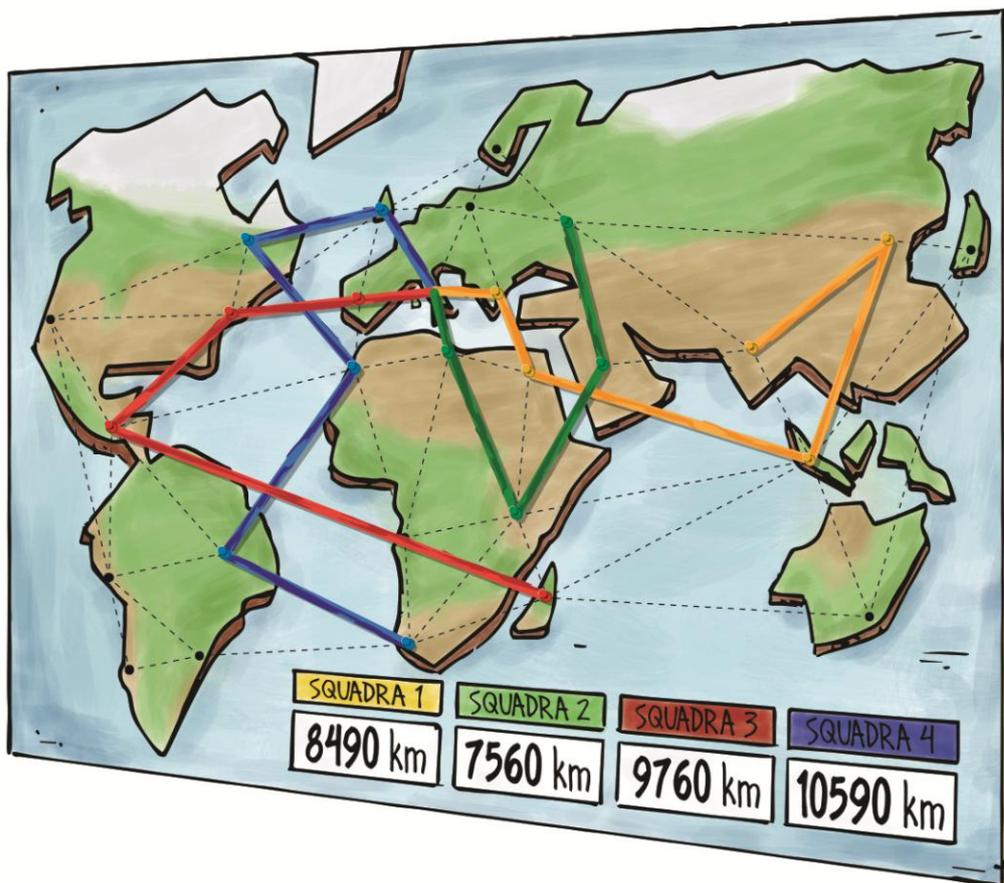


CRE-GREST 2016 – PERDIQUA L'AMBIENTAZIONE

AMBIENTAZIONE ISPIRATA AL TEMA

I punteggi

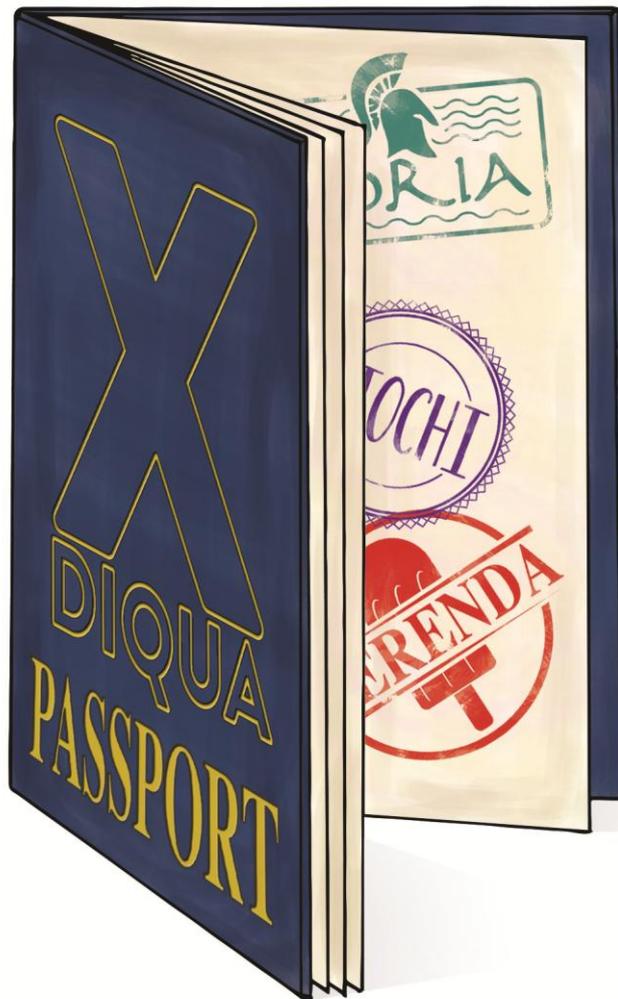


L'idea: Visualizzare il punteggio tracciando il percorso che accompagnerà le squadre in giro per il mondo, creando un intreccio di fili colorati.

Materiale: Pannello di legno, tempere e pennelli, puntine e gomitoli colorati.

Realizzazione: Disegnate sul pannello il planisfero riportando le principali città del mondo, collegate tra di loro da linee tratteggiate e indicando in modo approssimativo la distanza in km che le separa. In corrispondenza dell'Italia praticate un foro, disponete sul retro un gomitolo colorato per squadra e fatene uscire un'estremità sul davanti. Il pannello dovrà essere dotato di un "contachilometri" per squadra, cioè una zona in cui scrivere giorno per giorno il punteggio totalizzato. Ogni volta che una squadra avrà accumulato il numero sufficiente di km che le consentirà di compiere un tragitto, tirerete il filo e lo fisserete sulla città scelta utilizzando una puntina da disegno. Cercate di calibrare i punteggi per poter facilmente raggiungere il valore dei km necessari.

Revisione della giornata



L'idea: Come il timbro rilasciato sul passaporto quando visitiamo un Paese straniero (o come la *credencial* del Cammino di Santiago), ogni esperienza vissuta lascia un segno; se vissuta bene il segno sarà indelebile.

Materiale: Pannelli sottili di legno, fogli di cartone, carta da stencil, tempere e tampone.

Realizzazione: Costruite un grande passaporto per squadra, utilizzando due pannelli di legno come copertina e fogli di cartone per le pagine interne. Realizzate le dime (*forme vuote*) per riprodurre i classici timbri delle attività previste durante il Cre-Grest; ogni sera trovate un momento per fare una breve revisione della giornata e, utilizzando la tecnica dello stencil, “timbrerete” sul passaporto quelle attività che secondo voi i bambini del gruppo hanno svolto con maggiore impegno.

L'ingresso dell'oratorio

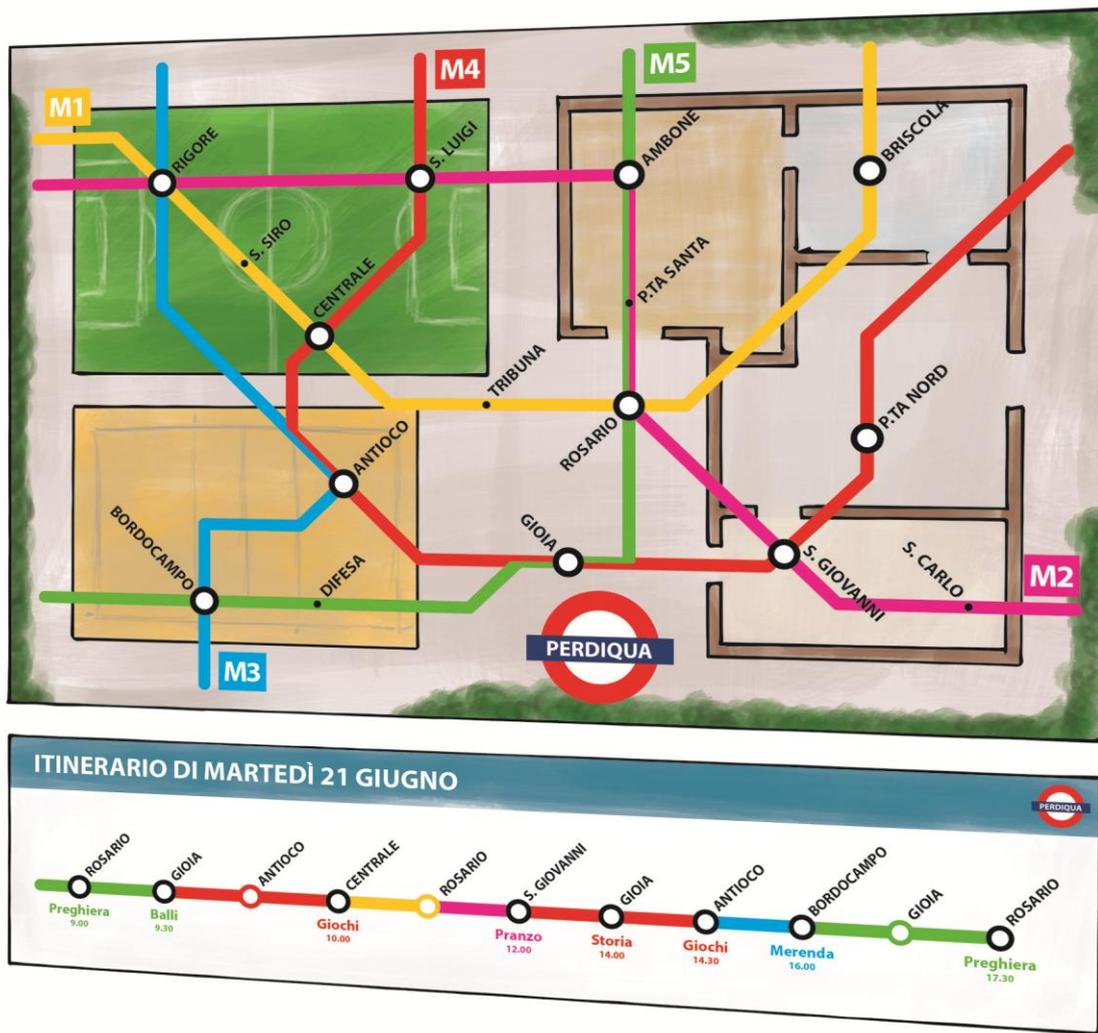


L'idea: Creare all'ingresso dell'oratorio un grande faro che mostri la direzione del Cre-Grest.

Materiale: Pannelli di compensato, tempere e pennelli, plexiglass, lampada.

Realizzazione: Utilizzate i pannelli di legno per costruire un faro tridimensionale da posizionare accanto all'ingresso dell'oratorio; esistono fari di diverse forme e dimensioni: una possibilità semplice e d'impatto è quella di costruirlo a base esagonale. Con il plexiglass costruite sulla sommità la classica protezione per la lampada; se avete la possibilità di allacciarvi alla corrente elettrica, potete inserirvi all'interno una vera fonte di luce da accendere all'imbrunire.

Il programma della giornata



L'idea: Far scoprire ai bambini come l'intera esperienza del Cre-Grest sia costituita da una fitta rete di attività ed esperienze tra loro collegate.

Materiale: Cartelloni e pennarelli.

Realizzazione: Realizzate una mappa dell'oratorio alla quale sovrapporre lo schema di una metropolitana, in cui le fermate hanno il nome delle varie attività che vi si svolgono. Ogni giorno, in base al programma previsto per le attività, potrete appendere vicino l'elenco delle fermate e i relativi orari.

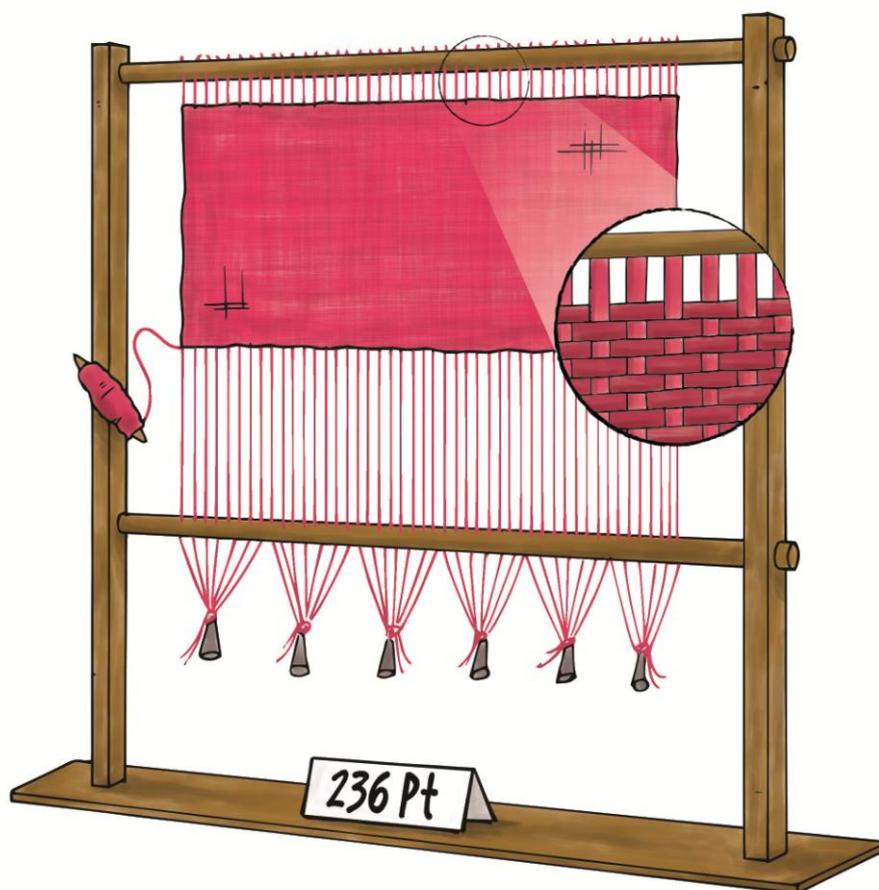
Le squadre

Dare un nome alle squadre vi aiuterà a renderle uniche: associando ogni nome a un colore e un simbolo, identificherete in modo chiaro ogni gruppo. Si potrebbe inoltre spiegare ai bambini, attraverso laboratori, il perché di quei nomi e aiutarli a immedesimarsi in essi.

Si potrebbe pensare a nomi legati ai luoghi in cui si può viaggiare (Scalatori, Navigatori, Astronauti, Esploratori...) o ai mezzi di trasporto (Cocchieri, Macchinisti, Timonieri, Aviatori...). Oppure utilizzare i nomi delle importanti strade consolari italiane (Aurelia, Postumia, Flaminia, Salaria...) o quelli di strade famose del mondo (Abbey Road, Broadway, Champs Elysées, La Rambla...).

AMBIENTAZIONE ISPIRATA ALLA STORIA

Il punteggio



L'idea: La tela tessuta da Penelope mostra il punteggio accumulato dalle squadre.

Materiale: Listelli di legno, nastri da pacco colorati, pinzatrice.

Realizzazione: Costruite un telaio da tessitura per ogni squadra: si tratta semplicemente di una cornice di legno con appositi supporti che vi permetteranno di tenerla in verticale. Tirate tra l'asta superiore e quella inferiore i nastri – fissandoli con la sparapunti – in modo che siano ben tesi, ottenendo così l'ordito della tela. Accumulando i punti, ogni squadra potrà comporre la propria tela tessendo righe di trama: intreccerete righe di nastri in base ai punti totalizzati, fissandoli alle estremità dell'ordito con la pinzatrice. Vi consigliamo comunque di indicare sotto al telaio il punteggio in numeri. Ricordate che, come faceva Penelope, la tela può essere disfatta: in seguito a particolari giochi o attività, la squadra vincitrice potrebbe decidere di sottrarre punti (e quindi righe di trama) a uno o più avversari... Più semplicemente si potrebbe costruire un telaio solo e utilizzare i nastri dei diversi colori delle squadre su un'unica tela, tessendoli comunque in funzione del punteggio.

Il programma della giornata

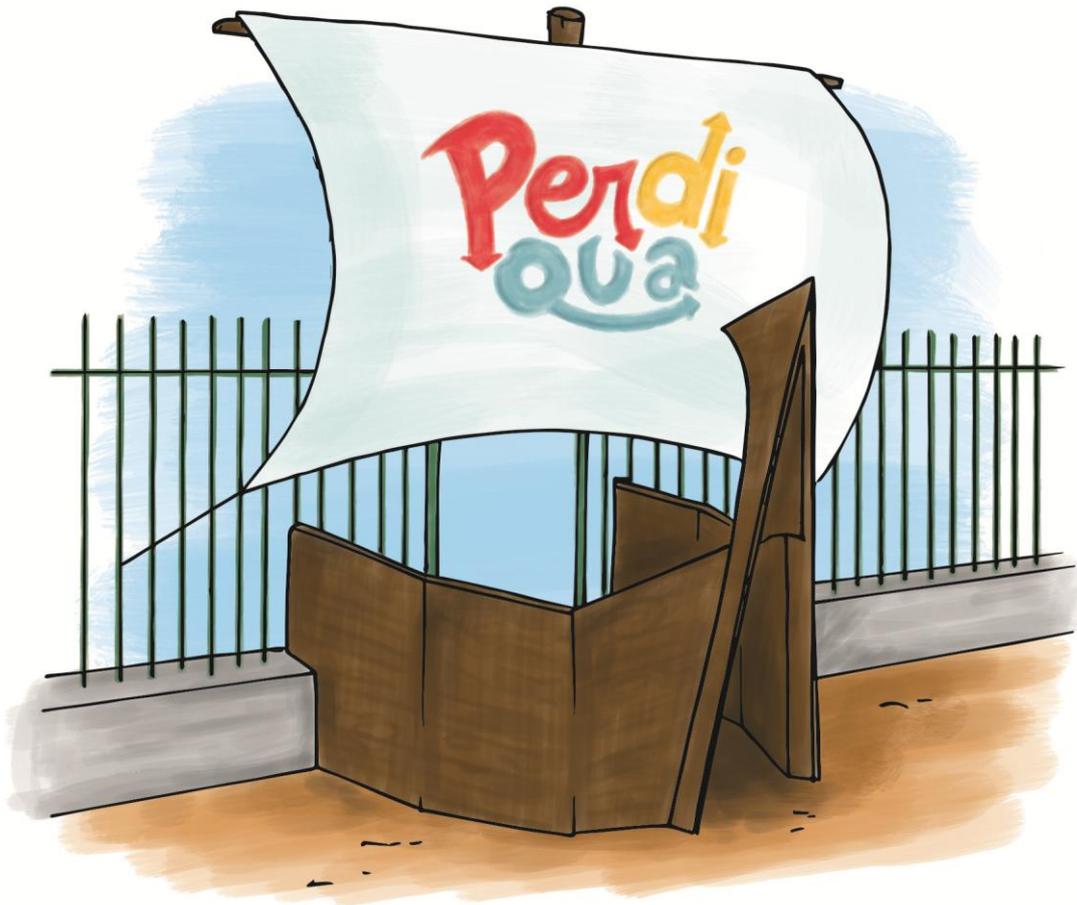


L'idea: Ispirarsi all'arte della Grecia antica per rappresentare visivamente il programma della giornata.

Materiale: Vasi, piatti o anfore di terracotta, colori acrilici e pennelli.

Realizzazione: Realizzate i classici vasi dipinti a figure nere e rosse per illustrare tutte le attività del vostro Cre-Grest (giochi, storia, gita...). Dovrete avere un vaso/anfora per ogni attività da esporre ogni mattina nel corretto ordine, indicando orario e luogo, nella zona di ritrovo dei bambini all'inizio della giornata. Una soluzione più semplice prevede la realizzazione della sagoma di legno di un unico grande vaso, predisponendo una fascia colorata di nero all'interno della quale applicare giorno per giorno sagome di cartoncino rosso che indicano le attività previste.

L'ingresso dell'oratorio

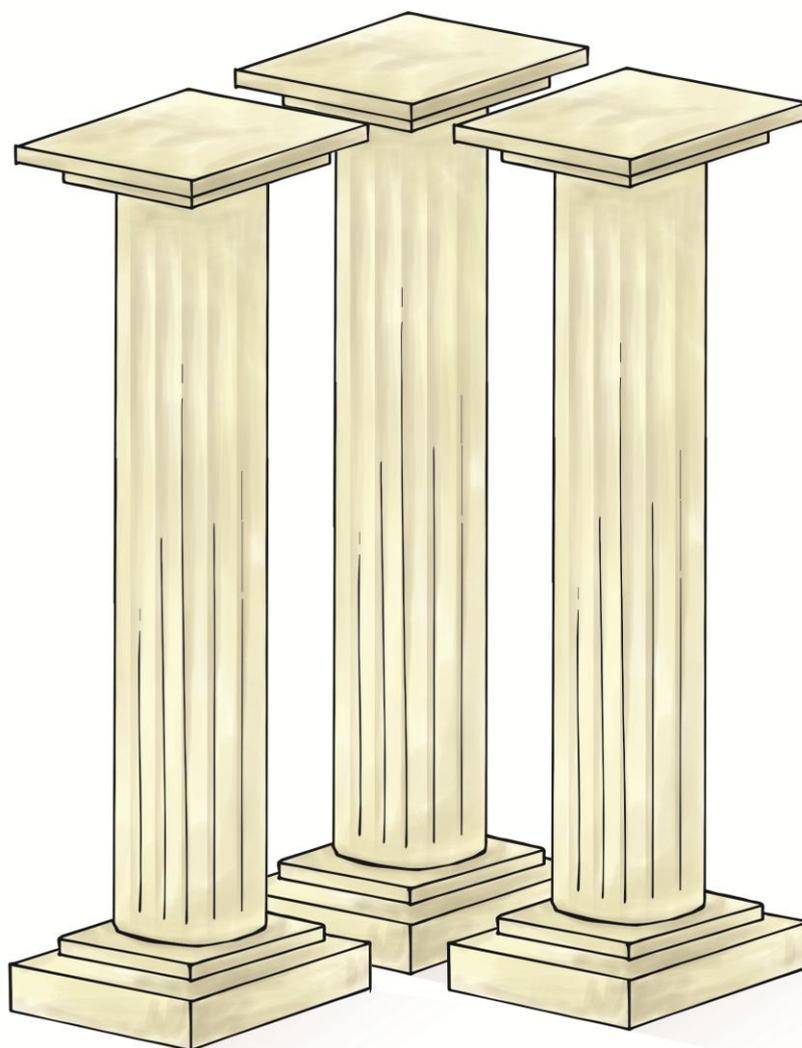


L'idea: Prendere spunto dalla storia di Ulisse per far capire a tutti che al Cre-Grest si sta compiendo un viaggio formidabile.

Materiale: Pannelli e pali di legno, lenzuolo, tempere e pennelli.

Realizzazione: Costruite in corrispondenza del cancello d'ingresso dell'oratorio una classica imbarcazione dell'antica Grecia, completa di albero maestro e vela predisponendo al centro uno spazio aperto per permettere il passaggio delle persone. Ogni volta che si entrerà in oratorio, sarà come imbarcarsi e mettersi in viaggio in compagnia di Ulisse e del suo equipaggio.

L'angolo della preghiera



L'idea: Ricreare un'ambientazione che ricorda gli antichi templi greci per il momento di preghiera.

Materiale: Lastra ondulata per rivestimento di tettoie, polistirolo, colori acrilici e pennelli.

Realizzazione: Avvolgendo su se stessa la lastra ondulata a formare un tubo potete costruire il fusto di una colonna; realizzate con il polistirolo il capitello e la base, praticando al centro una fessura circolare in modo da poter "infilare" questi elementi sulle estremità del "tubo". Costruite più colonne, dipingetele con il classico colore bianco e utilizzatele per allestire lo spazio quotidiano della preghiera.

Le squadre

Omero nei primi versi dell'Odissea chiede aiuto alle Muse perché lo possano ispirare e guidare nella stesura del suo poema. Potremmo assegnare i nomi di alcune di loro alle squadre del Cre-Grest, per esempio: Clio, Euterpe, Talia, Urania, Calliope... Certo, si tratta di nomi non semplici, ma sicuramente evocativi! Ogni Musa è inoltre contraddistinta da un oggetto, espediente molto utile per la caratterizzazione grafica delle squadre. Un'altra proposta è quella di utilizzare i nomi di alcune delle Isole Ionie, l'arcipelago che comprende Itaca, permettendo così anche alle squadre di compiere il proprio viaggio al fianco di Ulisse. Ecco alcuni esempi: Corfù, Paxos, Leucade, Zacinto...