



La Formazione per gli Animatori del Cre-Grest 2026

PER IL MOMENTO DEL DIALOGO PERSONALE

Il primo passo del percorso di formazione animatori consiste nell'organizzare un momento di dialogo e confronto personale con ciascuno degli adolescenti della comunità che desidera candidarsi come animatore al Cre-Grest 2026. Il colloquio può essere impostato in modi diversi. Sugeriamo che avvenga dopo la compilazione di una scheda di adesione, che gli adolescenti potranno trovare in segreteria oppure ritirare direttamente dal don, dai coordinatori o dagli educatori, una volta aperte le candidature animatori per l'estate 2026. Questo primo contatto diventa così un'occasione per intercettare gli adolescenti della comunità e consegnare loro una scheda di conoscenza che verrà poi compilata e restituita in occasione dell'incontro personale. Sarà importante predisporre un calendario di appuntamenti per riuscire a incontrare ciascun animatore, dedicando a ognuno un tempo adeguato (non meno di 15 minuti a testa, mi raccomando!).

SCHEDA DI CONOSCENZA

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:
WhatsApp Telegram Instagram – Profilo: Facebook – Profilo/pagina: Tik-tok – Profilo: YouTube – Profilo: BeReal – Profilo: Altri: Profilo:





Caratteristiche e motivazioni personali:

Cosa ti ha spinto a candidarti come animatore del Cre-Grest?

Pensando anche all'esperienza del Cre-Grest prova a immedesimarti nelle categorie proposte e spiega il motivo della tua scelta.

Se fossi un colore, quale saresti? Perché? _____

Se fossi un animale quale saresti? Perché? _____

Se fossi uno sport, quale saresti? Perché? _____

Se fossi un hobby, quale saresti? Perché? _____

Se fossi uno strumento musicale, quale saresti? Perché? _____

Se fossi un momento del Cre-Grest, quale saresti? Perché? _____

C'è invece un momento che non ti rappresenta per niente? Perché? _____

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
- Attività a tema
- Storia, scenetta, scenografie
- Laboratori

Taglia maglia animatore che indosserai:

- S
- M
- L
- XL
- XXL

Firma del futuro animatore

Contestualmente alla consegna della scheda di conoscenza sopra descritta (o in alternativa ad essa) si può prevedere di consegnare a ciascun adolescente una lettera: un saluto dal tono motivazionale, con cui invitare l'animatore a scrivere qualcosa di sé in vista del successivo colloquio personale che verrà calendarizzato.

Il testo potrebbe essere strutturato in questo modo:

caro/a animatore/ice,

sono felice della tua presenza e del tuo servizio al cre-grest 2026!

forse ci conosciamo già per la condivisione della catechesi adolescenti durante l'anno pastorale o ci siamo già incontrati in altre occasioni, come le vecchie esperienze di cre-grest o anche solo nel cortile dell'oratorio. ti scrivo queste poche righe per garantirti che qualsiasi cosa deciderai di condividere sarà custodito e rimarrà riservato tra te e me. mi impegnerò a sospendere qualsiasi giudizio, pertanto ti chiedo di essere sincero/a con me, rispetto alle tue aspettative, i tuoi desideri, ma anche le paure e le tue personali fatiche. sono convinto/a che solo in questo modo potremo lavorare insieme e al meglio per rendere speciale questa esperienza estiva e far felici tutti i bambini e i ragazzi che ci saranno affidati!

Al momento del colloquio, l'animatore potrebbe presentarsi a sua volta con una lettera scritta (da tenere come traccia per facilitare il dialogo). Il testo potrebbe essere costruito seguendo lo schema che segue ma ciascun coordinatore può personalizzare come ritiene:

caro don, coordinatore/i,

sono ...

ho deciso di far l'animatore perché...

nel cre-grest 2026 mi impegnerò a...

ho bisogno di dirti che ho paura di...

però penso di poter supportare il cre-grest attraverso queste mie competenze...

se posso, mi piacerebbe fare....

e dunque ti chiedo di ...

Per il momento di dialogo personale è bene ricordare che la lettera rappresenta solo un punto di partenza: serve ad avviare la conversazione e a far emergere alcune informazioni fondamentali. Invitiamo il coordinatore a non lasciarsi condizionare da pregiudizi o da letture troppo sbrigative del testo, ma a scegliere con attenzione su quali aspetti della lettera vale la pena soffermarsi. Teniamo presente che può esserci una notevole distanza tra ciò che è scritto e ciò che l'animatore racconterà a voce. Questo primo momento di conoscenza si rivelerà determinante per tutto il cammino che seguirà nei mesi successivi.

Durante il colloquio possiamo anche consegnare a ciascun ragazzo la carta dell'animatore: un promemoria con alcune attenzioni fondamentali per vivere bene l'esperienza del Cre-Grest!





Carta dell'Animatore (Cre-Grest 2026)

Un promemoria agile per vivere bene la complessa macchina del Cre-Grest.

- Lasciati motivare dal Vangelo. Vivi l'estate, la fraternità, la fede, il gioco e il divertimento alla luce di Gesù. Coltiva domande, cerca risposte, confrontati con don, suore ed educatori e mettiti in cammino.
- Metti nel cuore i bambini e i ragazzi e resta nella gioia. Fai sentire a ciascuno che è importante: ascolta, conosci nomi e storie, valorizza unicità e talenti. Libera la creatività, trasforma la fatica in gioco, semina sorrisi. L'impegno può essere divertente.
- Rispetta le persone e ricorda che bambini e ragazzi guardano a te. Ti vengono chiesti comportamento e linguaggio adeguati, abbigliamento consono, buon esempio verso tutti. Porta iniziativa, stile e coerenza, mantieni gli impegni.
- Abbi cura di spazi e materiali. Riordina, custodisci e pulisci: lascia i luoghi meglio di come li hai trovati.
- Sii puntuale e affidabile. Presentati almeno 15 minuti prima dell'inizio sia al mattino sia al pomeriggio; rispetta tempi e passaggi delle attività e avvisa in caso di imprevisti.
- Ascolta e osserva. Allena uno sguardo attento: in alcuni momenti serve praticare l'arte del silenzio, iniziando da noi stessi.
- Usa con misura la tecnologia. Lo smartphone non è necessario: privilegia la presenza reale e le relazioni.
- Valorizza i tempi informali. Stai con i bambini e i ragazzi anche fuori dalle attività strutturate: gioca con loro e cogline i bisogni, proponi idee, contagia con entusiasmo. L'animatore è presenza attiva che si lancia, non spettatore.
- Metti al centro i più fragili. Coinvolgi tutti, adatta le proposte, rispetta bisogni e necessità di ciascuno. Scegli il servizio concreto e umile: piegati sui bisogni, metti i bambini e i ragazzi al centro di ogni decisione.
- Lavora in squadra e comunica con chiarezza. Collabora con gli altri animatori e i responsabili, chiedi aiuto quando serve, condividi feedback e attenzioni per la sicurezza di tutti.

Buon cammino!





CONVOCAZIONE COMUNITARIA

con assunzione di impegno educativo dei futuri animatori e della comunità

Per tutti gli animatori del Cre-Grest e per tutta la comunità

Il Cre-Grest è l'espressione concreta di una comunità cristiana che si prende cura dei più piccoli e può essere molto significativo prevedere un momento (inserito possibilmente all'interno della S. Messa domenicale) per coinvolgere gli adolescenti futuri animatori e l'intera comunità ad assumere un compito di responsabilità reciproca in vista del Cre-Grest 2026.

Quello che segue, quindi, non è il tradizionale Mandato (riportato al termine del percorso formativo) ma si tratta di un momento iniziale, attraverso cui presentare il Cre-Grest all'intera comunità, coinvolgendola in prima persona a prendersi cura di coloro che si prendono l'impegno di lasciarsi formare per diventare animatori. Un patto di corresponsabilità reciproca tra gli adolescenti e la comunità affinché, sostenuti dallo Spirito e accompagnati fraternamente, si possa contribuire a creare un progetto a beneficio di tutti.

Presentazione alla comunità degli animatori e del loro impegno

(All'inizio della celebrazione o dopo l'omelia)

Sacerdote:

Cara comunità cristiana di (nome del paese/quartiere),

oggi sono presenti gli adolescenti che hanno scelto di mettersi in cammino per formarsi e mettersi a servizio dell'esperienza di Cre-Grest 2026. Ciascuno di loro porta con sé una ricchezza unica e ognuno di noi è chiamato ad accogliere e accompagnare ciascuno di questi animatori. Infatti, se la formazione e la cura particolare di questi ragazzi è affidata ai loro educatori e coordinatori, è però necessario che la comunità tutta si senta partecipe e responsabile della loro crescita nel bene, che li senta come suoi.

Li vedete qui, davanti a voi: sosteneteli e aiutateli a camminare spediti nella formazione che riceveranno, accompagnateli nel crescere come veri uomini e donne, bravi cristiani e onesti cittadini. Possano prendere esempio da voi, per trasmetterlo, una volta pronti, ai piccoli che saranno loro affidati.

Sacerdote: Cari adolescenti, ragazze e ragazzi, siete disposti ad iniziare questo percorso?

Ragazzi: Sì, lo siamo!

Sacerdote: Cari adulti, voi che siete parte della comunità, siete disposti ad accompagnare con la vostra presenza e il vostro esempio la crescita di questi ragazzi?

Comunità: Sì, lo siamo!

Sacerdote: Lo Spirito Santo illumini le menti di ciascuno, vi doni forza e volontà affinché, nell'esperienza del Cre-Grest, ciascuno sia chiamato a dar lode a Dio Padre con il proprio impegno e il proprio servizio. Per Cristo Nostro Signore.

Tutti: Amen





1 INCONTRO INIZIALE SAN FRANCESCO E IL SOGNO

Educare al desiderio e all'autenticità

Ricostruire la storia, riconoscere il proprio sogno

obiettivo dell'incontro: proponiamo agli animatori un percorso che li aiuti a conoscere San Francesco, oltre gli stereotipi, e a riflettere sul tema del sogno: il suo e il loro. Il filo conduttore dell'incontro sarà il desiderio autentico e la capacità di mettersi in cammino, con semplicità e libertà interiore.

Per pregare: Isaia 6, 1-5

sottolineando come Dio parla e chiama ancora oggi, come è stato per San Francesco in sogno.

GIOCO DI CONOSCENZA | IL TUO NUMERO PARLA DI TE (15')

Materiale: post-it e penne per ogni partecipante

Chiediamo di scrivere sul post-it il proprio nome e tre numeri (al massimo di quattro cifre) che sono importanti per l'animatore, di attaccarlo alla propria maglia e di girare per la stanza. Quando si incontra un altro animatore, ci si presenta e si chiede la motivazione della scelta di uno dei tre numeri; si prosegue poi con altre persone fino allo stop dato da chi guida la formazione. A questo punto, in cerchio, ciascuno presenterà qualcuno che ha incontrato in base alle risposte ricevute.

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO | RICOSTRUIRE LA STORIA DI FRANCESCO (25')

Materiale: spezzoni narrativi (veri, finti, romanzzati) a disposizione sul sito completo dal 23 marzo 2026

obiettivo: ricomponiamo la storia di san francesco perché possiamo cominciare a conoscerlo in modo autentico, non ferdandoci a ciò che è più famoso di lui o alle narrazioni folkloristiche senza cogliere la radicalità della sua fede e della sua scelta. facciamo emergere il fatto che su di lui circolano molte immagini stereotipate e scardiniamo la versione "da libro illustrato".

Consegniamo ai partecipanti brevi episodi della vita di San Francesco: alcuni autentici, altri inventati, altri romanzzati. Dividiamoli a gruppi e chiediamo di ricostruire quella che, secondo loro, è la vera storia per poi raccontarla agli altri.

Solo alla fine, un responsabile presenta la versione corretta e apre al confronto con le seguenti provocazioni:

- * cosa conosciamo di Francesco e cosa invece è frutto di immaginario o stereotipi?
- * quali aspetti della sua vita ci colpiscono e perché?
- * come la sua autenticità ci parla ancora oggi?

Per la rilettura finale, possiamo mettere in luce che Francesco non è santo perché "perfetto", ma per la sua capacità di affidarsi totalmente al Signore che ha ascoltato il suo sogno e l'ha reso più grande nell'Amore.





ATTIVITÀ | IL SOGNO DI FRANCESCO E I NOSTRI SOGNI (45')

CONOSCIAMO IL SOGNO

Materiale: proiettore

Clicchiamo qui e guardiamo il video dal min 5'03" al min 11'55:

Beati voi - San Francesco - Puntata del 14 febbraio 2018

Il video ci mostra che il sogno, nella vita di un giovane, non è qualcosa di magico o lontano, ma un desiderio interiore che chiede di essere ascoltato. Anche Francesco, da ragazzo, si è trovato in quella stessa ricerca: non sapeva esattamente che cosa desiderasse, ma sentiva che la vita che aveva non gli bastava. Per questo passa attraverso tentativi, errori, entusiasmi e delusioni... finché un incontro e una parola gli aprono una strada nuova. È lì che nasce il suo sogno "vero": non un'immagine perfetta, ma un desiderio che lo mette in cammino e che gli dà una direzione. Rileggendo la sua storia, scopriamo che il sogno autentico non è qualcosa che si inventa da un giorno all'altro: è ciò che ci muove, ciò che ci accende, ciò che ci spinge a diventare persone migliori. Il sogno di Francesco non era fatto per farlo apparire grande, ma per farlo diventare più vero, più libero, più capace di amare.

Anche noi siamo all'inizio di un cammino in cui possiamo chiederci cosa ci mette in moto, che cosa ci entusiasma, quale piccolo pezzo di bene vorremmo portare ai bambini quest'estate. È un invito a non accontentarsi di essere "esecutori" del Cre-Grest, ma a viverlo come parte di una storia più grande, in cui ciascuno porta un sogno personale che merita spazio e cura. Non serve avere un'idea grandiosa: basta riconoscere quel desiderio semplice e sincero che i ha portati fin qui. Per questo, dopo aver guardato a Francesco, passiamo a guardare noi stessi:

- * Qual è il sogno che porto dentro?
- * Quale desiderio mi guida, anche in modo piccolo, nel mio modo di essere animatore?

Suggeriamo di scrivere una lettera che possiamo aprire al termine del Cre-Grest per guardare ai passi fatti nella direzione del nostro sogno.

LA RUOTA DELLE PREPOSIZIONI

Materiale: ruota della fortuna digitale a disposizione, cliccando qui:

<https://puzzel.org/it/wheel-of-fortune/build?p=-Odz8n2mmOqqO1kUmekx&menu=content>

obiettivo: darci l'occasione di guardare ai nostri sogni da punti di vista diversi: da dove nascono, con chi li condividiamo, su cosa si appoggiano, quali ostacoli incontrano e quale futuro immaginano. non per trovare la risposta perfetta, ma per ascoltarci davvero. perché un sogno è un pezzo della nostra vita che chiede di essere riconosciuto, custodito e nominato per cominciare a prendere forma.

Costruiamo una "Ruota del Sogno" composta dalle preposizioni semplici: di, a, da, in, con, su, per, tra, FRA che ci aiuta a mettere a fuoco il sogno che custodiamo per la nostra vita. La partenza è uguale per tutti dalla preposizione DI - "Sogno di..." → Qual è un sogno, un desiderio semplice e concreto che porto nel cuore per la mia vita?

Tutte le altre preposizioni vengono inserite nella ruota e, quando vengono estratte, proponiamo la domanda corrispondente:

A - "Sogno a..." → A quale cambiamento, miglioramento o traguardo mi piacerebbe arrivare tra qualche anno per rendere più concreto il mio sogno?

DA - "Sogno da..." → Da quale esperienza personale nasce questo mio sogno?

IN - "Sogno in..." → In quale momento o ambito della mia vita immagino che questo sogno possa crescere e prendere forma?

CON - "Sogno con..." → Con quali persone mi piacerebbe costruire e condividere questo sogno? Chi vorrei avere accanto?

SU - "Sogno su..." → Su quale qualità, talento o atteggiamento personale posso appoggiarmi per far crescere questo sogno?

PER - "Sogno per..." → Per chi o per che cosa vale la pena che io porti avanti questo sogno? Chi ne potrebbe beneficiare?

TRA - "Sogno tra..." → Tra tutte le cose che vivo nella mia quotidianità, quale situazione mi mette più alla prova ma nello stesso tempo mi invita a sognare più in grande?

FRA - "Sogno fra..." → Fra tutte le possibilità che immagino per il mio futuro, quale strada vorrei iniziare a percorrere per dare spazio a questo sogno?

Gli animatori girano la ruota e rispondono, condividendo liberamente.





RILETTURA

La ruota aiuta a vedere che non esiste un sogno isolato: un sogno è sempre un intreccio di relazioni, motivazioni, talenti e fatiche. I sogni sono contagiosi: quando qualcuno ha il coraggio di dirlo, anche gli altri si sentono liberi di farlo. Anche il nostro essere animatori al Cre-Grest può avere a che fare con il nostro sogno. Un sogno grande può tradursi in un gesto semplice, in uno stile, in un modo di stare con i bambini o con gli altri animatori. Il Cre-Grest diventa così un terreno reale in cui allenare, custodire e far crescere parti del nostro sogno più profondo. Quando gli animatori scoprono che i loro desideri non sono lontani dalla vita quotidiana, ma possono prendere forma in ciò che vivono insieme al Cre-Grest, allora l'esperienza estiva diventa anche un passo importante nel loro cammino vocazionale.

STRUMENTO PRATICO | L'INFORMALITÀ (20')

obiettivo: imparare a leggere e valorizzare i momenti informali del cre-grest. introduciamo il tema facendo emergere che l'informalità è un tempo prezioso dove poter costruire relazioni forti.

ATTIVITÀ | GLI AMICI DI FRANCESCO

Materiale: profili di frati amici di Francesco, scaricabili dal sito completo dal 23 marzo 2026

Presentiamo alcune personalità che riprendono atteggiamenti o tratti tipici dei compagni di Francesco e chiediamo ai ragazzi di: scegliere la personalità che più li rappresenta, immaginare come questa personalità li aiuta a vivere un momento informale specifico (accoglienza, merenda, attesa, gioco libero, ...) condividere che cosa serve, secondo loro, per vivere bene quei momenti.

RILETTURA

Rimandiamo agli animatori che ci sono certi atteggiamenti che favoriscono un clima sereno (ascolto, gioco libero condiviso, presenza nel cortile, ecc.), rischi che incontriamo nell'informalità (ritirarsi in disparte, stare tra animatori, cercare solo i propri amici) e di come l'esempio di Francesco ci può ispirare nel prenderci cura degli altri con fraternità e prossimità. È nei momenti informali che i bambini cercano davvero gli animatori: non solo per giocare, ma per parlare, per essere ascoltati, per sentirsi visti. Vivere bene l'informalità significa esserci, essere presenti senza invadere, attenti senza controllare troppo. Ognuno ha uno stile diverso: la diversità degli stili è una ricchezza. Non tutti devono essere estroversi, non tutti devono essere leader, ciò che conta è essere con autenticità.





LIVELLO 1 – I INCONTRO

Crescere come animatori: attenzione all'altro, cura delle relazioni, responsabilità nel gioco

Per pregare, Atti degli Apostoli 17, 14-25

Sottolineando la bellezza dell'incontro con chi è diverso da sé.

obiettivo: aiutare gli animatori a riconoscere quanto i propri gesti, atteggiamenti e modi di comunicare influiscono sulle relazioni e sulla cura dei bambini. attraverso giochi ed esperienze concrete, scopriremo che ogni persona ha bisogno di attenzioni diverse e che il ruolo dell'animatore nasce dall'ascolto, dall'equilibrio e dalla capacità di adattarsi all'altro.

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO | IL GIOCO DEI TIC (10')

Materiale: nessuno

Il gioco serve a sciogliere il gruppo, ma soprattutto a mettere in moto l'attenzione reciproca.

Il "dottore" è chiamato ad osservare, cogliere dettagli, interpretare segnali: un po' quello che accade nel Cre-Grest, dove un animatore è chiamato a saper "leggere" i bambini e gli altri animatori e accorgersi dei movimenti del gruppo.

Un animatore esce dalla stanza: sarà il Dottore. Nel frattempo, il gruppo si accorda su:

un primo tic da eseguire (un gesto semplice o una sequenza di gesti ripetuti),

un malato, cioè colui che decide quando eseguire il tic e quando cambiarlo.

Tutte le persone nella stanza devono imitare il tic ogni volta che il malato lo esegue, cercando però di non farsi scoprire. Quando il dottore rientra, ha il compito di individuare chi è il malato che sta "governando" i movimenti. A ogni round si cambiano dottore, malato e tic.

ATTIVITÀ | IL GIOCO DEL MIMO (30')

Materiale: situazioni/scene da mimare, scaricabili dal sito completo dal 23 marzo 2026

Giocare col mimo permette agli adolescenti di sperimentare quanto la comunicazione non sia solo parola, ma anche corpo, movimento, intenzione. Le difficoltà aggiunte (essere bendati, usare una sola mano...) mettono in luce che la comunicazione cambia in base ai limiti, ai contesti e alle fatiche personali.

Ogni gruppo riceve una situazione da mimare, ambientata nel Cre-Grest o in contesti diversi. A questa si aggiunge un ostacolo, che condiziona il modo di comunicare:

- * essere bendati
- * avere la bocca coperta
- * mimare usando una sola mano
- * poter pronunciare una sola parola (bonus)

e altre lasciate alla creatività di chi guida.

Chiediamo ad un animatore per gruppo di mimare per far indovinare la scena, adattando il proprio modo di comunicare alla difficoltà.

RILETTURA

Noi comunichiamo sempre, anche senza parlare. Il nostro corpo, la nostra postura, lo sguardo dicono molto più di quanto pensiamo di dire con le parole. L'animatore non può sottrarsi dal comunicare e ogni gesto che fa durante il Cre-Grest trasmette qualcosa. Pertanto è bene domandarsi: cosa arriva davvero agli altri di ciò che facciamo?

Come animatori, siamo chiamati a chiederci non solo cosa vogliamo dire, ma come lo stiamo dicendo e se l'altro ha gli strumenti per capirlo e accoglierlo. È importante riconoscere che non tutti comunicano allo stesso modo: c'è chi si espone con facilità e chi ha bisogno di più tempo e più delicatezza.





ATTIVITA' | GIOCO DEL PALLONCINO DI COPPIA (15')

Materiale: palloncini

Formiamo delle coppie, preferibilmente mettendo insieme persone che non si conoscono o con caratteristiche molto diverse (es. uno alto e uno basso). Ogni coppia tiene un palloncino in equilibrio tra i due corpi, senza farlo cadere, obbligandola a cercare equilibrio, ritmo, ascolto, adattamento reciproco.

Dopo una prima fase in cui il mandato è muoversi liberamente mantenendo l'equilibrio, la difficoltà aumenta progressivamente:

- * abbassarsi e rialzarsi
- * muoversi più velocemente
- * non poter parlare
- * fare un piccolo percorso

e tutto ciò che nasce alla creatività di chi guida.

RILETTURA

Questa attività offre molti contenuti educativi perché tenere il palloncino in equilibrio richiede delicatezza, comunicazione non verbale e la capacità di "sentire" l'altro. Le coppie che non si conoscono, scoprono che l'equilibrio nasce dall'ascolto reciproco, mentre altre si accorgono di quanto sia facile perdere il ritmo quando uno tenta bruscamente di prendere il controllo. È una vera metafora del Cre-Grest: non si può correre più veloce del bambino che si ha davanti, ma ci si deve adattare al suo passo. Quando si introducono piccole difficoltà, come abbassarsi o muoversi senza parlare, emerge in modo evidente come la relazione richieda continui aggiustamenti, proprio come accade ogni giorno tra animatori e bambini. Educare diventa un costante esercizio di equilibrio, in cui non si impone il proprio ritmo ma se ne costruisce uno condiviso, capace di far camminare insieme.

STRUMENTO PRATICO | IL GIOCO (25')

obiettivo: aiutare gli animatori a capire come dovrebbero prepararsi e vivere il momento del gioco.

Il gioco viene presentato come uno strumento educativo che richiede: programmazione, preparazione, attenzione ai materiali e ai tempi, conduzione chiara e sicura, capacità di leggere le dinamiche di gruppo. Lavorare seguendo uno schema e un metodo aiuta a capire che il gioco non nasce da solo, ma richiede cura e pensiero.

Domande guida:

- * Come si crea un gioco e come si prepara?
- * Come si organizza?
- * Cosa vuol dire condurre un gioco e come si fa in modo efficace e sicuro?
- * Come si possono migliorare i soliti giochi? Utilizziamo le mappe dei giochi!

Proponiamo un gioco mediamente complesso (ad esempio: una caccia al tesoro) e chiediamo agli animatori di elencare in modo dettagliato i passaggi necessari per realizzare questo gioco.

Step di lavoro:

- * Lavoro in coppie: individuare i passaggi organizzativi necessari per la realizzazione del gioco,
- * Passaggio in gruppi da 4, poi da 8, ecc, dove vengono condivise e integrate le idee emerse,
- * Quando si arriva a due grandi gruppi, si chiede a entrambi di provare ad esporre all'altro gruppo quanto hanno pensato.

Al termine il responsabile dovrà far emergere punti di forza e di debolezza del lavoro di ciascun gruppo e guidare i ragazzi nella realizzazione di una scaletta comune che può rimanere a disposizione di tutti nell'aula materiali, ad esempio.

RILETTURA

Le domande da cui partiamo ci aiutano a capire che il gioco non è solo divertimento, ma uno strumento educativo che richiede cura e preparazione. Preparare un gioco significa pensare ai materiali, dividere i ruoli, prevedere difficoltà e trovare il modo di coinvolgere tutti. Condurlo vuol dire creare un clima sereno, spiegare bene, garantire sicurezza e sapersi adattare alle situazioni che emergono. Le mappe dei giochi (disponibili nel fascicolo Grandi Giochi) sono strumenti preziosi: aiutano a dare ordine alle idee, offrono una base da cui partire per progettare, permettono di capire come migliorare un gioco già esistente e suggeriscono varianti utili per renderlo più coinvolgente. Quando capiamo come si crea, si organizza e si conduce un gioco, scopriamo che il gioco è un linguaggio educativo potentissimo perché attraverso i giochi insegniamo ascolto, collaborazione, rispetto, inclusione.





LIVELLO 1 – II INCONTRO

Donarsi con gioia e riscoprire la felicità nel mettersi al servizio degli altri

obiettivo: aiutare gli animatori a chiarire a sé stessi perché hanno scelto di esserci. la motivazione non può fermarsi al “mi piace”: deve trasformarsi nella consapevolezza che essere animatore significa mettersi davvero al servizio, donare tempo, energie e attenzione senza pretendere nulla in cambio. il punto non è “cosa riceverò?”, ma “cosa sono disposto a mettere in gioco?”. è un dono di sé totale, concreto, spesso faticoso, che però dà senso all’intera esperienza. è questa disponibilità a fare la differenza: la scelta di esserci pienamente, per gli altri, senza riserve.

Per pregare, Primo Libro di Samuele 20, 41-42

Sottolineando la bellezza dell’amicizia e delle relazioni con gli altri.

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO | GIOCO DELLA MUMMIA (10’)

Materiale: carta igienica, scotch di carta

Dividiamo gli animatori in squadre, ognuna delle quali sceglie una “mummia”: l’obiettivo è avvolgere il compagno di squadra prescelto con la carta igienica e scotch di carta il più velocemente possibile.

Al “via” parte il tempo e vince la squadra che completa la mummificazione per prima o la mummia ritenuta meglio realizzata in base al tempo prestabilito. Questo gioco ci serve a introdurre la macrotematica dell’incontro: la “mummia”, affidandosi totalmente ai membri del suo gruppo, si fida ciecamente di loro e fa dono di sé per la vittoria della squadra.

ATTIVITÀ | LA TORRE DI MARSHMALLOW (20’)

Materiali: rotoli di scotch, un pacco di marshmallow, pacchi di stecchini di legno

Dividiamo gli animatori in gruppetti da 3 persone e consegniamo loro: un rotolo scotch, un marshmallow e pacco di stecchini di legno. Al via, i ragazzi devono ingegnarsi per portare più in alto possibile il marshmallow usando solo questi materiali. Vince il gruppo che riesce a portare più in alto il marshmallow allo scadere del tempo. Non è possibile appoggiarsi ai muri o ad altri oggetti presenti nella stanza: la struttura deve sostenersi da sola ed essere stabile.

ATTIVITÀ | LE RAGIONI CHE MI MUOVONO (25’)

Materiali: nessuno

Passiamo a una parte più riflessiva, partendo da qualche domanda:

- * cosa mi spinge a fare l’animatore?
- * cosa vuol dire essere animatore?
- * come vivo questo servizio?

Diamo 5/10 minuti di tempo ai ragazzi per riflettere e chiediamo loro che la risposta venga data attraverso una metafora: un’immagine presa da internet, una canzone, un’illustrazione o altro (se si hanno a disposizione le carte di Dixit, possono essere utili). Allo scadere del tempo, a turno, ogni ragazzo deve mostrare ciò che ha scelto e perché (ad es: ho scelto questa immagine perché penso che fare l’animatore sia come...).

Teniamo traccia di quello che viene detto, scrivendo su un cartellone delle parole chiave che sintetizzino la loro motivazione. Dopo aver condiviso le motivazioni che ci spingono a fare gli animatori, è importante che queste parole non rimangano semplicemente delle idee dette a voce, ma che diventino il punto da cui ripartire per costruire il nostro modo di stare dentro al Cre-Grest.

Insieme possiamo individuare quali sono i punti di forza che ognuno porta al gruppo e quali attenzioni ognuno sente di dover allenare, anche confrontandosi con ciò che l’oratorio chiede loro: uno stile fatto di presenza, cura, collaborazione, responsabilità e capacità di mettersi in gioco. Questo ci permette di vedere che le nostre motivazioni personali si intrecciano con un mandato che arriva da altri.





RILETTURA

Nel riprendere l'attività della torre proviamo a chiederci: è stato facile o difficile raggiungere l'obiettivo prefissato? Come è stato necessario organizzarsi? Quale idea ci ha permesso di raggiungere il risultato migliore? Questa attività ci aiuta a capire che ognuno, nell'esperienza del Cre-Grest, è chiamato a mettersi in gioco, non solo nel servizio, ma anche nella creatività, per risolvere problemi e per il raggiungimento di un obiettivo comune.

La seconda attività ci aiuta a riflettere sulle motivazioni più profonde che ci spingono a donarci agli altri. Ciò che ogni ragazzo ha espresso - un desiderio, un valore, un'intenzione, un tratto del carattere - è un materiale prezioso: dice chi è e che cosa si muove dentro. Il passo successivo è allora chiedersi come queste motivazioni possano tradursi in qualcosa di concreto. Il confronto tra ciò che abbiamo dentro e ciò che il Cre-Grest ci chiede diventa così un ponte: ciò che porto personalmente diventa un dono per il gruppo, e ciò che il gruppo vive dà forma e direzione al mio impegno. L'attività si chiude con una consapevolezza: le nostre motivazioni non sono solo "mie", diventano parte dello stile del Cre-Grest, orientano il modo in cui ci relazioniamo, il modo in cui giochiamo, il modo in cui stiamo insieme. E ciò che oggi abbiamo condiviso è già il primo passo per costruire un gruppo capace di crescere insieme e di accompagnare i bambini con autenticità, energia e cura.

STRUMENTO PRATICO | ATTIVITÀ A TEMA (25')

Materiale: venti brevi definizioni, scaricabili dal sito completo dal 23 marzo 2026

obiettivo: aiutare gli animatori a capire come dovrebbero prepararsi e vivere il momento delle attività a tema.

Proponiamo agli animatori venti brevi definizioni, alcune riguardano i laboratori creativi, altre descrivono le attività a tema.

Per prima cosa ognuno dovrà scegliere le otto definizioni che rappresentano un'attività a tema. Questo ci aiuterà a capire quali aspetti riconoscono e quanto sono consapevoli della differenza tra un'attività a tema e una qualsiasi altra attività proposta durante il Cre-Grest. Successivamente verrà chiesto di ordinare le definizioni scelte dalla più alla meno pertinente. In questo modo potremo capire quali elementi considerano più importanti: il messaggio da trasmettere, la guida dell'animatore, la struttura dell'attività oppure la finalità educativa.

RILETTURA

Dopo il confronto tra i vari gruppi, chiediamo agli animatori se avevano bene in mente in cosa consiste un'attività a tema o se c'è qualcosa che è emerso che per loro è totalmente nuovo. I coordinatori possono intervenire per chiarire le caratteristiche essenziali delle attività a tema, gli obiettivi formativi che le orientano, la preparazione necessaria, le modalità di gestione e l'importanza della fase di rilettura finale, anche facendo riferimento al fascicolo ad esse dedicato.





LIVELLO 2 - I INCONTRO

I talenti degli animatori: imparare a guardare oltre le apparenze

obiettivo: far emergere i talenti di ciascun animatore e riprendere in mano ciò che il cre-grest dell'anno precedente ha lasciato. dev'essere un'occasione preziosa per fermarsi, guardarsi dentro, condividere esperienze con il gruppo e comprendere come ognuno possa contribuire in modo unico e significativo alla nuova estate.

Per pregare, Primo Libro di Samuele 20, 41-42

Sottolineando la bellezza dell'amicizia nel quale potersi aprire per ciò che siamo.

ATTIVITA' ROMPIGHIACCIO | BALLO DEL GIORNALE (10')

Materiale necessario: fogli di giornale, musica allegra

Dividiamo gli animatori a coppie. Ogni coppia ha un foglio di giornale piegato parecchie volte (le pieghe devono essere uguali per tutti i giornali dati). Sul motivo musicale scelto, invitiamo le coppie a ballare a tempo di musica. Quando si ferma la musica, le coppie devono aprire il giornale, metterlo per terra e sedersi sopra il più velocemente possibile senza romperlo. La coppia che si siede per ultima viene eliminata. Vince naturalmente la coppia che elimina tutte le altre.

ATTIVITA' 1 | I TALENTI DEGLI ANIMATORI AL CRE-GREST (30')

Materiale: cartellone, pennarelli, post-it di 4 colori diversi

Consegniamo a ciascun animatore quattro post-it di colori diversi. Su un grande cartellone, dividiamo lo spazio in quattro colonne, ognuna con un titolo e un colore corrispondente al post-it:

- * Talento evidente
- * Talento nascosto o poco riconosciuto
- * Una cosa imparata dal Cre-Grest dell'anno scorso
- * Una cosa che vorrei migliorare.

Ogni animatore compila i propri post-it, uno per ciascuna categoria, riflettendo su ciò che porta con sé, su ciò che ha imparato e su ciò in cui desidera crescere. Una volta terminato, ognuno attacca i propri post-it nelle rispettive colonne del cartellone, creando così un grande e colorato cartellone dei talenti e aprendo ad una condivisione circa ciò che vedono, ciò che li colpisce, ciò per cui sono grati e la composizione del gruppo.

ATTIVITA' 2 | GUARDIAMOCI CON OCCHI NUOVI (30')

Materiale: bigliettini, pennarelli

Disponiamo gli animatori seduti in cerchio. A ciascuno attacchiamo, in maniera casuale, un bigliettino sulla fronte su cui è scritto un ruolo o una caratteristica caratteriale: creativo, organizzato, testardo, da escludere, pieno di buone idee, nervoso, leader e così via. La particolarità è che ogni ragazzo può leggere i biglietti dei compagni, ma non può vedere il proprio.

La missione affidata al gruppo è semplice solo in apparenza: collaborare per organizzare una serata gioco per famiglie in oratorio. Ed è proprio durante questa discussione che emergono dinamiche interessanti. Senza rendersene conto, gli animatori inizieranno a trattarsi secondo il ruolo che leggono sulla fronte degli altri: chi è etichettato come "organizzativo" viene spontaneamente ascoltato, chi ha scritto "da escludere" rischia di non essere coinvolto, chi è "creativo" viene cercato per nuove idee e così via. In questo modo, in un contesto leggero e divertente, il gruppo sperimenta come le etichette – vere o presunte- influenzano il modo in cui ci relazioniamo con gli altri e condizionano la comunicazione e la collaborazione all'interno di un gruppo. L'attività diventa così un'occasione preziosa per prendere consapevolezza delle dinamiche di gruppo, riflettere sull'importanza di valorizzare tutti e capire come ciascuno può contribuire in modo autentico e costruttivo.

Al termine dell'attività, invitiamo gli animatori a togliere il bigliettino dalla fronte e a leggerlo. È un momento spesso sorprendente: alcuni ridono riconoscendosi nella caratteristica assegnata, altri invece si stupiscono, altri ancora realizzano per la prima volta come gli altri possono trattarti di fronte a quella caratteristica o talento:

- * Come vi siete sentiti durante la discussione?
- * Avete trattato gli altri in base all'etichetta che leggevate sulla loro fronte?
- * E come sarebbe cambiato il vostro atteggiamento se aveste saputo chi eravate voi?





RILETTURA

La condivisione dei talenti è un momento semplice ma ricco, che desidera aiutare gli animatori a riconoscere il proprio valore e quello degli altri, rafforzando il senso di squadra.

La seconda attività mostra quanto sia importante come animatori del Cre-Grest imparare a guardare oltre le apparenze e ad accogliere le persone nella loro interezza, senza pregiudizi, cercando di migliorare sempre l'aspetto della collaborazione. La conclusione diventa un invito a costruire un gruppo capace di riconoscere e sostenere i talenti di tutti, rispettando le differenze e valorizzando ogni contributo. Perché solo quando ciascuno si sente visto e ascoltato davvero, il gruppo può funzionare in armonia e realizzare qualcosa di bello e condiviso.

STRUMENTO PRATICO | IL GIOCO: LA POSTURA DELL'ANIMATORE (20')

obiettivo: aiutare gli animatori a capire come dovrebbero prepararsi e vivere il momento del gioco, sperimentando le diverse dinamiche di gruppo e di conflitto e riflettendo sulle strategie educative utili a gestirle.

ATTIVITÀ | LA PARTITA SCOPPIA

Materiale: nessuno

Assegniamo agli animatori diversi ruoli dicendo loro che si metterà in scena una partita di bandierina:

- * Conduttore → Gestisce il gioco, dà i numeri, controlla regole e tempi. NON è a conoscenza dei ruoli dei "bambini".
- * Bambino "tranquillo" → Partecipa serenamente, rispetta le regole, non crea problemi.
- * Bambino che non vuole giocare → Sta ai margini, si lamenta, dice che non gli interessa.
- * Bambino che vuole solo vincere → È agitato, protesta, vuole avere ragione su tutto, discute col conduttore.
- * Bambino che vuole mandare all'aria il gioco → Non rispetta le regole, disturba, provoca, rallenta apposta.
- * Due bambini antagonisti → devono prendersi di mira a vicenda durante il gioco

Ed ogni altro "bambino" che si è incontrato al Cre-Grest negli anni.

Il conduttore avvia il gioco come in una normale partita a bandierina, i vari "bambini" dovranno interpretare il loro ruolo giocando. Durante il gioco cerchiamo di porre attenzione alle varie posture e atteggiamenti che gli animatori mettono in scena.

Lo scopo NON è finire la partita, ma osservare certi atteggiamenti che abbiamo volutamente portato ad emergere: la competitività eccessiva, il mancato rispetto delle regole, i conflitti tra pari, la difficoltà del conduttore nel gestire il gruppo. Alla fine del gioco riprendiamo con gli animatori quanto osservato cercando di aprire un dialogo con loro:

- * come si sono sentiti in quel ruolo?
- * che cosa hanno pensato?
- * come gestirebbero certe situazioni se dovessero accadere durante il Cre-Grest?

RILETTURA

Durante il gioco sono emerse competitività, tensioni e piccoli conflitti: sono dinamiche normali, ma richiedono strumenti educativi adeguati. Per gestirle possiamo aiutare i bambini a riconoscere ciò che provano e a comunicare senza sovrapporsi. Qui diventa utile il metodo della palla: quando nasce un conflitto, si assegna un oggetto della parola e parla solo chi lo tiene in mano, spiegando cosa ha vissuto e come si è sentito; poi l'oggetto passa all'altro, che può fare lo stesso. Questo permette ascolto reale, riduce le interruzioni e aiuta a trovare una soluzione condivisa. Il nostro compito è creare le condizioni perché la parola rimetta ordine dove il gioco crea caos.





LIVELLO 2 - II INCONTRO

Pace è saper lavorare insieme! Guardiamo agli altri e alla nostra postura

obiettivo: aiutare gli animatori a riflettere sull'importanza del dialogo e della cultura della pace. trovare modalità per costruire ponti tra persone diverse è l'unico modo per vivere bene l'esperienza del cre-grest e prepararsi ad essere operatori di pace nella vita quotidiana.

Per pregare, Atti degli Apostoli 17, 14-25

Sottolineando la bellezza della differenza e l'importanza del dialogo per costruire la pace.

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO | PAROLA DOPO PAROLA (10')

Materiale: nessuno

Il gioco della parola dopo parola, è un'attività di gruppo pensata per favorire riflessione, dialogo e connessione. Disponiamo gli animatori in un cerchio, o in una forma a piacere, seguendo l'ordine che decide il responsabile; il quale dirà una parola a sua scelta (come PACE, DIALOGO, e così via) e a turno (o passandosi un oggetto/pallina) ogni partecipante deve aggiungere:

una parola che associa al tema;

una frase brevissima che spiega perché l'ha scelta.

Una volta che tutti i partecipanti hanno spiegato perché hanno scelto quelle parole, il responsabile le raccoglie tutte insieme in una "nuvola verbale" e invita i partecipanti a notare:

- * quali temi ricorrono;
- * quali parole sorprendono;
- * cosa hanno scoperto ascoltando gli altri.

ATTIVITÀ | LA TORRE DELLA PACE (45')

Materiale: cartelloni, cilindri di vario genere, nastro adesivo, forbici, pennarelli, scheda "La torre della pace" scaricabile dal sito completo dal 23 marzo 2026

Lo scopo di questo laboratorio è quello di capire come gli animatori percepiscono la pace e come possono arrivare a risolvere un problema, attraverso il dialogo e la mediazione.

Tutti i partecipanti formano un cerchio e a turno diranno una parola che per loro descrive al meglio la pace; man mano che si dicono le parole, queste vengono scritte su un cartellone. Finito questo primo breve momento, i partecipanti vengono divisi in squadre (da 8/10 persone), il cui scopo è quello di costruire la torre più alta, mediante collaborazione, negoziazione e dialogo. Ogni gruppo dovrà costruire una torre con il materiale a disposizione, mantenendo armonia e pace, senza urlare e ascoltandosi a vicenda per portare a termine questa parte dell'attività. A metà tempo i gruppi si dovranno unire e attraverso mediazione e dialogo, dovranno assemblare una Grande Torre che sia formata da almeno 3 torri degli altri gruppi.

RILETTURA

Al termine dell'attività invitiamo tutti gli animatori a osservare il lavoro finito. Chiediamo loro:

- * come vi siete organizzati: ci sono stati dei leader che hanno guidato il lavoro? Qualcuno si è concentrato maggiormente sulla parte pratica?
- * Come vi siete sentiti nelle varie fasi dell'attività definendo cosa sia stato difficile e che cosa invece più semplice?

Sottolineiamo che per assemblare la Grande Torre della Pace è stato necessario accordarsi e trovare una mediazione tra le idee iniziali di ciascun gruppo. Per costruire la pace infatti è necessario sforzarsi di lavorare insieme anche quando questo costa fatica.





STRUMENTO PRATICO | ATTIVITA' A TEMA E LABORATORI (25')

Materiale: penne, schede con immagini scaricabili dal sito completo dal 23 marzo 2026

obiettivo: aiutare gli animatori a capire come dovrebbero prepararsi e vivere il momento delle attività a tema e dei laboratori soffermandosi sulla propria postura.

Consegniamo a ogni animatore la scheda con le immagini da utilizzare per questa attività. Nei tre disegni sul tappeto è presente un bambino. Chiediamo a ciascuno di disegnarsi come animatore:

- * Sul primo tappeto davanti alla guida e il bambino come passeggero,
- * Sul secondo tappeto come passeggero e il bambino davanti,
- * Sul terzo tappeto insieme al bambino alla guida.

Proviamo a chiedere:

Nel corso dello svolgimento delle attività del Cre-Grest si possono verificare tutte le situazioni disegnate? Solo alcune? Solo una?

Prova a pensare esempi di attività in cui può essere funzionale alla riuscita della stessa un cambio di posizione

Potrei correre comunque dei rischi nel cambio di posizione? Quali attenzioni e accorgimenti devo mettere in atto?

Prova a pensare in che postura ti devi mettere per gestire un'attività a tema e quali attenzioni servono perché venga attuata in maniera efficace.

RILETTURA

Durante il Cre-Grest ci sono tanti momenti diversi, che permettono agli animatori di sperimentare varie posture nella relazione con i bambini e i ragazzi; in alcuni momenti è possibile lasciare spazio a loro con gli animatori che supervisionano, mentre in altri è fondamentale una guida più puntuale da parte dell'educatore. Per quanto riguarda le attività a tema, ad esempio, è necessario che l'animatore sia molto attento nella gestione del lavoro proposto; è proprio come se fosse alla guida di un mezzo di trasporto con una certa responsabilità. Dovrà anche essere preciso nella parte conclusiva di rilettura dato che soltanto questa dà un'interpretazione chiara e condivisa dell'attività svolta e permette a bambini e ragazzi di interiorizzare il senso di quello che hanno sperimentato.





LIVELLO 3 – I INCONTRO

La responsabilità dell'animatore: non un potere ma mettersi a servizio per il gruppo

obiettivo: accompagnare gli animatori del cre grest a comprendere e vivere in modo autentico il ruolo di animatore responsabile, inteso non come privilegio o esercizio di potere, ma come servizio al gruppo e opportunità di crescita personale e comunitaria. attraverso attività formative e riflessive, i partecipanti saranno guidati a riconoscere e valorizzare i talenti, i doni e i carismi presenti nel gruppo, promuovendo una collaborazione efficace e un clima di fiducia reciproca.

Per pregare, Libro del Profeta Isaia 6, 1-5

Sottolineando la bellezza di fidarsi di Dio per sognare insieme.

GIOCO ROMPIGHIACCIO | MACEDONIA (10 min)

Materiale: Sedie

Disponiamo le sedie in cerchio in un numero uguale al numero di partecipanti meno uno. Il partecipante senza sedia conduce il gioco al centro del cerchio. Chiediamo agli animatori di pensare al nome di un frutto. Il conduttore del gioco deve gridare a voce alta il nome di un frutto. I partecipanti che hanno scelto tale frutto devono alzarsi in piedi e scambiarsi di sedia mentre il conduttore cerca di sedersi a sua volta: chi rimane in piedi diventa il conduttore. Nel momento in cui il conduttore del gioco si trovasse in difficoltà può gridare a voce alta: "MACEDONIA". In questo caso tutti i partecipanti si devono alzare in piedi e scambiarsi di posto.

ATTIVITÀ | LA TALPA (45 min):

Materiale: Bigliettini con ruoli, fogli, penne

“La talpa” è un gioco di ruolo e i partecipanti dovranno vivere la situazione in base a ciò che gli verrà assegnato; viene spiegato che all'interno del gruppo ci sarà una talpa che ha l'obiettivo di sabotare la missione degli altri membri. Il ruolo viene assegnato ai partecipanti ad inizio gioco attraverso un bigliettino che dovrà restare segreto. Durante lo svolgimento i partecipanti potranno autonomamente segnalare se ritengono che una persona sia una potenziale talpa e l'accusato dovrà ritirarsi dal gioco senza rivelare la sua identità. Al termine del tempo stabilito verrà rivelato che in realtà non era presente nessuna talpa.

Situazione: i partecipanti dovranno immedesimarsi in un gruppo di animatori che ha l'obiettivo di progettare la serata finale con la festa del Cre-Grest.

Una volta rivelata l'inesistenza della talpa il conduttore chiede ai partecipanti che hanno nominato qualcuno di motivare i loro sospetti: era troppo silenzioso, contestava ogni decisione, ...

RILETTURA

Questa attività fa emergere come ognuno percepisca in modo diverso il contributo che ciascuno porta all'interno di un gruppo. Quello che per me è disinteressamento, per un altro potrebbe essere timidezza, la contestazione potrebbe essere voglia di portare le proprie idee, e così via.

- * Come ti sei sentito quando sei stato accusato di qualcosa che non avevi commesso?
- * Quali indicatori ti hanno fatto sospettare della persona che hai eliminato?
- * Gli altri membri del gruppo erano d'accordo con la tua eliminazione?

Una delle maggiori difficoltà di chi ricopre un ruolo di responsabilità è quella di andare oltre i pregiudizi e i condizionamenti esterni che compromettono l'idea che si ha di una persona. Un buon responsabile, infatti, è chi sa valorizzare i propri collaboratori e ha una visione d'insieme del gruppo. Secondo l'insegnamento di San Francesco trasmettiamo ai ragazzi il valore della fraternità, che permette di riconoscere, apprezzare e amare ogni persona al di là di ogni pregiudizio e giudizio.





ALCUNI CONSIGLI PER SVOLGERE AL MEGLIO IL RUOLO DI ANIMATORE RESPONSABILE

Le parole sono importanti ma l'esempio lo è di più: se chiedi agli animatori e ai bambini il rispetto delle regole, loro guarderanno a te e si aspetteranno coerenza.

Il don ed il coordinatore sono tuoi alleati: mantieni un rapporto costante fatto di stima, dialogo e confronto.

Gli animatori che ti affiancano sono risorse preziose: cogli sempre il loro lato migliore e aiutali ad illuminare le loro ombre.

Ricordi la parabola dei talenti? Conoscere gli altri animatori è fondamentale per poter affidare i compiti più adatti alle loro attitudini e spronarli a fare bene il bene.

STRUMENTO PRATICO | IL GIOCO (25 min)

Materiale: scheda delle situazioni Cre-Grest, scaricabile dal sito completo dal 23 marzo 2026

obiettivo: aiutare gli animatori a capire come dovrebbero prepararsi e vivere il momento dei giochi.

dividiamo gli animatori in piccoli gruppi (massimo 6 persone) e consegniamo a ciascun gruppo la descrizione di una situazione che potrebbe accadere al cre-grest. ogni gruppo dovrà discutere di come gestire l'accaduto e trovare una soluzione, poi tutte le situazioni verranno condivise anche con gli altri gruppi.

RILETTURA

Il momento del gioco è spesso sollecitante e si possono verificare difficoltà impreviste. Compito dell'animatore responsabile è di riuscire ad affrontare questi momenti, cercando di dare una direzione al gruppo. Per questo è importante sottolineare alcuni aspetti alla luce del ruolo di responsabilità che ricoprono gli animatori presenti nel III livello:

chi coordina un gruppo animatori è necessario che sia sempre informato sui compiti che ciascuno deve svolgere e deve verificare che vengano svolti correttamente,

il rispetto delle regole (anche quando ci sembrano poco importanti) è fondamentale per trasmettere ai bambini l'autorevolezza della figura dell'animatore,

conoscere le qualità e le difficoltà degli animatori che coordiniamo ci permette di affidare incarichi adatti.





LIVELLO 3 – II INCONTRO

Un ruolo guidato dall'ascolto e dall'accoglienza che genera gratitudine

obiettivo: quante volte capita che la reazione ad un momento di paura e di difficoltà sia l'attacco? l'incontro di san francesco con il lupo di gubbio ci insegna che è l'accoglienza l'arma migliore. l'obiettivo dell'incontro è aiutare gli animatori responsabili a comprendere come sia fondamentale che il ruolo venga svolto seguendo la strada dell'ascolto e dell'accoglienza che generano gratitudine, in chi la pratica ed in chi la riceve.

Per pregare, Libro del Profeta Isaia 2, 2-4

Sottolineando l'importanza di "disarmare" pensieri ed emozioni, parole e gesti per costruire un Cre-Grest di pace.

GIOCO ROMPIGHIACCIO | LEGAMI LEGATI (10 min)

Materiale: nessuno

Il gruppo animatori viene suddiviso in piccoli gruppi da 8-10 animatori. Chiediamo poi a ogni gruppetto di formare un cerchio (rimanendo in piedi), di chiudere gli occhi e di allungare la braccia in avanti verso il centro del cerchio. Un coordinatore, esterno al cerchio, creerà dei legami con le braccia degli animatori (ogni animatore deve avere entrambe le mani strette alle mani di altri animatori), in modo tale da formare una "ragnatela" nel cerchio. A questo punto gli animatori potranno riaprire gli occhi e il loro obiettivo sarà quello di slegarsi, senza mai lasciare le mani e ritornare alla forma iniziale del cerchio.

ATTIVITA' | UN PUZZLE DI EMOZIONI (45 min)

Materiale: foglietti di carta tagliati a forma di puzzle in numero doppio rispetto ai partecipanti dalla scheda "Un puzzle di emozioni" scaricabile dal sito completo dal 23 marzo 2026

L'obiettivo dell'attività è di aiutare gli adolescenti a comprendere la necessità di fare della pace il proprio stile soprattutto quando si riveste un ruolo di responsabilità. Durante l'attività gli animatori saranno chiamati sia a condividere i propri timori e le proprie preoccupazioni sia a dare sostegno agli altri animatori. Riconoscere le proprie emozioni è il primo passo per poterle gestire al meglio e la comprensione di ciò che prova l'altro è fondamentale per sviluppare un'intelligenza emotiva, elemento chiave di ogni relazione positiva.

Consegniamo a tutti gli animatori due tasselli di puzzle; chiediamo loro di scrivere sul primo foglietto: su un lato una loro paura o preoccupazione legata al ruolo che avranno al Cre-Grest, sull'altro lato un episodio degli anni passati che li ha messi in difficoltà.

Una volta che tutti avranno terminato, metteranno i foglietti al centro mischiandoli. Poi tutti dovranno pescarne uno; nel caso in cui dovessero pescare il proprio dovranno riporlo e cambiarlo.

Chiediamo loro di leggere individualmente quello che è stato scritto su entrambe le facciate e di pensare ad un consiglio per affrontare i dubbi o superare le difficoltà che hanno appena letto. Le scriveranno sul secondo tassello, che andrà poi a comporsi in un puzzle insieme al primo.

Una volta che tutti avranno terminato, condividiamo liberamente quello che è stato scritto e non obblighiamo a rivelare quanto scritto sul primo foglio:

- * Come sono le mie paure e le mie preoccupazioni ora che hanno una soluzione o sono condivise con altri?
- * Guardandole da lontano e sentendole raccontare da altri, ho una visione più lucida di come gestirle?

Se durante la condivisione emergeranno dei punti di contatto tra le varie storie gli animatori potranno legare tra loro i pezzi dei puzzle.

RILETTURA

Il ruolo di responsabilità, soprattutto quando deve essere riconosciuto dai pari o da altri animatori con cui c'è un legame di amicizia, può essere difficoltoso perché rischia di portare all'isolamento (il preferito, il capo, il favorito,...). Ricordiamo agli animatori che il Cre Grest e l'oratorio sono un luogo prezioso in cui poter sperimentare, in situazioni protette, ruoli ed esperienze che potrebbero affrontare un domani nella loro vita, con la fortuna di un accompagnamento sia nei successi che nei fallimenti. Anche il simbolo scelto da Francesco, il Tau, ricorda delle braccia aperte in un abbraccio. La pace è una scelta di stile dentro al Cre-Grest viviamo.





STRUMENTO PRATICO | ATTIVITA' A TEMA E RILETTURA (25 min)

Materiali: foglietti con scritte delle sollecitazioni

obiettivo: mettere a fuoco l'importanza della rilettura a conclusione dell'attività come momento fondamentale per far sì che tutti i bambini/ragazzi coinvolti abbiano chiaro il messaggio ed il significato di quanto fatto.

Prima dell'inizio dell'attività, gli educatori preparano dei biglietti con indicate delle sollecitazioni: qualcosa che ti fa stare bene, un'esperienza che ti ha formato, un momento della giornata che ti piace particolarmente, il momento del Cre-Grest che preferisci, ...

A turno viene chiesto ad ogni animatore di pescare un biglietto, di leggerlo ad alta voce e di pensare nel concreto la risposta ad una delle sollecitazioni, senza però condividerla nel gruppo. Gli altri dovranno fargli delle domande per indovinare quello che l'altro ha pensato. Il significato dell'attività è che nonostante tutti abbiano la stessa sollecitazione, tutti la interpretano secondo una propria chiave di lettura. Solo attraverso le giuste domande possono giungere ad un significato condiviso.

RILETTURA

Se un'attività viene condotta senza poi rileggere il significato, tutti i partecipanti ne avranno un proprio pensiero che però potrebbe non coincidere con quanto definito in fase di progettazione facendo quindi perdere il senso dell'attività. Per costruire una rilettura è importante individuare e avere ben chiaro il senso dell'attività svolta. Ogni bambino e ogni ragazzo vivrà la proposta a suo modo, provando sensazioni ed emozioni diverse, mostrando maggiore o minore interesse e cogliendo sfumature di significato che magari altri non percepiranno. Tuttavia, un significato condiviso da tutti esiste ed è proprio quello che l'animatore ha in mente prima e durante l'attività ed è ciò che è importante restituire nella rilettura.

Le domande possono essere una tecnica per aiutare a far emergere il senso di quanto accaduto, per riassumere quanto vissuto e ricercare i tratti in comune. È fondamentale che anche tra il gruppo animatori emerga questo significato condiviso: l'animatore responsabile non sarà in grado di guidare una rilettura senza i feedback degli aiuto-animatori che con i bambini e i ragazzi hanno vissuto l'attività, così come per gli aiuto-animatori è importante avere in mente l'obiettivo dell'attività per accompagnare i bambini e i ragazzi.





INCONTRO SUGLI STRUMENTI DELL'ANIMATORE

Il Cre-Grest sta arrivando: completiamo la nostra cassetta degli attrezzi

obiettivo: dopo un percorso diviso per livelli, torniamo a lavorare insieme sull'esperienza del cre-grest, continuando ad esplorare i diversi momenti che la compongono e su cui vogliamo formare gli animatori. in questo incontro mettiamo a tema in diversi stand:

l'animazione e il ballo (25 min) → stanza

la storia (25 min) → stanza

la preghiera (25 min) → stanza

lo stile con cui mi muovo dentro queste dimensioni (punto trasversale) (25 min) → momento di chiusura della serata.

Per pregare, Vangelo di Luca 6, 20-23

Sottolineando la differenza tra perfetta letizia e fortuna per scoprire che tutto viene da Dio che ci dà la forza nella difficoltà.

ANIMAZIONE E BALLO

Per creare il giusto clima di allegria, di messa in gioco e per rompere il ghiaccio si potrebbe partire con un ballo conosciuto di un Cre-Grest passato guidato dai coordinatori.

Dopo questo momento iniziale, approfondiamo l'importanza del ballo come strumento educativo con un gioco per stimolare la creatività, l'entusiasmo e per mettere alla prova il loro "sentirsi guardati", il loro sentirsi riferimento per gli altri.

ATTIVITA' | IL TRIANGOLO MUSICALE (5 minuti)

Materiale: cassa per la musica

Se il gruppo è numeroso, suddividiamo gli animatori in piccoli gruppi da massimo 10 animatori ciascuno. Una volta formati, chiediamo a ogni gruppo di posizionarsi formando un triangolo, in cui siano ben chiari i 3 vertici, composti da 3 animatori. Quando partirà la musica, uno dei 3 vertici avrà il compito di inventare dei passi che tutto il gruppo poi replicherà. Ogni 30 secondi circa si darà il cambio e la guida del ballo passerà a un altro "vertice". Quando tutti e tre i vertici hanno svolto il loro ruolo di inventori di passi, si può modificare il triangolo cambiando questi vertici per far sì che ognuno si metta alla prova nell'essere al centro dell'attenzione e nell'inventare nuove mosse.

Domande per la rilettura dell'attività (5 minuti)

- * Come mi sono sentito al centro dell'attenzione?
- * Preferisco essere il vertice che guida o lasciarmi guidare?
- * È stato facile improvvisare i passi?

ATTIVITA' | ANIMATORI AL CENTRO! (10 minuti)

Materiale: fogli con indicate delle consegne

Manteniamo gli stessi gruppetti dell'attività precedente. Consegniamo a ogni gruppo un foglio con indicata una consegna: raccontate in modo coinvolgente il gioco più divertente che ricordate, date un annuncio per radunare tutti i bambini, spiegate una regola di un gioco come se fosse l'evento dell'anno, raccontate una gaffe fatta da un animatore, fate un discorso di incoraggiamento alla vostra squadra,... e lasciamo una decina di minuti per raccogliere idee su quella consegna. Chiediamo poi di mettere in scena quanto realizzato davanti agli altri gruppi. Unica regola: tutti i componenti devono prendere parte alla messa in scena.

Domande per la rilettura dell'attività (5 minuti)

- * Come mi sono sentito nella messa in scena?
- * Quale contributo ho dato al gruppo?
- * Ero più a mio agio in questa attività o nel triangolo musicale? Perché?





RILETTURA

L'animazione e il ballo hanno un ruolo educativo e relazionale fondamentale durante le giornate di Cre-Grest, non sono solo un passatempo o un "tappabuchi", ma hanno un valore pedagogico, creano un clima di allegria e accoglienza, promuovono la socializzazione ed educano alla gioia e alla libertà di espressione. Per questo non possono essere improvvisati al momento, ma necessitano di una preparazione e progettazione. Avere ben chiaro l'obiettivo e cosa accadrà in quel momento aiuta anche chi lo conduce a viverlo con maggiore sicurezza, scioltezza, con una minore "ansia da prestazione" e a gestire meglio eventuali imprevisti.

È importante inoltre ricordare che non tutti, animatori e ragazzi, mostrano la stessa affinità al palco, qualcuno potrebbe essere a disagio ed è quindi importante trovare il giusto coinvolgimento di ciascuno così che tutti possano sentirsi parte del gruppo e partecipare di quel momento rispettando le proprie caratteristiche e emozioni.

STORIA

ATTIVITÀ | C'ERA UNA VOLTA (15 minuti)

Materiale: fogli e penne

Consegniamo a tutti gli animatori un foglio A4 da usare con orientamento verticale e una penna. L'attività è strutturata in 8 brevi turni in cui chi guida chiederà di scrivere delle parole che andranno poi completate dai ragazzi; una volta scritta la propria parte dovranno piegare il foglio su se stesso così che non si veda cosa è stato scritto e passarlo al compagno vicino:

"C'era una volta" + PERSONAGGIO

"che aveva la passione" + AZIONE

"Un giorno incontrò" + PERSONAGGIO

"che gli disse" + AZIONE

"perché" + MOTIVO

"Allora rispose che" + AZIONE

"perché" + MOTIVO

"Alla fine tutto si risolse per il meglio con" + ATTIVITÀ

Domande per la riletture dell'attività (10 minuti)

- * È stato divertente leggere le storie scritte "al buio"?
- * Avevano un messaggio da trasmettere?
- * Cosa succederebbe se le mettessimo in scena al Cre-Grest con i bambini?

RILETTURA

Il momento della storia durante la giornata del Cre-Grest è carico di significato, il teatro fin dall'antichità è stato uno strumento utilizzato per trasmettere messaggi agli spettatori attraverso l'immedesimazione con gli attori stessi. Anche con i nostri bambini si conferma essere una tecnica molto efficace per trasferire contenuti carichi di significato perché la visione di una scena può essere più immediata ed incisiva della sola lettura. L'efficacia del messaggio però si realizza solo se due condizioni sono soddisfatte: la storia deve essere pensata, avere un senso logico ed essere portatrice di valore e l'interpretazione deve essere fatta seriamente e coerentemente. Ridurre la storia al solo piano del divertimento mettendo poco impegno nella preparazione vanifica il senso di quel momento durante il Cre-Grest. Ricordiamo che la storia, così come tutti gli altri momenti del Cre-Grest, non deve essere fatta per obbligo ma se decidiamo di inserirla nella nostra giornata deve avere la giusta attenzione e preparazione.





PREGHIERA

ATTIVITÀ | COME VIVO LA PREGHIERA? (10 minuti)

Materiale: post-it, cartellone, penne

Chiediamo a ogni animatore di indicare su un post-it, da attaccare poi al cartellone, un numero da 1 a 10 che rappresenta quanto si sentono coinvolti nel momento della preghiera durante il Cre-Grest. Apriamo poi alla condivisione delle motivazioni alla base di questa votazione evidenziando gli aspetti positivi e quelli negativi che rendono quel momento faticoso. A partire da questo scambio, proviamo a creare l'identikit "dell'animatore che prega", sottolineando l'importanza dello stile con cui "starci dentro" e l'importanza di essere a conoscenza di cosa accadrà e di come è strutturato il momento così da poter accompagnare al meglio i bambini e i ragazzi a viverlo.

ATTIVITÀ | PREGARE... IN TUTTI I SENSI! (15 minuti)

Materiale: fogli con scritto un tema, fogli bianchi, penne

Dividiamo gli animatori in piccoli gruppi e consegniamo a ciascun gruppo un tema (amicizia, pace, gioia, gratitudine,...) a cui dedicare e su cui costruire un momento semplice di preghiera. Accompagniamo gli animatori a scoprire che si può pregare in modi diversi, coinvolgendo il corpo e i sensi e chiediamo loro di strutturare il momento inserendo:

Una canzone per iniziare

Un brano di Vangelo

Un gesto concreto da compiere

Una preghiera da recitare insieme

e magari possiamo provare a viverle durante le nostre serate di formazione o di Cre-Grest.

RILETTURA

La preghiera è un momento fondamentale durante una giornata di Cre-Grest, ma spesso è il momento che viene vissuto con maggiore difficoltà dagli animatori, e di conseguenza anche dai bambini e ragazzi, perché sentito come troppo lontano dal loro ruolo, come "compito del don". È importante accompagnare gli animatori alla consapevolezza che la preghiera può essere semplice ma allo stesso tempo coinvolgente, ha bisogno di formule così come di parole rivolte al Signore dal proprio cuore e aiutati da linguaggi vicini alla sensibilità.

LO STILE CON CUI MI MUOVO DENTRO QUESTE DIMENSIONI

ATTIVITÀ | LA DIVISA DELL'ANIMATORE (15 minuti)

Materiale: cartelloni, pennarelli

Nelle attività precedenti abbiamo sperimentato i diversi aspetti che compongono le nostre giornate di Cre-Grest e anche durante i singoli incontri abbiamo avuto modo di riflettere su quali siano le migliori modalità per organizzare e condurre un gioco, guidare la rilettura, animare con la musica e i balli, interpretare la storia e vivere la preghiera. Ora focalizziamoci non sul COSA fare, ma sul COME farlo, sottolineando che l'animatore dell'oratorio deve avere uno stile ben definito e condiviso con tutto il gruppo.

Così come forze dell'ordine, sportivi, religiosi indossano una divisa, sappiamo che anche l'animatore ne possiede una. Ma se dovessimo pensare noi ad una divisa che rappresenti al meglio il suo stile e le sue caratteristiche, come sarebbe? Dividiamo i ragazzi in piccoli gruppi (6/8) e chiediamo loro di disegnare sul cartellone un'ipotetica divisa dell'animatore corredata da accessori e caricando di significato ognuno di questi aspetti.

RILETTURA

Condividiamo in plenaria i lavori di tutti i gruppi chiedendo di spiegare il lavoro fatto poi, guidati dagli educatori, scriviamo un MANUALE DI STILE per il nostro oratorio.

Facciamo attenzione ad alcuni aspetti che devono necessariamente esserci:

- * sarà anche una frase fatta ma l'esempio vale più di mille parole: manteniamo sempre la coerenza tra ciò che chiediamo e ciò che facciamo;
- * il rispetto delle persone e dei luoghi è fondamentale;
- * il dialogo e l'accoglienza devono essere sempre presenti;
- * il Cre-Grest è con i bambini e per i bambini, pensiamo delle attività che siano adatte a loro;
- * l'oratorio è luogo di educazione cristiana, non abbiamo paura di ricordarlo.





INCONTRO CONCLUSIVO

Cre-Grest Warm Up

obiettivo: mettere in pratica quanto appreso e permettere agli animatori di sperimentare il proprio ruolo attraverso una vera e propria “prova generale” del cre-grest, in un contesto protetto e guidato.

Durata e svolgimento: ogni oratorio può dedicare a questa prova il tempo che ritiene più adatto: un pomeriggio, una serata oppure una giornata intera.

ATTIVITA' | PROVE GENERALI

Materiale: scheda dell'osservazione e quella con lo stesso titolo dell'attività, scaricabili dal sito completo dal 23 marzo 2026

Gli animatori vengono divisi in 7 gruppi (si possono utilizzare direttamente i gruppi già previsti per il Cre-Grest). Ogni gruppo sperimenta una parte della giornata tipo: attività e laboratori, giochi, storia, preghiera, animazione/ballo, bambini (simulazione), animatori esperti con ruolo di osservazione.

Ogni gruppo ha obiettivi specifici e azioni da mettere in pratica.

Per costruire l'esperienza pratica, si può fare riferimento ai materiali presenti negli altri fascicoli.

L'organizzazione riportata nei materiali online è un esempio che ogni oratorio può modulare secondo le proprie peculiarità. Si può inoltre valutare di far preparare agli animatori responsabili gli spazi oppure farli trovare già predisposti dai coordinatori.

L'ultima fase dell'attività è la rilettura finale, un momento fondamentale per mettere a fuoco punti di forza e criticità prima dell'avvio del Cre-Grest. È importante che siano presenti tutti gli animatori, così da partire dalle osservazioni degli animatori esperti, permettere a ciascuno di condividere ciò che ha vissuto. L'obiettivo è creare un confronto sincero, costruttivo e orientato alla crescita comune. Questo momento è condotto dai coordinatori o dal don che prendono appunti e raccoglieranno alla fine le schede redatte dagli animatori esperti per fare le opportune valutazioni in prospettiva dell'inizio del Cre-Grest.

Domande di spunto per la rilettura comunitaria:

- * In che modo le scelte degli animatori (spiegazioni, tono, atteggiamenti) hanno favorito o ostacolato la partecipazione dei “bambini”?
- * Quali dinamiche di gruppo sono emerse e come gli animatori hanno saputo gestire o valorizzare?
- * Quali elementi dell'esperienza hanno creato un clima educativo positivo e quali, invece, richiedono maggiore attenzione?
- * Che cosa abbiamo scoperto oggi sulle nostre modalità di accompagnare i “bambini” e quali passi possiamo fare per crescere come animatori?

PREGHIERA | VEDERE OLTRE

Materiale: scheda Cantico delle Creature, scaricabile dal sito completo dal 23 marzo 2026

obiettivo: allenare lo sguardo contemplativo di san francesco, imparare a “vedere oltre” ciò che appare e cogliere nelle cose semplici tracce di bene, di bellezza e di dio, secondo lo stile del cantico.

Il coordinatore legge il “Cantico delle creature” di San Francesco d'Assisi e al termine, introduce così l'esperienza: “Francesco, nel Cantico, loda Dio non solo quando tutto è bello, ma in ogni cosa che vede. Oggi proviamo anche noi a imparare questo sguardo capace di andare oltre.”

Il gruppo esce all'esterno (cortile, giardino o strada attorno all'oratorio) e cammina in silenzio. Ogni ragazzo deve individuare tre elementi molto semplici dell'ambiente:

- * un oggetto (come una panchina, un muro, un cartello...);
- * un elemento naturale (come una foglia, una pietra, un raggio di sole...);
- * un segno della vita quotidiana (come un rumore, un odore, una persona che passa...).

chiedendosi: “Che messaggio buono, o che segno di Dio, mi sta raccontando?”. La risposta rimane interiore: non va detta ad alta voce.

Tornati in cerchio, ogni partecipante condivide solo la parola che ha attribuito ai tre elementi osservati, senza dire quali oggetti aveva scelto. Questo permette di mantenere un clima simbolico e di evitare imbarazzo.

Il coordinatore raccoglie tutte le parole e conclude leggendo lentamente:

“Queste sono le parole che oggi la nostra vita ci ha consegnato. Come Francesco, anche noi possiamo dire: Laudato sii, mio Signore, per tutto ciò che ci parla di Te e loda Te.”





ALLEGATO 1 - INCONTRO INIZIALE

LA VITA DI SAN FRANCESCO D'ASSISI IN 15 PILLOLE

STORIA VERA

- **Nascita** – Francesco nacque ad Assisi nel 1181 o 1182, figlio del ricco mercante Pietro di Bernardone e di Madonna Pica.
- **Gioinezza spensierata** – Crebbe tra agi e divertimenti, amando la musica, la compagnia e i sogni cavallereschi.
- **La guerra e la prigionia** – Partecipò alla guerra tra Assisi e Perugia; fu fatto prigioniero e rimase un anno in carcere, dove iniziò la sua riflessione interiore.
- **La malattia e la crisi spirituale** – Dopo la prigionia, una lunga malattia lo portò a interrogarsi sul senso della vita.
- **L'incontro con il lebbroso** – Abbracciando un lebbroso, superò la sua paura e scoprì la gioia del servizio agli ultimi.
- **La voce del Crocifisso di San Damiano** – Davanti al crocifisso nella chiesetta di San Damiano, udì la voce di Cristo che gli diceva: “Francesco, va’ e ripara la mia casa”.
- **La rinuncia ai beni** – Davanti al vescovo di Assisi, si spogliò di tutto, rinunciando all’eredità paterna per vivere in povertà.
- **La vita eremitica e la predicazione** – Iniziò a vivere come eremita, predicando la pace e la conversione.
- **La nascita dell’Ordine francescano** – Nel 1209 ottenne da Papa Innocenzo III l’approvazione orale della sua Regola e fondò l’Ordine dei Frati Minori.
- **L’amore per la natura** – Vide in ogni creatura un riflesso dell’amore di Dio, chiamandole “fratello” e “sorella”.
- **L'incontro con Chiara d'Assisi** – Nel 1212 ispirò Chiara a seguire la sua via, dando origine all’Ordine delle Clarisse.
- **Il viaggio in Oriente** – Durante la quinta crociata, si recò in Egitto per incontrare il sultano al-Malik al-Kamil, predicando la pace.
- **Le stimmate** – Nel 1224, sul monte della Verna, ricevette le stimmate, segno della sua profonda unione con Cristo crocifisso.
- **Il Cantico delle Creature** – Compose uno dei più alti testi poetici della spiritualità cristiana, lodando Dio per e attraverso le sue creature.
- **La morte e la canonizzazione** – Morì ad Assisi il 3 ottobre 1226; fu proclamato santo da Papa Gregorio IX nel 1228.

STORIA FINTA

Nascita – Nasce a Lisbona nel 1195 con il nome di Fernando Martins de Bulhões, in una famiglia nobile e devota.
Educazione religiosa – Fin da giovane mostra inclinazione alla vita spirituale e studia presso la scuola della cattedrale.

Ingresso negli Agostiniani – A 15 anni entra nel monastero agostiniano di San Vincenzo a Lisbona, dedicandosi allo studio della Bibbia.

Trasferimento a Coimbra – Si sposta nel monastero di Santa Croce, dove approfondisce teologia e filosofia.

Incontro con i Francescani – Colpito dal martirio di cinque frati francescani in Marocco, decide di unirsi all’Ordine.

Desiderio di martirio – Parte per il Marocco per evangelizzare, ma una grave malattia lo costringe a tornare indietro.





- Tempesta e approdo in Italia – Durante il viaggio di ritorno, una tempesta lo fa approdare in Sicilia.
- Incontro con Sant'Antonio – Ad Assisi e incontra Sant'Antonio, che riconosce la sua umiltà e sapienza.
- Predicatore itinerante – Inizia a predicare in tutta Italia e nel sud della Francia, diventando noto per la sua eloquenza e profondità spirituale.
- Difensore della fede – Combatte le eresie del tempo con parole semplici ma potenti, riportando molti alla fede.
- Miracoli – È ricordato per numerosi miracoli, tra cui la predica ai pesci e il miracolo della mula inginocchiata davanti all'Eucaristia.
- Insegnamento e scritti – Scrive sermoni e testi teologici di grande valore, ancora oggi studiati.
- Morte – Muore il 13 giugno 1231 a soli 36 anni e viene subito venerato come santo.
- Canonizzazione e culto – Canonizzato da Papa Gregorio IX nel 1232, è oggi uno dei santi più amati e invocati nel mondo cattolico.

STORIA FINTA

- Nascita – nasce a Coma, in Egitto, da una famiglia cristiana benestante.
- Infanzia pia – Fin da giovane mostrò una profonda inclinazione alla preghiera e alla vita spirituale.
- Vocazione – A circa 20 anni, ascoltando il Vangelo che invitava a vendere i beni e seguire Cristo, decise di farlo letteralmente.
- Distacco dai beni – Vendette tutto ciò che possedeva e distribuì il ricavato ai poveri.
- Ritiro nel deserto – Si ritirò a vivere da eremita nel deserto, dedicandosi alla preghiera e alla penitenza.
- Tentazioni – Fu sottoposto a violente tentazioni da parte del demonio, che cercò di distoglierlo dalla fede.
- Vittoria spirituale – Superò le prove con la forza della preghiera e della fede in Cristo.
- Vita ascetica – Visse per anni in solitudine, nutrendosi di pane, acqua e datteri, e dormendo su nudi sassi.
- Discepoli – La sua fama attirò molti seguaci che desideravano imitarlo nella vita monastica.
- Padre del monachesimo – È considerato il fondatore del monachesimo cristiano, modello per gli eremiti e i monaci.
- Incontri spirituali – Ebbe contatti con altri santi e asceti, tra cui San Paolo Eremita.
- Difensore della fede – Durante le persecuzioni e le eresie, sostenne la Chiesa e incoraggiò i cristiani a restare saldi.
- Longevità – Visse fino a circa 105 anni, mantenendo lucidità e fervore spirituale.
- Morte – Morì nel deserto del Mar Rosso, lasciando ai discepoli precise istruzioni sulla sua sepoltura.
- Culto e simboli – È venerato come patrono degli animali domestici e protettore contro le malattie della pelle.

15 PILLOLE CHE RACCONTANO MEGLIO LA VITA DI SAN FRANCESCO

Non ha mai posseduto un'auto, ma ha viaggiato più di molti autostoppisti moderni.

Non ha mai avuto un profilo social, ma tutti parlavano di lui.

Non ha mai fatto shopping, ma ha vestito con più stile di chiunque altro: semplicità assoluta.

Non ha mai fatto un selfie, ma il suo volto è ovunque nei dipinti.

Non ha mai scritto un libro, ma le sue parole sono diventate patrimonio dell'umanità.

Non ha mai fatto un viaggio di lusso, ma ha attraversato il mondo con la leggerezza di chi non possiede nulla.

Non ha mai avuto follower, ma ha ispirato milioni di persone.

Non ha mai parlato di sostenibilità, ma l'ha vissuta ogni giorno.

Non ha mai fatto un discorso motivazionale, ma ha cambiato vite con poche frasi sincere.

Non ha mai cercato la fama, ma la fama l'ha trovata.

Non ha mai avuto una casa di proprietà, ma ovunque andasse trovava un tetto nel cuore degli altri.

Non ha mai fatto beneficenza, perché la sua vita intera era un dono.





Non ha mai studiato marketing, ma il suo messaggio è rimasto virale per secoli.
Non ha mai avuto paura di perdere, perché aveva già scelto di donare tutto.
Non ha mai cercato la felicità: l'ha trovata nella povertà, nella pace e nell'amore.

STORIE DEI FRATI AMICI DI SAN FRANCESCO

1. Frate Leone

Chiamato anche “il pecorello di Dio”, fu uno dei più intimi compagni di San Francesco. Era noto per la sua dolcezza e umiltà. Francesco lo amava profondamente e gli confidava i suoi pensieri più intimi. Frate Leone trascrisse molti detti e scritti del Santo, tra cui parte dei Fioretti di San Francesco.

- Il confidente del gruppo, quello tranquillo, gentile, che mette tutti a loro agio.

2. Frate Ginepro

Era conosciuto per la sua semplicità e il suo spirito gioioso. San Francesco diceva di lui: “Vorrei avere una foresta di frati come Ginepro”. Le sue azioni, spesso buffe ma piene di amore, sono raccontate nei Fioretti come esempi di umiltà e carità autentica.

- Il simpatico, sempre un po' buffo ma genuino, che fa ridere tutti senza sforzo.

3. Frate Masseo da Marignano

Era un uomo bello e colto, ma divenne un modello di umiltà dopo aver seguito Francesco. È famoso per la sua obbedienza e per la scena in cui chiede a Francesco: “Perché a te, o Francesco? Perché tutto il mondo corre dietro a te?”. Francesco risponde che Dio lo ha scelto proprio perché era il più semplice e disprezzato.

- Quello bravo ma umile, che ha capacità (sport, creatività, leadership...) ma non se la tira.

4. Frate Egidio (Giles)

Uno dei primi compagni di Francesco, era un uomo di grande spirito contemplativo. Dopo aver seguito il Santo, visse una vita di pellegrinaggio e preghiera. È ricordato per i suoi Detti di Frate Egidio, pieni di saggezza spirituale e umiltà.

- Il pensatore, quello che sembra tranquillo ma tira fuori frasi intelligenti e inaspettate.

5. Frate Bernardo da Quintavalle

Fu il primo compagno di San Francesco. Era un ricco notaio di Assisi che, dopo aver ascoltato Francesco, vendette tutti i suoi beni e li distribuì ai poveri. È considerato il primo “frate minore” e un esempio di totale fiducia nella Provvidenza.

- Il generoso, quello che si butta, si mette a servizio, dice “ci penso io!”.

6. Frate Rufino

Cugino di Santa Chiara, era un uomo nobile e timido. Francesco lo amava per la sua purezza e semplicità. È protagonista di un episodio nei Fioretti in cui, per obbedienza, predica nudo ad Assisi, mostrando la sua totale umiltà e obbedienza.

- L'introverso che però dà il meglio, magari non parla tanto, ma quando fa o dice qualcosa, lo fa col cuore.

7. Frate Silvestro

Era un sacerdote che inizialmente aveva dubitato di Francesco, ma poi si convertì e divenne uno dei suoi più fedeli seguaci. È ricordato per la sua vita di preghiera e per le visioni mistiche che confermarono la santità di Francesco.

- Quello profondo, che nota le emozioni degli altri e cerca sempre il bene del gruppo.





8. Frate Elia da Cortona

Fu uno dei primi frati e divenne vicario generale dell'Ordine. Uomo di grande capacità organizzativa, contribuì alla costruzione della Basilica di San Francesco ad Assisi. Tuttavia, ebbe rapporti difficili con alcuni frati per la sua visione più "istituzionale" dell'Ordine.

- Il pratico, quello che mette ordine, sa programmare, propone soluzioni, tiene insieme le cose.





ALLEGATO 2 - LIV. 1 INCONTRO 1

MIMO


AZIONI A TEMA CRE-GREST, ORATORIO E FRATERNITÀ

1. Fare colazione con i bambini
2. Preparare i giochi del mattino
3. Sistemare i tavoli per il pranzo
4. Ballare l'inno di quest'anno
5. Ballare l'inno dello scorso anno
6. Spiegare un gioco complicato
7. Aiutare un bambino a mettere la crema solare
8. Fare la doccia dopo una giornata di giochi
9. Portare l'acqua ai bambini durante una staffetta
10. Fare il tifo per la propria squadra
11. Raccogliere i materiali dopo un laboratorio
12. Fare una scenetta divertente sul palco
13. Cercare un bambino che si è nascosto
14. Fare la fila per il pranzo
15. Riempire i gavettoni per il gioco d'acqua
16. Fare una foto di gruppo
17. Preparare la merenda
18. Fare il silenzio durante la preghiera
19. Aiutare un bambino a trovare il cappellino
20. Fare un disegno per il cartellone della squadra
21. Ballare sotto la pioggia
22. Fare un gioco di squadra con la palla
23. Sistemare i costumi per lo spettacolo finale
24. Fare un urlo di squadra
25. Fare finta di essere un supereroe del Grest
26. Fare il giro di controllo del campo
27. Fare un abbraccio di gruppo
28. Fare finta di essere un bambino che non vuole giocare
29. Fare il saluto finale del Grest
30. Fare finta di essere un animatore stanchissimo ma felice

20 AZIONI COMICHE

1. Mangiare un gelato in Alaska
2. Fare yoga su un tappeto volante
3. Cercare di telefonare con una scarpa
4. Fare la spesa durante un terremoto di risate
5. Ballare il tango con un manichino
6. Fare jogging su una spiaggia piena di sabbie mobili
7. Cucinare una pizza in una lavatrice



- 
8. Fare un discorso importante mentre ti inseguono delle galline
 9. Fare il bagno in una piscina piena di spaghetti
 10. Provare a dormire su un trampolino elastico
 11. Fare una foto di gruppo con fantasmi timidi
 12. Giocare a tennis con una padella e una mela
 13. Fare il parrucchiere a un leone addormentato
 14. Fare un picnic durante una tempesta di vento
 15. Suonare la chitarra con i guanti da forno
 16. Fare il bucato in un vulcano in eruzione
 17. Fare il DJ a una festa di pinguini
 18. Fare un'intervista a un cactus parlante
 19. Fare il cameriere in un ristorante sott'acqua
 20. Fare ginnastica in assenza di gravità

Ognuna delle 30 situazioni dovrà essere scritta su una card simile a quella presentata sotto.
Ogni card dovrà essere poi stampata e usata per giocare.



Maximo Game

**BALLARE
L'INNO
DELLO
SCORSO
ANNO**





ALLEGATO 3 - LIV. 1 INCONTRO 2

DEFINIZIONI ATTIVITÀ A TEMA

1. È un percorso pensato per far emergere un insegnamento (A)
2. È uno spazio dove si sperimenta liberamente con materiali e idee (L)
3. Guida i ragazzi verso una riflessione condivisa (A)
4. Punta a costruire qualcosa con le proprie mani (L/A)
5. L'obiettivo finale è la creazione di un qualcosa (L)
6. Aiuta a capire meglio e riflettere sulle tematiche del grest (A)
7. Può essere dinamica o statica, creativa o riflessiva (A)
8. serve a sviluppare la creatività nei bambini (L)
9. Ha tempo variabile (A)
10. Ha tempo breve di realizzazione (/)
11. Ha un tempo lungo di realizzazione (/)
12. Sfrutta tecniche e materiali per sviluppare le capacità creative dei bambini (L)
13. È guidata dagli animatori durante tutte le sue fasi (A)
14. Viene introdotta l'attività, ma la realizzazione poi sta ai bambini(L)
15. Ha delle regole prestabilite, che vanno rispettate, e c'è un arbitro che conduce (G)
16. Lascia ai bambini il tempo di giocare liberamente (TL)
17. Si fa con le mani giunte (P)
18. Ha una rilettura (A)
19. Punta a far riflettere e a insegnare qualcosa (A)
20. Punta a far divertire (G)

LEGENDA

A → Attività a tema

L → Laboratori

G → Giochi

TL → Tempo libero

P → Preghiera





ALLEGATO 4 - LIV. 2 INCONTRO 2

LA TORRE DELLA PACE

LA TORRE DELLA PACE

Costruire la torre più alta possibile...
senza competere

Materiale

- Fogli di giornale o carta riciclata
- Nastro adesivo
- Forbici
- Pennarelli (opzionali)



1. Formare i gruppi



2. Costruire la torre



3. Unire le parti



4. La Grande Torre della Pace

Assemblare insieme la
"Grande Torre della Pace"





ALLEGATO 5 - LIV. 2 INCONTRO 2

STRUMENTO PRATICO: ATTIVITÀ A TEMA E LABORATORI





ALLEGATO 6 - LIV. 3 INCONTRO 1

SITUAZIONI CRE-GREST

SITUAZIONE 1

Francesco sta spiegando con il microfono davanti a tutti i gruppi le regole per un grande gioco; è una spiegazione complessa perché l'attività durerà tutto il pomeriggio e ci sono molte regole da rispettare. Inoltre, verranno coinvolti tutti i bambini, sia delle elementari che delle medie, per cui è necessario che la spiegazione venga fatta in modo molto chiaro. Margherita e Pietro, che hanno organizzato il gioco insieme a Francesco, continuano ad intervenire, senza microfono, per correggere quanto detto da Francesco, o specificare alcuni aspetti che i bambini e gli altri animatori chiedono. Il momento, che sarebbe dovuto durare 10, massimo, 15 minuti, prende oltre mezz'ora causando nervosismo, stanchezza e disinteresse in chi sta ascoltando.

SITUAZIONE 2

La squadra rossa e blu si stanno sfidando a bandierina. Ad un certo punto Marina, 7 anni, chiede all'animatrice Emma di potersi sedere perché non viene mai chiamata e si sente esclusa. Emma la prende in braccio e la esonera dal gruppo. Dopo poco anche Giulia e Sofia, amiche di Marina, vogliono smettere di giocare e l'animatrice fa sedere anche loro. Il gioco non funziona più, altri bambini vogliono uscire e l'animatore che sta chiamando i numeri si trova in difficoltà a gestire il gioco.

SITUAZIONE 3

Jacopo, Valentina e Matteo sono stati incaricati dal don/coordinatore di organizzare i giochi d'acqua perché si prospetta un pomeriggio molto caldo. Animatori e bambini sono molto contenti di questo programma e partecipano volentieri. Dopo circa un'ora di giochi però, i pavimenti dei bagni sono completamente allagati, alcuni rubinetti sono stati lasciati aperti e non c'è nessuno a presidiarli; palloncini rotti ostruiscono gli scarichi. Alcuni animatori si sono messi ad una finestra del primo piano da cui lanciano secchiate d'acqua sui bambini causano i pianti di alcuni di loro.

SITUAZIONE 4

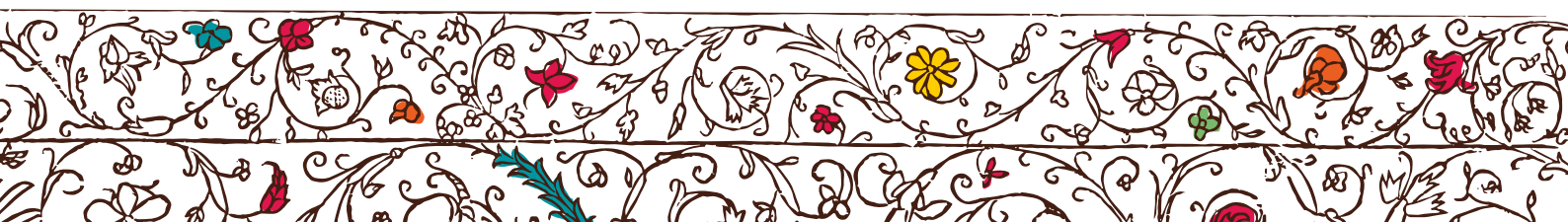
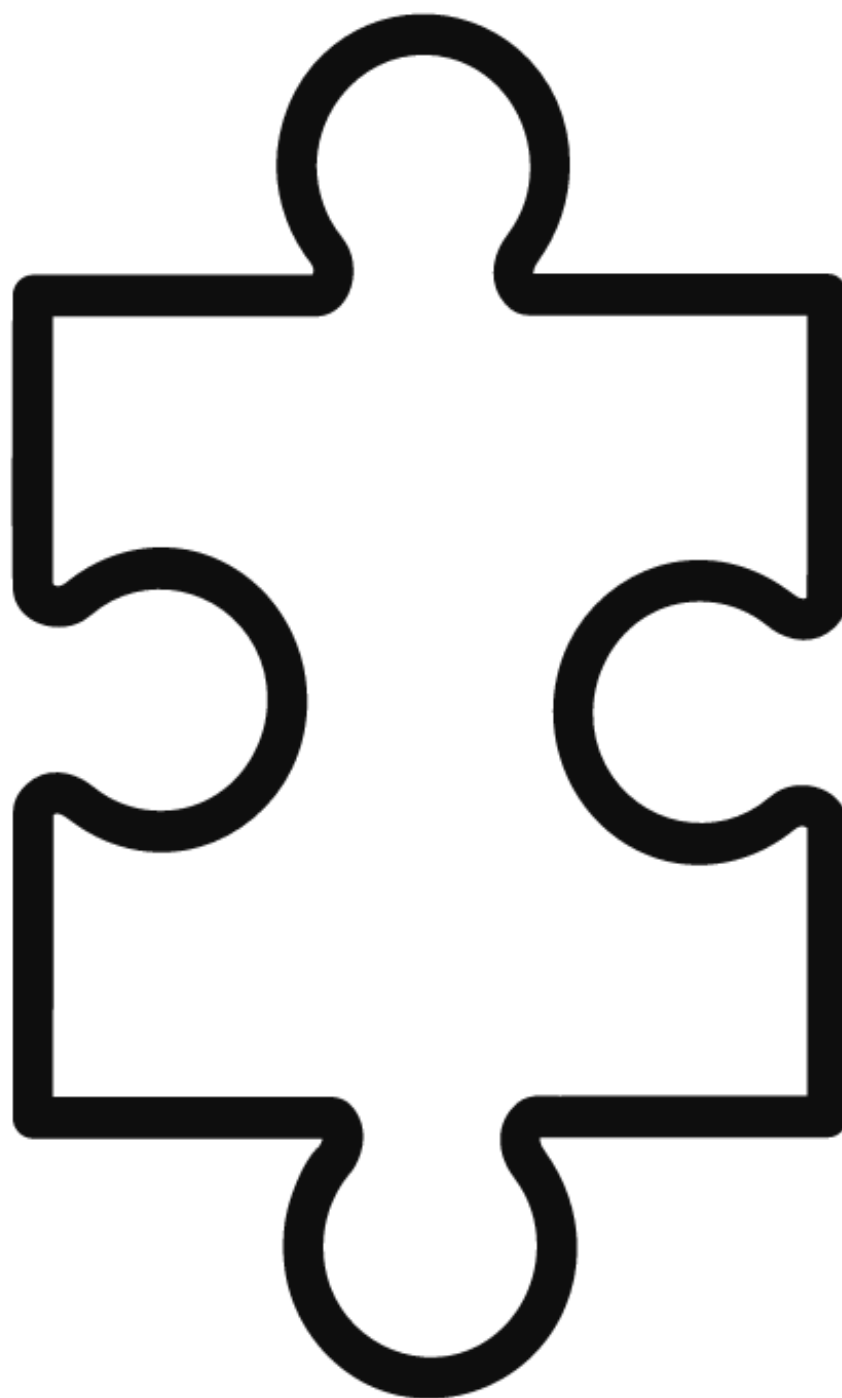
Tutte le squadre sono impegnate in una partita di Generale e la squadra verde è in netto vantaggio. Ad un certo punto però, alcuni bambini scoprono che gli animatori della squadra verde stanno barando perché vogliono a tutti i costi conquistare la vittoria.





ALLEGATO 7 - LIV. 3 INCONTRO 3

UN PUZZLE DI EMOZIONI





PROVE GENERALI CRE-GREST

ATTIVITÀ	GRUPPI COINVOLTI	DURATA	RIFERIMENTO
Predisposizione degli ambienti	Coordinatori o direttamente gli animatori	15 minuti	
Ballo dell'inno	Gruppo balli + bambini	10 minuti	YouTube, Spotify
Preghiera	Gruppo Preghiera + bambini	10 minuti	Fascicolo Preghiera
Scenetta	Gruppo scenetta + bambini	10 minuti	Copione nella sezione download del sito cregrest.it
Giochi	Gruppo Giochi	30 minuti	Fascicolo Giochi
Attività	Bambini divisi nei gruppi	30 minuti	Fascicolo Attività a tema
Rilettura finale	Tutti insieme	15 minuti	Tabella allegata
Sistemazione degli ambienti	Coordinatori o direttamente gli animatori	15 minuti	

OBIETTIVI DEI VARI GRUPPI

- **Gruppo attività:**

Spiegare l'attività in modo semplice e chiaro

Gestire i tempi e accompagnare i bambini durante la realizzazione

Rileggere l'attività con i bambini utilizzando un linguaggio consono e corretto

- **Gruppo giochi:**

Presentare il gioco e le sue regole in modo comprensibile per i bambini

Garantire sicurezza e competizione sana durante lo svolgimento

Mantenere entusiasmo e controllo del gruppo

- **Gruppo preghiera**

Creare un clima raccolto e adatto all'età dei bambini

Guidare una preghiera semplice e significativa

Coinvolgere i bambini con un piccolo gesto o partecipazione attiva

- **Gruppo storia**

Raccontare o recitare in modo coinvolgente e comprensibile

Trasmettere un messaggio chiaro legato al tema del Cre-Grest

Mantenere ritmi brevi e adatti ai bambini.

- **Gruppo animazione e ballo**

Guidare i movimenti in modo chiaro e energico

Coinvolgere tutti i bambini, anche i più timidi

Mantenere ritmo e attenzione del gruppo





- **Bambini**

Simulare comportamenti realistici (entusiasmo, distrazione, difficoltà)

Testare la reazione degli animatori alle diverse situazioni

Raccogliere osservazioni per un breve confronto finale

- **Animatori esperti con ruolo di osservazione**

Osservare in modo oggettivo il comportamento degli animatori e la gestione del gruppo

Offrire feedback chiari e costruttivi per migliorare la qualità dell'animazione

Valutare se le attività proposte favoriscono un clima educativo coerente con lo stile del Cre-Grest





IL CANTICO DELLE CREATURE - SAN FRANCESCO D'ASSISI

Altissimo, onnipotente, buon Signore
tue sono le lodi, la gloria e l'onore
ed ogni benedizione.

A te solo, Altissimo, si confanno,
e nessun uomo è degno di te.

Laudato sii, o mio Signore,
per tutte le creature,
specialmente per messer Frate Sole,
il quale porta il giorno che ci illumina
ed esso è bello e raggiante con grande splendore:
di te, Altissimo, porta significazione.

Laudato sii, o mio Signore,
per sora Luna e le Stelle:
in cielo le hai formate
limpide, belle e preziose.

Laudato sii, o mio Signore, per frate Vento e
per l'Aria, le Nuvole, il Cielo sereno ed ogni tempo
per il quale alle tue creature dai sostentamento.

Laudato sii, o mio Signore, per sora Acqua,
la quale è molto utile, umile, preziosa e casta.

Laudato sii, o mio Signore, per frate Fuoco,
con il quale ci illumini la notte:
ed esso è robusto, bello, forte e giocondo.

Laudato sii, o mio Signore, per nostra Madre Terra,
la quale ci sostiene e governa e
produce diversi frutti con coloriti fiori ed erba.

Laudato sii, o mio Signore,
per quelli che perdonano per amor tuo
e sopportano malattia e sofferenza.

Beati quelli che le sopporteranno in pace
perchè da te saranno incoronati.

Laudato sii, o mio Signore,
per nostra sora Morte corporale,
dalla quale nessun uomo vivente può scampare.

Guai a quelli che moriranno nel peccato mortale.

Beati quelli che si troveranno nella tua volontà
poichè loro la morte non farà alcun male.

Laudate e benedite il Signore e ringraziatelo
e servitelo con grande umiltate.

