno ha il suo stile, il suo modo di fare, i suoi punti di forza e debolezza ed è bene saperli riconoscere. Il Cre-Grest però, è un'esperienza che permette di sperimentarsi, sfidarsi e mettersi in gioco. Essere animatori ci identifica in un ruolo che ci chiede di agire il nostro mandato con un certo stile, che è fondamentale imparare a fare nostro, facendo i conti con ciò che siamo.

INCONTRO 3

L'animatore e la comunità

Obiettivo: aiutiamo gli adolescenti a sviluppare le competenze-base sulle dinamiche che regolano un gruppo e gli strumenti necessari per condurre una squadra. Importante è sottolineare la differenza tra gruppi di bambini e gruppi di preadolescenti e prendere consapevolezza delle qualità reali che un animatore deve avere nelle diverse situazioni che possono presentarsi durante il Cre-Grest.

Attività rompighiaccio: *Due bugie, una verità*

Materiale: foglietti, biro

Ogni adolescente scrive su un foglietto tre situazioni complicate che ha vissuto al Cre-Grest. Delle tre affermazioni, dovranno esserci una verità e due bugie. Uno alla volta si va al centro del cerchio, leggendo il foglietto e gli altri dovranno indovinare quale delle tre affermazioni sia vera. L'obiettivo è cercare di pensare sotto forma di gioco a situazioni complesse all'interno del gruppo Cre-Grest.

Attività 1: *Role playing*

Materiale: fogli e biro

L'attività consiste nella simulazione di una possibile situazione problematica che potrebbe presentarsi al Cre-Grest a livello di gruppo. Gli adolescenti vengono fatti sedere in cerchio e vengono distribuiti loro vari ruoli in base ai personaggi richiesti dalle situazioni selezionate. Al resto dei partecipanti, che saranno seduti in cerchio, verranno dati i ruoli di osservatori, ulteriormente suddivisi in: osservatori del verbale (ascolto delle parole pronunciate), del non verbale (gesti, sguardi, espressioni) e del paraverbale (tono della voce, volume, ritmo e timbro, pause, risate, silenzi). Diamo agli osservatori un foglietto e una biro per poter prendere appunti. La scenetta si svolgerà all'interno del cerchio, pertanto solo gli osservatori della comunicazione non verbale potranno vederla, gli altri saranno seduti in cerchio ma di spalle (in modo da potersi concentrare esclusivamente sull'analisi del linguaggio a loro assegnato).

Gli "attori" vengono condotti fuori dalla stanza per conoscere la situazione che dovranno inscenare, si organizzano in qualche minuto e poi rientrano per la messa in scena. Il presentatore avrà il compito di facilitatore: interverrà chiedendo il cambio di attori quando la situazione sembrerà statica e deciderà il momento per concludere la scenetta e avviarne l'analisi. Durante l'analisi, ogni osservatore potrà dire cosa ha osservato di interessante e cosa avrebbe fatto per risolvere la situazione osservata; gli attori condividono come si sono sentiti in quel ruolo.

Le situazioni potrebbero essere le seguenti:

- * Laura, una bambina di 8 anni, piange continuamente perché gli altri bambini della sua squadra la prendono in giro.
- * Luca, 11 anni, si mette sempre in disparte e non vuole mai fare i giochi organizzati per la sua squadra perché secondo lui, l'idea migliore è sempre la sua, ma gli altri non la ascoltano.
- * La squadra vincente al super gioco del venerdì prende in giro la squadra perdente.
- * Un animatore, Andrea, 15 anni, vostro compagno di squadra, si svicola sempre quando c'è da distribuire la merenda e da sistemare gli oggetti utilizzati durante i giochi. Tutti fanno qualcosa tranne lui!

Attività 2: *L'equipaggiamento dell'animatore*

Materiale: fogli, cartellone, pennarelli, biro

Gli adolescenti vengono divisi in gruppetti in un numero uguale alle situazioni messe in scena nell'attività precedente. Ogni gruppetto dovrà far emergere, ripensando alle scenette viste o impersonate, la qualità principale che l'animatore coinvolto avrebbe dovuto mettere in campo per risolvere il problema.

Ogni gruppetto sceglie un capogruppo che riporta poi a tutti gli altri la qualità individuata e le motivazioni.

Alla fine dell'attività il formatore riprende le qualità, riportandole tutte su un cartellone e le spiega sottolineando l'importanza di ognuna.

Rilettura

Durante il Cre-Grest si possono presentare situazioni diverse, a volte anche complicate, che vanno gestite con sensibilità e nello stile educativo del progetto e dunque dell'oratorio. Le dinamiche base di gestione di un gruppo, messe in scena, si rendono osservabili e analizzabili, facilitando così la loro individuazione mentre ci troveremo a viverle. Non solo le parole, ma anche i gesti e la comunicazione non verbale diventano protagonisti in ogni momento quando si fa l'animatore. È importante sottolinearlo agli adolescenti al termine di queste attività che vogliono porre l'attenzione su dettagli che magari a volte passano inosservati. Come le qualità di un animatore, che magari loro hanno già dentro ma di cui non hanno ancora consapevolezza.

LIVELLO 3 ESCURSIONISTI ESPERTI CON ATTREZZATURA

Per animatori esperti che hanno un ruolo di responsabilità nel Cre-Grest

INCONTRO 1 *La scelta di educare*

Obiettivo: aiutiamo gli adolescenti e i giovani a comprendere la scelta di educare e cosa questa decisione comporta, partendo dal punto di vista di ciascuno per costruire una motivazione condivisa che possa sostenere il cammino del Cre-Grest.

Attività rompighiaccio: Nord sud ovest est

Materiale: cartelli, foglio con domande

Gli animatori sono al centro della stanza dove, ai quattro angoli, sono posti 4 cartelli che indicano i punti cardinali. Chiediamo di rispondere alle domande, che verranno poste dal formatore, spostandosi nella stanza e raggiungendo il punto che più li identifica (domande e risposte sono online disponibili per il download). Questo semplice gioco-attività può avanzare dalle più semplici domande a quelle più complesse. Ogni volta che si sceglie una determinata posizione, a turno si spiega la motivazione che ha portato a sceglierla rispetto ad un'altra.

Le domande e le risposte

1. In quale animale ti identifichi?
 - nord: LEONE (coraggio, prende posizione)
 - sud: DELFINO (giocoso, allegro, semplice)
 - ovest: GIRAFFA (una persona che vede le cose dall'alto)
 - est: CAMALEONTE (in grado di adattarsi e modificare l'esito delle cose)
2. Cosa ti rispecchia di più?
 - nord: PIEDI
 - sud: CUORE
 - ovest: POLMONI
 - est: CERVELLO
3. Quale domanda ti poni per prima?
 - nord: CHI?
 - sud: COSA?
 - ovest: PERCHE'?
 - est: COME?
4. Cosa non può assolutamente mancare all'interno di un gruppo animatori?
 - nord: RISPETTO
 - sud: COMUNICAZIONE
 - ovest: COLLABORAZIONE
 - est: DIVERTIMENTO
5. Quando hai scelto di diventare animatore cosa ti ha portato qui?
 - nord: AMICI
 - sud: HO SEMPRE FATTO L'ANIMATO
 - ovest: CURIOSITA'
 - est: MI HANNO OBBLIGATO
6. Perché hai deciso di rimanere?
 - nord: AMICIZIE
 - sud: È IL MIO POSTO
 - ovest: NON STO A CASA
 - est: MI OBBLIGANO



7. Quale soft skills hai acquisito maggiormente nel fare l'animatore?

- nord: PROBLEM SOLVING
- sud: CREATIVITÀ
- ovest: COLLABORAZIONE
- est: GESTIONE TEMPO

8. In cosa posso migliorare?

- nord: METTERMI IN GIOCO
- sud: PAZIENZA
- ovest: ESSERE PIÙ PUNTUALE
- est: ESSERE PIÙ ATTENTO

9. Cosa non riesco a tollerare?

- nord: RITARDO
- sud: DIVAGAZIONE
- ovest: MANCATA ORGANIZZAZIONE
- est: ALTRO (COSA?)

10. Cosa scegli?

- nord: PARTENZA
- sud: ARRIVO
- ovest: DESTINAZIONE
- est: TRAGITTO

11. A che punto ti senti con il tuo percorso di fede?

- nord: FERMO
- sud: PIENO DI DUBBI
- ovest: IN CAMMINO
- est: CREDO

Attività 1: Educare?

Materiale: foglio con frasi, cartellone, pennarelli

Agli adolescenti vengono proposte una serie di frasi tratte da libri, discorsi, video, televisione sul significato di educare. Diamo loro il tempo di scegliere una di queste frasi e chiediamo di motivare la scelta. Si tratta di un'attività da fare individualmente per scoprire come tra animatori dello stesso livello si possano avere diversi punti di vista e come per ognuno possa essere differente il significato di educare. Svolta questa prima parte in modo individuale gli animatori dovranno provare a trovare una definizione comune da scrivere sul cartellone che sia il più completa possibile, unendo i diversi punti di vista.

Le frasi sull'educare

Lo scopo dell'educazione è quello di trasformare gli specchi in finestre.

(Sydney J. Harris)

L'educazione è cosa del cuore.

(Don Bosco)

Il compito del moderno educatore non è di disboscare giungle, ma di irrigare deserti.

(C.S. Lewis)

È bellissimo educare, significa tirare fuori e non imporre, come spesso si crede.

(Vittorino Andreoli)

Il bambino non è un vaso da riempire, ma un fuoco da accendere.

(François Rabelais)

Per poter educare, bisogna amare.

(Karol Wojtyła)

Bisogna insegnare ai bambini a pensare, non a cosa pensare.

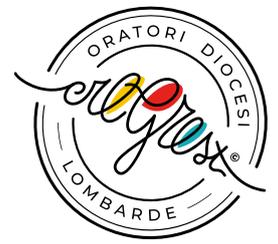
(Margaret Mead)

Educare è come seminare: il frutto non è garantito e non è immediato, ma se non si semina è certo che non ci sarà raccolto.

(Carlo Maria Martini)

"Educare" vuol anche dire "venire educati". Quella educativa è una relazione a due dove chi educa e chi è educato non sono distinguibili.

(Vittorino Andreoli)



L'oggetto dell'educazione è di preparare i giovani ad educare se stessi nel corso delle loro vite.

(Robert Maynard Hutchins)

L'albero si raddrizza quando è piccolo.

(Proverbio)

Attraverso la sua educazione, attraverso tutto ciò che vede e sente intorno a lui, il bambino assorbe una tale somma di sciocchezze, mescolate a verità essenziali, che il primo dovere dell'adolescente che vuole essere un uomo sano è di rigettare tutto.

(Romain Rolland)

L'educazione è la nemica della saggezza, perché l'educazione rende necessarie tante cose, di cui, per esser saggi, si dovrebbe fare a meno.

(Luigi Pirandello)

Il vero oggetto dell'educazione, come quello d'ogni altra morale disciplina, è la formazione della felicità

(William Godwin)

Il gran torto degli educatori è il volere che ai giovani piaccia quello che piace alla vecchiezza o alla maturità, che la vita giovanile non differisca dalla matura, di voler sopprimere la differenza dei gusti e dei desideri; di volere che gli ammaestramenti, i comandi e la forza della necessità suppliscano all'esperienza.

(Giacomo Leopardi)

Attività 2: 4 passi

Materiale: fogli, biro/pennarelli

Dopo aver dato una definizione comune di educare, chiediamo agli animatori di provare a pensare, concretamente, come questa definizione possa prendere forma nel Cre-Grest. Quali sono le strategie, le azioni, le attenzioni che un animatore deve mettere in campo? Per farlo chiediamo agli animatori, singolarmente, di scrivere su un foglio quattro parole chiave (no frasi) che possano dire come l'attenzione educativa si ritraduce all'interno del Cre-Grest. Poi formiamo delle coppie che dovranno mettere insieme le parole e trovare, in due minuti, un accordo sulla scelta di quattro parole. A questo punto, unendo due coppie, si formano dei quartetti: ogni quartetto ha tre minuti per decidere le quattro parole comuni. Si continua (aumentando sempre il tempo al crescere dei gruppi) finché i partecipanti si ritrovano divisi in due squadre: a questo punto si deve cercare un accordo globale per ottenere quattro parole valide per tutti.

Rilettura

L'esperienza del Cre-Grest è strettamente educativa, non è solo giochi e animazione! Saperlo cogliere e dare significato alla nostra idea di educare e ai punti fermi che orientano il nostro stare con i bambini e i preadolescenti, è fondamentale. È un esercizio utile a condividere il senso dell'esperienza e lo stile con cui la si vuole vivere e agire. Educare è qualcosa che alcune volte accade inconsapevolmente e altre volte diventa una scelta, che nello stare accanto agli altri si modifica e si evolve.

INCONTRO 2

La lettura e la cura delle situazioni di fragilità

Obiettivo: sensibilizziamo adolescenti e giovani rispetto alle situazioni di difficoltà/fragilità che potrebbero incontrare nell'esperienza del Cre-Grest, offrendo loro un campionario delle situazioni più diffuse che potrebbero presentarsi cercando di dare i giusti strumenti e accorgimenti per accostarsi ad esse con cura e attenzione.

Attività rompighiaccio: *Tennero comune*

Materiale: cartellone, pennarelli

Chiediamo ai partecipanti di scrivere su un cartellone tutte le caratteristiche e/o esperienze che li accomunano, suggerendo di non elencare tutte le cose ovvie (es. avere la stessa età). Quando il tempo dato a disposizione è esaurito, chiediamo al/ai gruppi quante e quali cose hanno scritto. Questa attività funziona meglio se svolta in gruppetti da 6/7 animatori.

Attività 1: *Non giudicare un libro dalla copertina*

Materiale: foglietti con frasi, colla/scotch, pennarelli

Gli animatori si dispongono in cerchio al centro della stanza e chiudono gli occhi. Due facilitatori incollano sulla fronte di ogni animatore una frase che può essere negativa o positiva, ad esempio:

POSITIVE	NEGATIVE
Abbracciami	Sono orribile
Diventa mio amico	Ignorami
Baciami la mano	Deridimi
Salutami con un sorriso	Non voglio stare con te
Fammi ridere	Prendimi in giro
Dammi il cinque	Spingimi
Balla con me	Rifiutami

In un secondo momento, agli animatori verrà chiesto di girare liberamente per la stanza e incrociandosi tra loro, saranno chiamati a reagire alla scritta sulla fronte dei compagni. È importante usare solo la mimica, senza parlare né fare alcun suono.

Dopo che tutti si saranno incrociati e mimati, si chiede agli animatori di sedersi in cerchio per un confronto, senza togliere il post-it dalla fronte. Alcune domande provocatorie potrebbero essere:

- * Come ti sei sentito?
- * Hai fatto qualcosa per essere trattato in quel modo? (di solito chi è stato trattato male risponde a questa domanda)
- * A te è mai accaduto?
- * Cosa pensi ci sia scritto sul tuo post-it?

Se si vuole mantenere la riservatezza e far emergere le storie in maniera protetta, si può pensare di far scrivere a tutti i propri vissuti su biglietti che poi verranno raccolti e distribuiti, in modo che ognuno leggerà una storia che non è la sua e senza sapere da chi sia stata scritta, ma rendendola così uno spunto di riflessione per ognuno.

Attività 2: *Brainstorming*

Materiale: cartellone, pennarelli

Si può chiedere agli animatori, di formare nuovamente dei gruppetti e riflettere su tutto ciò che viene in mente (quali episodi, emozioni, reazioni...) pensando al pregiudizio, allo stereotipo e alla discriminazione. Successivamente gli animatori potranno confrontarsi tra loro per capire come occorre posizionarsi di fronte a certe situazioni, quali sono le buone pratiche da mettere in campo e come, nell'esperienza del Cre-Grest, possono prendere forma.

Rilettura

Ricordiamo agli animatori che è sempre importante vedere e riconoscere quanto siano diversi tra loro i bambini e i preadolescenti che partecipano al Cre-Grest. A volte si danno per scontato tanti elementi e servono le giuste lenti per guardare a certe situazioni. È importante prendersi sempre del tempo per osservare chi ci sta attorno e riconoscere possibili situazioni di disagio o difficoltà: siamo animatori anche per questo!

INCONTRO 3

L'animatore e la comunità

Obiettivo: diamo la possibilità ad adolescenti e giovani di scoprirsi parte di una comunità che va oltre i confini del Cre-Grest, rendendoli partecipi di diverse attività che si svolgono all'interno della propria parrocchia, sensibilizzandoli sul significato e sull'importanza di essere comunità.

Attività rompighiaccio: *La rete*

Facciamo disporre gli animatori in cerchio, spalla contro spalla, chiedendo di allungare le braccia in avanti, incrociarle, aprire le mani e chiudere gli occhi. Al via dovranno cercare di prendere la mano di altri compagni così da formare una grande rete ingarbugliata. Una volta che tutte le mani ne stringeranno altre, il gruppo dovrà cercare di sbrogliarsi per tornare a formare il cerchio iniziale.

Attività 1: *La comunità ideale*

Materiale: carte immagini

I formatori forniscono un insieme di carte con diverse immagini tramite le quali gli animatori devono rispondere a due domande:

- * Che significato attribuisco al termine "comunità"?
- * Come è la mia comunità ideale? Cosa non può mancare?

Ogni immagine può rappresentare per l'animatore una determinata caratteristica della comunità e della sua idea della stessa. Una volta scelta l'immagine si chiede all'animatore di raccontare agli altri il motivo che lo ha portato a scegliere quella determinata foto e come ha provato a rispondere alle domande. Mentre gli animatori parlano, i formatori prendono nota di quanto detto, cercando di trovare delle parole chiave che possano riassumere i diversi interventi. Serviranno per la rilettura finale.

Attività 2: *La comunità reale: chi siamo?*

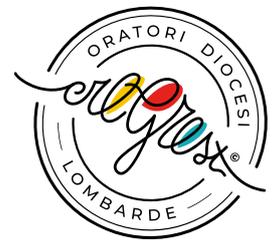
PROPOSTA A

Materiale: post-it, biro

Dalla comunità ideale, passiamo a quella reale.

Invitiamo una decina di ospiti che hanno un ruolo all'interno della nostra comunità senza dichiarare nello specifico di cosa si occupino. Lasciamo agli animatori la possibilità di indovinare il ruolo dei volontari (magari qualcuno lo conosceranno già, ma non è scontato).

- | | | |
|----------------------------|----------------|-----------------------------|
| * CATECHISTI | * CARITAS | * PULIZIE AMBIENTI ORATORIO |
| * MINISTRI DELL'EUCARESTIA | * LETTORI | * SUORE – DON – DIACONI |
| * EX ANIMATORI | * CUOCHI CAMPI | |
| * CORO | * CHIERICHETTI | |



Gli animatori si dividono in coppie e si dirigono da ogni ospite e indagano facendo un paio di domande il ruolo che l'ospite ha all'interno della comunità:

- * Cosa ti ha portato all'interno della comunità?
- * Che tipo di impegno svolgi?

Indovinato o comunicato l'impegno dell'ospite gli animatori segnano su un post-it il ruolo.

Nella seconda parte dell'attività chiediamo agli animatori di riunirsi in un unico gruppo al centro della stanza. Le coppie attaccano i loro post-it sul muro. I formatori avranno il compito di provare a rielaborare quanto scritto sui post-it, facendosi aiutare dagli animatori stessi. Sarebbe interessante capire se ci sono risposte che ritornano o che si differenziano, cercando di farle emergere con chiarezza per rileggere quanto gli animatori hanno potuto ascoltare.

PROPOSTA B

Materiale: video registrati, computer, proiettore, telo

Se non fosse possibile invitare gli ospiti si potrebbe chiedere loro di registrare un video, dove verranno poste le domande scritte qui sopra, da poter guardare durante la formazione. L'incontro continua con la stessa impostazione scritta precedentemente. Si può immaginare di far registrare un secondo video in cui i volontari rivelano il loro ruolo.

Rilettura

Il Cre-Grest a volte rischia di essere una bella parentesi tra le varie proposte dell'oratorio, come qualcosa che coinvolge solo gli animatori e i bambini. In realtà non è così! Il Cre-Grest ha un mandato che risponde ad un bisogno comunitario ed è la comunità stessa che vi prende parte, attraverso le famiglie, i volontari, l'amministrazione comunale ecc.

È fondamentale percepirsi parte di una comunità più ampia dando l'opportunità agli adolescenti e alla comunità stessa di incontrarsi e creare legami. Siamo partiti da un ideale che è sempre bene tenere a mente, calandoci nel reale, vedendo che forma assume la nostra comunità, su cosa si sente forte e su cosa invece, si potrebbe lavorare. Il muro pieno di post-it simboleggia la forza della propria comunità non formata da singoli, ma da tante persone che insieme ne danno valore.

INCONTRO SUL TEMA

per tutti gli animatori

Sguardo alla mappa

Obiettivo: approfondiamo il tema del Cre-Grest 2024 e la possibilità di acquisire strumenti che possano essere riutilizzati dagli adolescenti per indagare il tema del cammino con i bambini e i preadolescenti durante le giornate e le diverse esperienze.

Attività rompighiaccio: *Fanta, Cola, Sprite*

Materiale: base musicale con amplificazione.

Prima di partire per un cammino, dobbiamo scaldare i muscoli. Si può, quindi, proporre il gioco “Fanta, Cola, Sprite” che tra l’altro può essere utilizzato anche durante le giornate di Cre-Grest. Ad ognuna di queste parole corrisponde un movimento: Fanta (in piedi a braccia in alto), Cola (seduti a terra), Sprite (rannicchiati). Il conduttore, alternandole in modo via via più veloce, allo “stop” della musica, ne grida una e gli adolescenti, assumono la posizione corrispondente. Chi la assume per ultimo o chi sbaglia, viene eliminato. Alle tre parole di comando possono essere associati anche movimenti più complessi a coppie o terzetti. Se il gruppo è molto numeroso sarà necessario essere molto attenti nell’osservazione del gioco.

Attività 1: *In cammino*

Materiale: storia di Luca, uno zaino ciascuno e 1 foglio A3, 1 foglio A5, 3/4 pennarelli, 1 penna per ciascuno zaino, libro con il titolo del Cre-Grest.

Proponiamo una vera e propria esperienza di cammino caratterizzata dalla riflessione, assumendo così un valore formativo. Questo itinerario, da svolgere per il paese o in oratorio, prevede 4 tappe accompagnate da 4 attività. In ogni tappa, verrà letto un breve racconto utile a contestualizzare le diverse attività: si tratta della storia di Luca, un animatore che vive una giornata estiva come tante di quelle vissute dai nostri animatori durante il Cre-Grest.

Una piccola nota di metodo: prima dell’incontro chiediamo ad ognuno di portare uno zaino da riempire con il materiale utile alle varie attività.

PARTENZA

* Dove vado?

* Cosa porto?

* Con chi cammino?

Storia di Luca:

"Luca è ora! Dai che arrivi tardi!"

Drinnnn.

"Ma cosa!?!?" Sono già le 7.30? Allora non era un sogno! Bene, mi tocca!

Una colazione veloce, un sorso d'acqua e si comincia! Un nuovo giorno di Cre-Grest sta per cominciare. Mi metto la maglia da animatore e parto per l'oratorio, dove il don e miei amici mi stanno aspettando. Che bello trovare un luogo in cui anche io posso servire a qualcosa, in cui posso diventare grande attraverso piccole responsabilità! Vediamo un pò... Ho preso tutto? Credo proprio di sì: una coperta per il gioco degli indiani, lo scotch per i cartelloni e soprattutto tanta voglia di stare insieme. Non sarà sempre facile ma sono convinto che farò, anzi faremo un buon lavoro. Ci siamo preparati tanto e vorrei che i bambini si divertissero almeno quanto mi divertivo io quando partecipavo da piccolo. Non mi resta che scendere, saltare in sella alla mia bicicletta e partire!"

Attivazione:

Dal proprio zaino ogni animatore estrae un foglio A3 bianco e i pennarelli. Ognuno è invitato a disegnare la mappa della propria vita, ponendo al centro il proprio nome e raccontandosi attraverso frecce, disegni e simboli (prima, strade percorse - adesso, cosa sto facendo - dopo, cosa sogno?).

Una volta che ognuno ha completato la sua mappa, si può condividerla. Si tratta di un'attività molto personale da proporre con attenzione. Una volta terminato questo momento, si prosegue il cammino.

LUNGO LA STRADA

* Con chi cammino?

* Cosa trovo?

* Cosa vedo?

Storia di Luca:

"Dicono sia l'estate più calda, ci credo, sono le 8.30 e ci saranno già 30 gradi all'ombra! Meno male che qui nello zaino mi sono portato una bottiglia di...acqua! L'acqua, ecco cosa ho dimenticato di mettere nello zaino! Troppo tardi per tornare a casa, mi fermo in un bar e ne recupero una".

"1 euro e 50, grazie". "Ma tu sei Luca l'animatore del Cre-Grest?"

"Sì, sono io!"

"Posso chiederti un favore questa mattina?"

"Mi dica pure".

"Oggi non riesco a portare mio figlio Martino al Cre-Grest, posso affidarlo a te?"

"Ma certo! Andiamo, sul portapacchi ho sempre un posto passeggeri".

"Via si continua la strada! Oggi prevedo una giornata molto impegnativa... quanta gente attende l'apertura del portone dell'oratorio! Corro dentro che i miei amici animatori hanno già iniziato i primi bans!"

Attivazione:

Lungo il cammino della quotidianità, si incontrano amici, parenti e volti nuovi. E dietro a questi ci sono tante storie a cui io posso donare del tempo. Riprendiamo la mappa della precedente attività e chiediamo di strapparne un pezzo e di scriverci sopra ciò che doniamo di noi ad un'altra persona del gruppo (pregio, punto di forza). Ogni animatore avrà "perso" un frammento della propria vita, del proprio tempo, ma per consegnarlo all'altro come dono. Per evitare che qualcuno resti senza, è bene formare coppie o trovare un modo affinché tutti possano sia dare sia ricevere. Ciò che ognuno ha scritto e consegnato, diventerà impegno concreto per tutto il Cre-Grest.

Si prosegue il cammino.

LA FATICA

* Quanto manca?

* Facciamo una pausa?

Storia di Luca:

"1,2, 3 Stella! Sono le 14.00! Il pomeriggio sarà ancora molto lungo... Il sole scotta tantissimo e dal pavimento del cortile sale un caldo-umido insopportabile. Me lo diceva Filippo che si stava meglio a casa con l'aria condizionata! I bambini poi... urlano tutto il giorno e gli altri animatori non mi aiutano di certo stando sotto al portico all'ombra seduti comodi, comodi. Poi stamattina sono stato rimproverato perchè non ho chiuso il tubetto di tempera... grazie! Sicuramente chi non fa non sbaglia. Devo dire che in situazioni come queste mi domando sempre chi me l'ha fatto fare. Poi in realtà ci ripenso... Ripercorro nella mia memoria quell'attività che avevo fatto in preparazione al Cre-Grest e penso che, se dovessi dedicare "un pezzo del foglio del mio tempo" a qualcuno, allora vorrei che venisse utilizzato nel migliore dei modi, e credo che la condivisione sia sempre il migliore. Il tempo donato agli altri non è sprecato, ma investito! E quindi eccomi qua, ancora una volta".

Attivazione:

Dividiamo gli animatori in gruppetti, misti per livello di esperienza al Cre-Grest. Ogni gruppo scrive un paio di momenti in cui, durante il Cre-Grest, è prevalsa la fatica, che sia fisica, emotiva o relazionale. Successivamente, scambiamo i foglietti tra i gruppi. A questo punto il gruppo avrà il compito di trovare il bello presente in quella fatica, il senso di quel momento che seppur faticoso, è valso la pena vivere, scrivendo una parola sul retro del foglio ricevuto. Infine, seguiamo con lo scambio fino a che tutti i gruppi non abbiano commentato tutti i foglietti. Alla fine, cerchiamo di condividere una sintesi attraverso le tre domande che guidano questo momento.

Si prosegue il cammino verso il punto d'arrivo.

L'ARRIVO

* Cosa trovo?

* Cosa racconto?

* Come riparto?

Storia di Luca:

"E anche Andrea è andato a casa: oggi è venuto a prenderlo la nonna. Ora di corsa in salone per la revisione della giornata con tutti gli animatori. Mi piace molto questo momento perchè mi permette di rivedere tutto quel che è accaduto con calma. Provo sempre quella bellissima e piacevole stanchezza che mi fa sentire di aver corso per qualcosa, anzi per qualcuno! Ci raccontiamo cosa è andato e cosa no e poi di corsa, ma non troppo, a casa.

"Ma non vedi che ti sei ustionato?"

"Uffa mamma hai ragione, domani per la gita cercherò di mettere la crema solare!"

"Ho ancora un pò di forze e allora... gelato con gli amici! Potrò così, ancora una volta, raccontare che, in mezzo a tutto il viavai della mia giornata, non ho trovato il caos, ma punti fermi che sono sicuro mi faranno crescere e camminare a fianco dei miei amici, dei bambini, dei coordinatori e del don. Non si è mai arrivati, siamo proprio in cammino. Buonanotte! A domani!"

Attivazione:

Recuperiamo dallo zaino la mappa della nostra vita. Sul retro del foglio scriviamo, con una parola, quello che ha vissuto nell'incontro appena vissuto. A questo punto ci si raduna in cerchio e si posiziona al centro un libro con il titolo "Cre-Grest 2024". Dentro a questo libro, ciascun animatore, dopo aver condiviso e motivato la parola che ha scritto, ripone il proprio foglio, facendolo diventare un vero e proprio diario di bordo del Cre-Grest da arricchire, giorno dopo giorno, con i racconti di tutti e... perchè no, da tenere come ricordo e ispirazione per i futuri animatori.

Rilettura

In questo incontro la rilettura può essere svolta alla fine di ciascuna attività provando a far sintesi di quanto emerge dalla condivisione, a partire dalle domande di ogni tappa (a questo proposito potrà essere d'aiuto per il coordinatore riprendere la declinazione del tema riportata sul fascicolo "Coordinatori"). Una seconda modalità di rilettura sarà possibile al termine dell'incontro proposto, aiutando gli adolescenti a fare emergere alcune attenzioni e prassi concrete che possono arricchire il loro "essere" e "fare" gli animatori, in cammino.



Qui di seguito le schede operative per la formazione animatori.

Disponibilità al Cre-Grest:

Per partecipare al Cre-Grest è necessario partecipare ad almeno ... settimane.

Barra con una "X" le tue presenze.

I SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					

II SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					

III SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					

IV SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					

V SETTIMANA	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pomeriggio					

Orario del Cre-Grest:

Dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __

Gli animatori devono essere presenti almeno 15 minuti prima dell'inizio della giornata (sia per l'orario del mattino, sia per quello del pomeriggio).

Sarà presente il servizio di ingresso anticipato, organizzeremo dei turni dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __

Target e ambiti di lavoro

Un amico che vorrei in squadra: ____

In squadra preferiresti seguire:

- Bambini prima fascia
- Bambini seconda fascia
- Ragazzi delle medie

Ambiti di lavoro nei quali ti senti forte:

- Accoglienza
- Canti, balli e bans
- Pregheira
- Giochi e tornei
- Storia, scenetta, scenografie
- Laboratori

Taglia maglia animatore che indosserai:

- S
- M
- L
- XL
- XXL

Firma del futuro animatore

Carta dell'animatore

Un promemoria con alcune attenzioni fondamentali per vivere bene nella complessa macchina del Cre-Grest!

1. La vera motivazione scaturisce dal Vangelo.

Il Cre-Grest è una vera opportunità per vivere bene l'estate, la fraternità e le relazioni, la fede e la spiritualità, il gioco e il divertimento, alla luce dell'insegnamento di Gesù.

2. Rispetto delle persone e delle cose, degli ambienti.

La cura passa anche dal rispetto generale che abbiamo nei confronti delle persone, dei materiali e degli ambienti. In particolare, è richiesto:

- * Comportamento adeguato al contesto;
- * Linguaggio adeguato al contesto;
- * Abbigliamento consono;
- * Buon esempio verso tutti;
- * Capacità di osservare e ascoltare gli altri (in alcuni momenti servirà praticare l'arte del silenzio, noi per primi);
- * Utilizzo limitato della tecnologia (lo smartphone non è necessario);
- * Riordino e cura dei materiali;
- * Riordino e pulizia degli ambienti.

3. Rispetto degli orari.

Dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __

Gli animatori devono essere presenti almeno 15 minuti prima dell'inizio della giornata (sia per l'orario del mattino, sia per quello del pomeriggio). Sarà presente il servizio di ingresso anticipato, organizzeremo dei turni dal lunedì al venerdì, dalle ore __ alle ore __. È essenziale la puntualità anche nel rispetto dei diversi momenti di attività.

4. Attenzione ai tempi dedicati all'informalità.

È il tempo giusto per guardare più in là ed allenarsi nell'esercizio dello stare insieme, senza un'attività organizzata da gestire: cerchiamo di cogliere i bisogni dei bambini e dei preadolescenti, giochiamo con loro...

5. Attenzione ai più fragili.

Al Cre-Grest ci impegniamo a coinvolgere tutti, trovando le modalità adeguate alla partecipazione e rispettando i bisogni e le necessità di ciascuno.

Buon cammino!

Esempio di griglia 10x10 da riprodurre in base alla grandezza dei post-it

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Esempio di disegno a pixel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		Red	Yellow	Brown	Brown		Brown	Yellow	Red	
2		Red	Yellow	Brown	Brown	Brown	Brown	Yellow	Red	
3		Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	
4		Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
5			Red	Red	Red	Red	Red	Red		
6				Red	Red	Red	Red			
7		Green				Green				
8		Green	Green			Green			Green	
9			Green	Green	Green	Green		Green	Green	
10						Green	Green	Green		

LIVELLO 1 INCONTRO 1 ATTIVITÀ 1

La tabella delle caratteristiche

sono bravo in matematica	sono comprensivo	so fischiate con le dita	tifo una squadra di calcio
sono intonato	ho un animale domestico	sono figlio unico	pratico uno sport
non sono mai stato al grest	mi sono rotto qualcosa nel corso della mia vita	ho una bella scrittura	so suonare uno strumento
sono organizzato	ho più di un fratello	sono stato al cinema nelle ultime settimane	il mio genere di musica preferito è il pop
mi piace giocare con i bambini	non ho mai fatto il cre-grest da bambino	preferisco il mare alla montagna	il mio gusto di gelato preferito è il pistacchio

LIVELLO 1 INCONTRO 2 ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO

Domande test

1. Durante il grande gioco...

- Mi diverto con i ragazzi, giocando assieme a loro - ENERGICO
- Mi assicuro che tutto vada per il meglio, affinché possano giocare in serenità - COORDINATORE
- Cerco di incoraggiare e incitare i ragazzi, come mental supporter - TRASCINATORE
- Cerco di avere attenzione dei ragazzi che non hanno voglia di giocare - OSSERVATORE

2. Importante durante la giornata è...

- dedicare tempo ad ascoltare le necessità dei ragazzi - OSSERVATORE
- far percepire ai ragazzi il nostro entusiasmo, attraverso i bans ed i giochi - ENERGICO
- comprendere e definire con esattezza tempi e luoghi per giochi e attività - COORDINATORI
- che nessuno rimanga escluso - TRASCINATORE

3. I miei punti di forza...

- sono molto attento ai particolari - OSSERVATORE
- mi sento portato nel trovare soluzioni immediate ai problemi - COORDINATORE
- uso il buon umore e le battute per aiutare e per far sorridere - TRASCINATORE
- mi sento a mio agio in mezzo alla gente - ENERGICO

4. I miei punti deboli...

- trovo difficile comprendere i messaggi non verbali dei ragazzi - COORDINATORE
- non mi sento capace nella creazione e organizzazione di giochi e attività - TRASCINATORE
- non presto troppa attenzione a chi è in disparte - ENERGICO
- trovo difficile essere un animatore che coinvolge e motiva il gruppo - OSSERVATORE

Descrizione delle quattro tipologie:

ENERGICO.

Tipologia di animatore tendenzialmente competitivo, a cui piace mettersi in gioco e che non sa stare fermo. Hai un grande potenziale a contatto con i ragazzi, soprattutto nei laboratori, nei giochi e nelle attività pratiche, quindi, cosa aspetti a metterle in campo durante il Cre-Grest?

COORDINATORE.

Tipologia di animatore che tende a voler avere sotto controllo le situazioni. Ti piace organizzare e, dal tuo punto di vista, i tempi, i luoghi e le attività che si svolgono in oratorio necessitano di cura e organizzazione. Hai una mente schematica ma anche una spiccata creatività, che ti permettono di creare un buon clima all'interno del Cre-Grest.

OSSERVATORE.

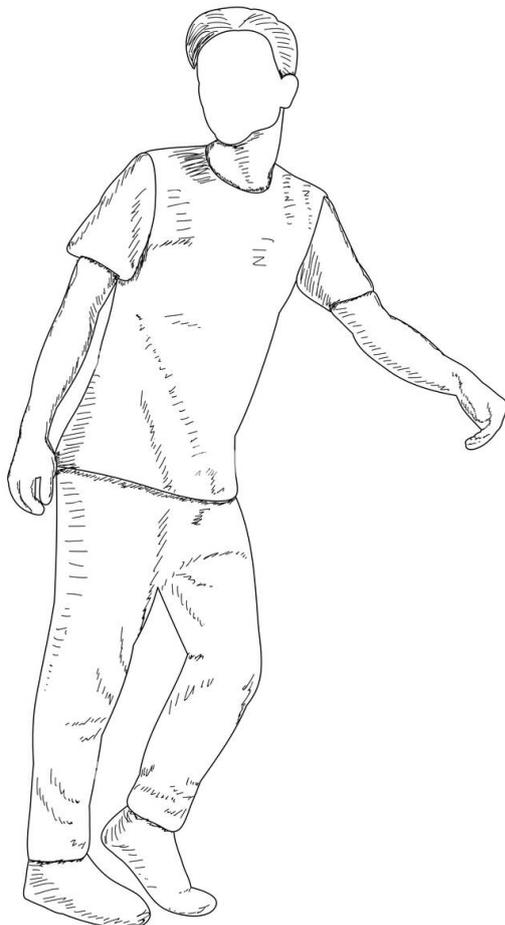
Tipologia di animatore a cui non piace mettersi in mostra, ma hai un occhio ed un orecchio di riguardo per tutti. Hai la capacità di accorgerti dei piccoli dettagli che sfuggono al resto del gruppo. La tua empatia ed emotività non possono mancare: sono indispensabili per migliorare l'esperienza del Cre-Grest.

TRASCINATORE.

Tipologia di animatore forte, che spicca in mezzo a tanti. Sei in grado di attivare e coinvolgere i ragazzi all'interno dell'esperienza del Cre-Grest. Sei un grande supporter, anche a livello mentale ed è proprio questa tua capacità che è richiesta al Cre-Grest.

LIVELLO 1 INCONTRO 2 ATTIVITÀ 1

La sagoma dell'animatore



LIVELLO 1 **INCONTRO 3** ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO

Situazioni con atteggiamenti di cura:

1. un'insegnante delle elementari e i suoi studenti durante una lezione o una verifica. L'insegnante passa tra i banchi e chiede a ciascuno come prosegue il compito. La maestra riserva un sorriso o una carezza per ciascuno dei suoi studenti.
2. una hostess su un aereo durante una turbolenza non perde la calma ma offre le indicazioni a tutti i passeggeri e prova a sdrammatizzare senza mancare di rispetto verso nessuno. Ci sono passeggeri molesti che si lamentano e mancano di rispetto ma lei non perde mai la calma.
3. un allenatore durante una partita che sta andando male incoraggia e sorride ai suoi ragazzi. Non perde la pazienza nè la calma. Al termine della partita, che purtroppo è stata persa, in vero spirito di fair-play invita i suoi giocatori a scambiare "il 5" con gli avversari.

Situazioni con atteggiamenti "neutri" o di indifferenza:

1. un medico al termine di una visita comunica una notizia negativa ad un paziente senza mostrare la minima empatia. L'atteggiamento è educato ma freddo e distaccato.
2. una cassiera del supermercato risponde maldestramente ad un cliente che le chiede un'informazione circa un prodotto da acquistare.
3. un controllore non si fida di un gruppo di ragazzi appena scesi dalla metro: insinua continuamente che non abbiano pagato il biglietto perchè il pc non rileva il pagamento della ricevuta. Dopo qualche tentativo appura che il ticket è stato pagato ma non si scusa per quanto ha sostenuto fino a quel momento.

LIVELLO 2 INCONTRO 1 ATTIVITÀ 1

La pagella di autovalutazione animatori

CRESCITA PERSONALE	VOTO
Il Cre-Grest 2023 ha contribuito alla mia crescita	
Sono riuscito a lanciarmi nell'esperienza	
Mi sono sentito responsabile di qualcosa/qualcun altro	
Ho saputo chiedere aiuto ad un don/responsabile quando ho avuto bisogno	
Mi sono aperto agli altri e sono stato disponibile verso di loro	

CURA DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI	VOTO
Mi sono preso cura dei bisogni dei bambini e dei ragazzi che mi sono stati affidati	
Ho instaurato relazioni positive e di fiducia con i bambini e i ragazzi che mi sono stati affidati	
Ho aiutato i bambini e i ragazzi a vivere bene i momenti di preghiera	
Ho rallegrato le giornate di chi mi stava intorno	
Sono stato un buon esempio per i bambini e i ragazzi	

CURA DELLE ATTIVITÀ	VOTO
Ho contribuito alla preparazione e alla conduzione dei giochi	
Ho contribuito alla preparazione e alla conduzione dei laboratori	
Ho contribuito alla preparazione e alla conduzione delle attività a tema	
Ho animato i giochi e le attività	
Ho ballato con i bambini e i ragazzi	

GRUPPO ANIMATORI	VOTO
Ho instaurato relazioni positive con gli altri animatori	
Sono riuscito a stare/collaborare con animatori che prima non frequentavo	
Ho lavorato bene in gruppo	
Ho mantenuto e portato a termine gli impegni presi nel gruppo	
Sono stato una presenza positiva nel gruppo animatori	

LIVELLO 3 INCONTRO 1 ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO

Domande e risposte

1. In quale animale ti identifichi?

- nord: LEONE (coraggio, prende posizione)
- sud: DELFINO (giocosità, allegro, semplice)
- ovest: GIRAFFA (una persona che vede le cose dall'alto)
- est: CAMALEONTE (in grado di adattarsi e modificare l'esito delle cose)

2. Cosa ti rispecchia di più?

- nord: PIEDI
- sud: CUORE
- ovest: POLMONI
- est: CERVELLO

3. Quale domanda ti poni per prima?

- nord: CHI?
- sud: COSA?
- ovest: PERCHÉ'?
- est: COME?

4. Cosa non può assolutamente mancare all'interno di un gruppo animatori?

- nord: RISPETTO
- sud: COMUNICAZIONE
- ovest: COLLABORAZIONE
- est: DIVERTIMENTO

5. Quando hai scelto di diventare animatore cosa ti ha portato qui?

- nord: AMICI
- sud: HO SEMPRE FATTO L'ANIMATO
- ovest: CURIOSITÀ'
- est: MI HANNO OBBLIGATO

6. Perché hai deciso di rimanere?

- nord: AMICIZIE
- sud: È IL MIO POSTO
- ovest: NON STO A CASA
- est: MI OBBLIGANO

7. Quale soft skills hai acquisito maggiormente nel fare l'animatore?

- nord: PROBLEM SOLVING
- sud: CREATIVITÀ
- ovest: COLLABORAZIONE
- est: GESTIONE TEMPO

8. In cosa posso migliorare?

- nord: METTERMI IN GIOCO
- sud: PAZIENZA
- ovest: ESSERE PIÙ PUNTUALE
- est: ESSERE PIÙ ATTENTO

9. Cosa non riesco a tollerare?

- nord: RITARDO
- sud: DIVAGAZIONE
- ovest: MANCATA ORGANIZZAZIONE
- est: ALTRO (COSA?)

10. Cosa scegli?

- nord: PARTENZA
- sud: ARRIVO
- ovest: DESTINAZIONE
- est: TRAGITTO

11. A che punto ti senti con il tuo percorso di fede?

- nord: FERMO
- sud: PIENO DI DUBBI
- ovest: IN CAMMINO
- est: CREDO

LIVELLO 3 INCONTRO 1 ATTIVITÀ 1

Le frasi sull'educare

Lo scopo dell'educazione è quello di trasformare gli specchi in finestre.

(Sydney J. Harris)

L'educazione è cosa del cuore.

(Don Bosco)

Il compito del moderno educatore non è di disboscare giungle, ma di irrigare deserti.

(C.S. Lewis)

È bellissimo educare, significa tirare fuori e non imporre, come spesso si crede.

(Vittorino Andreoli)

Il bambino non è un vaso da riempire, ma un fuoco da accendere.

(François Rabelais)

Per poter educare, bisogna amare.

(Karol Wojtyła)

Bisogna insegnare ai bambini a pensare, non a cosa pensare.

(Margaret Mead)

Educare è come seminare: il frutto non è garantito e non è immediato, ma se non si semina è certo che non ci sarà raccolto.

(Carlo Maria Martini)

“Educare” vuol anche dire “venire educati”. Quella educativa è una relazione a due dove chi educa e chi è educato non sono distinguibili.

(Vittorino Andreoli)

L'oggetto dell'educazione è di preparare i giovani ad educare se stessi nel corso delle loro vite.

(Robert Maynard Hutchins)

L'albero si raddrizza quando è piccolo.

(Proverbio)

Attraverso la sua educazione, attraverso tutto ciò che vede e sente intorno a lui, il bambino assorbe una tale somma di sciocchezze, mescolate a verità essenziali, che il primo dovere dell'adolescente che vuole essere un uomo sano è di rigettare tutto.

(Romain Rolland)

L'educazione è la nemica della saggezza, perché l'educazione rende necessarie tante cose, di cui, per esser saggi, si dovrebbe fare a meno.

(Luigi Pirandello)

Il vero oggetto dell'educazione, come quello d'ogni altra morale disciplina, è la formazione della felicità

(William Godwin)

Il gran torto degli educatori è il volere che ai giovani piaccia quello che piace alla vecchiezza o alla maturità, che la vita giovanile non differisca dalla matura, di voler sopprimere la differenza dei gusti e dei desideri; di volere che gli ammaestramenti, i comandi e la forza della necessità suppliscano all'esperienza.

(Giacomo Leopardi)

LIVELLO 3 INCONTRO 2 ATTIVITÀ 1

Frasi per la fronte

POSITIVE	NEGATIVE
Abbracciami	Sono orribile
Diventa mio amico	Ignorami
Baciami la mano	Deridimi
Salutami con un sorriso	Non voglio stare con te
Fammi ridere	Prendimi in giro
Dammi il cinque	Spingimi
Balla con me	Rifiutami