

PRIMA SETTIMANA 2018 SAN LAZZARO

LUNEDI'

NOTE:

- Cipolla da preparare con penitenze usando il buon senso, è comunque un gioco!!!! LIMONE AL POSTO DELLA CIPOLLA, DA MORDERE ... NON DA MANGIARE PER INTERO
- Gonfiare con acqua o se freddo con aria 10 palloncini per gioco iniziale di presentazione, da far scoppiare sedendosi sopra
- Microfono e musica
- Preparare bacheca per piccoli, quella dei grandi la fanno loro, una per gruppo, che poi uniranno in un'unica
- IL GRUPPO DELLA STORIA....COSTUMI ECC ECC

ore 8.30 ANIMATORI

- Chiudere il cancello, appoggiato solo il cancelletto con **catena**
- Per € e particolari sul GREY PASSARE IN SEGRETERIA, assicurazione già compresa, **chiuse le iscrizioni** ...
- Preparazione del cortile per **di apertura GREY 2018**:
 - cartellone giornaliero per segnare pranzo animatori nel SALONE
 - Nastro per taglio inaugurazione ...
 - **Maglietta animatore con nome su etichetta adesiva**
 - **E NON SCRITTO SULLA MAGLIA CHE POI SI SCOGLIE E FA SCHIFO:**
 - Animatori dei grandi scritta **in nero**;
 - Animatori dei piccoli scritta **in rosso**.
 -
 - *Pensare Gioco di animazione per rompere il ghiaccio e creare ambient???*

ore 9.00

- Tutti in cerchio per il **benvenuto** soprattutto alla prima volta ... o ai più piccoli
- **Gioco divertente per rompere il ghiaccio. ???**
- *Tutti quelli che hanno ...si alzano e si scambiano posto, l'ultimo che rimane sta sotto e si inventa il "tutti quelli che ...*
ANIMATORE ???
- Presentazione di animatore, uno a caso (magari uno sveglio). **ANIMATORE ???** Tipo i soliti ignoti: un animatore al centro, tutti i raga del grest devono dire qualcosa di lui pur non conoscendolo, lui non può parlare, alla fine dirà quello giusto e non giusto; si ripete per 2 o 4 volte, poi gli altri animatori si presentano da sé dicendo Nome e qualcosa che li caratterizza.
- presentazione del Prete del gr-est, come figura di riferimento,
- giornata tipo: Da intervista i ragazzi cercando di mettere insieme una giornata tipo del grest **ANIMATORI ???**
- Esempio di gioco o scherzo che si fa al grest: con acqua, palloncino pieno d'acqua da far passare e scoppiare quando finisce la musica ... in alternativa se fa freddo il palloncino pieno di aria da far scoppiare seduti sopra al centro del cerchio **ANIMATORI ???**
- Consegna del **cappellino ARANCIONE**, poi scriveremo noi il nome sotto l'ala con pennarello indelebile **NO QUELLI NORMALI CHE SI SCIOLGONO**
-
- **Segno di croce d'inizio con gesto e discorso su altre religioni**
- Canto **danza ALL'OPERA** per la prima volta!!! ,... e **danza ANIMATORI AL CENTRO**
- Ci **contiamo**, (quanti si fermano a **pranzo**? Compresi educatori che devono segnarsi sul cartellone in SALONE, con precisione)
- Giro veloce di tutti i nomi e scenetta: entra un animatore che fa il simpatico **ANIMATORI ????????** e sbaglia tutti i nomi, gli viene in mente di un gioco che ha imparato in un viaggio (!! !) per impararli: **palla** in alto dicendo un nome o altro gioco simile **ANIMATORI ????????**
- Giochi per tutti:

- a) Sardina animatore urlante **ANIMATORI** ????
- c) Pop corn nella padella **ANIMATORI** ??????
- d) Canzone della felicità animatore **ANIMATORI** ????
- Prova dell'urlo: Animatori, **TUTTI...ALL'OPERA!** **Prova e riprova ANIMATORE??????**

Divisione in 2 gruppi di età

Piccoli referente: ANNAMARIA

Fino alla 4° elementare fatta e finita

TUTTI INSIEME

giochi di conoscenza ad es.

- Gioco del fischietto, scegliere nuovi del grest!

ANIMATORI

- Del cappello con urlo

ANIMATORI

- Palla lanciata in aria e nomi

ANIMATORI

- Pistolero o se il cerchio è grande gli animali (elefante, coccodrillo, koala)

chi sbaglia va in mezzo **ANIMATORI**

- Il gatto e il topo a coppie in cortile, tipo anfore, uno libero il topo, l'altro il gatto, si rincorrono, per salvarsi deve agganciarsi e dire il nome del nuovo topo **ANIMATORI**

... e spiegazione dei tempi e modi del grest ai più piccini per **tranquillizzarli**.

Parlare **molto** delle **toilette** a cosa servono e come funzionano e come si devono lasciare, e dove sono, in oratorio primo piano piano terra e cortile e nell'area verde

ore 10.30 / 11.00

Ascoltiamo e impariamo il Canto grest Animatori?????? si balla e si canta di nuovo.....

Foto gruppo piccoli che servirà PRIMA O POI per cornice

Presentazione dei personaggi con una piccolissima parte di storia potrebbe essere con voce fuori campo e attori che ne mimano le caratteristiche in silenzio **ANIMATORI** ?????????? **COSTUMI?????? SOTTOFONDO MUSICALE??????**

NARRATORE -ANIMATORI

.....
.....

Formazione dei gruppi, scelta dei nomi LE VIE O MONUMENTI DI LONDRA

facendo attenzione a formare gruppi **omogenei e spontanei** (lasciamo gli amici con gli amici, diciamoglielo, siamo al grest)

ogni gruppo, sarà segnato sulle porte del primo piano per i laboratori, così non si cambierà stanza, troveranno i loro lavoretti, sappiamo dove cercarli se li vengono a prendere ecc ecc

Animatori di riferimento nome gruppo

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Grandi referente: Marco

Dalla 5° ele finita alla 2° med finita

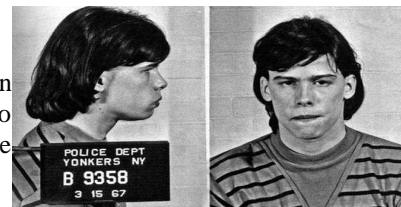
Cipolla da preparare con penitenze relativamente "forti" e **LIMONE** finale da mordere, non necessariamente da mangiare tutto **ANIMATOR PER LA CIPOLLA** ??????????????

- **Predica** sul comportamento con i più piccoli, con gli educatori, parolacce e volgarità in generale, non esiste nonnismo e metodi alternativi di punizione **SIAMO QUI TUTTI PER MIGLIORARE NOI STESSI E GLI ALTRI ANIMATORI ... ??????????????????**
- **Tornei autogestiti**, spiegando le regole ufficiali pallavolo e calcetto pallabasebaal, roverino, shangay ... briscola
- gioco del giornale e dei nomi, **serve soprattutto agli educatori per imparare il nome di tutti!!! ??????????????**
- *O anche quello del tappo di sughero bruciato da segnare in faccia chi sbaglia ...*
rippel ritter numero 1 chiama rippel rittel numero 5 rippel rittel numero 5 mi ricevi?
Rippel ritter numero 5 ti riceve rippel rittel numero 5 chiama rippel rittel numero 3 rippel rittel numero 3 mi ricevi?
 **animatore ????????**

Bisogna **scoprire cosa vogliono** e cosa si può fare con loro, animatori ricordatevi come eravate alla loro età e cosa vi piaceva o vi faceva schifo, se è il caso di dividerli a seconda delle capacità e preferenze, chi più gioco, chi più laboratori ecc... boh

- Organizzeremo insieme le mini olimpiadi per tutta una giornata
- A fine di ogni settimana sarebbe utile raccontarla ai più piccoli con un filmato ...

Foto individuali uno per volta in una stanza o all'aperto ma con sfondo omogeneo (un muro a tinta unita!) tipo foto tessera o segnaletica con sfondo da preparare....., e di gruppo per l'album fine grest e foto con tutte le facce. Preparare lavagnetta con nome cognome e data nascita e nick name



ore 10.30 / 11.00

DIVISIONE IN 4 GRUPPI CHE SERVIRANNO PER GIOCHI E TORNEI

I **grandi**, possibilmente in 4 gruppi (i 4 elementi) possibilmente bilanciati per gestire i giochi e i tornei. Spiegare loro che ad ogni squadra verrà assegnato un punteggio per tutto quello che fanno, alla fine settimana vinceranno qualcosa. I punti servono anche per punire i comportamenti negativi dei singoli, naturalmente si rifletteranno sulla squadra. Scegliere il nome del gruppo ecc ecc.....

Scegliere con loro quale disciplina, organizzare i tornei per tutta la settimana, fare i cartelloni da appendere con classifica ecc ecc

giochi nuovi, oltre a quelli a fine testo, da cercare anche su www.cregrest.it

ore 12.00

1° pranzo QUINDI DA GESTIRE MOOOOLTO BENE

Gli animatori che si fermano a pranzo, e **che hanno prenotato**, in questo primo pranzo danno una mano a gestire il silenzio e le regole del pranzo....**senza urlare** ma facendosi ascoltare.

ANIMATORI NON IN CUCINA!!!! NON SIETE IGIENICI

La cuoca ha potere assoluto su tutto e tutti.

Rispettiamo le mamme che vengono ad aiutare per il pranzo!!

Sono molto preziose.

Preparare bakeka piccoli

15.00

Per tutti

CANTO per tutti E DANZA IN CORTILE **ANIMATORI ??????????????????**.....

Piccoli

Presentazione ai Piccoli **della bacheca** grest per messaggi e notizie, non per stupidaggini. I grandi non possono scriverci.

Laboratorio:

Borsine

Sacchetti di carta che diventeranno la borsina per mettere tutti i lab per i piccoli, disegneranno cibi che a loro piacciono e colorano possibilmente con tempere ,,,, pennarelli si rovinano subito.....se c'è bel tempo.....fuori, diversamente SALONE O 1° PIANO....

A 3 gruppi al 1° piano alternandosi 3 alla volta per problemi di stanze e strumenti (chiuse le finestre e persiane per mantenere fresco al 1° piano, in **cortile nel pomeriggio fa caldo e viene su, entrando dalle finestre! Aprire solo al mattino**).

I tre “giù” giochi di gruppo per rinforzare i rapporti all’interno e conoscere i bambini, ascoltiamo e rispondiamo alle domande sul grest.

Giochi: e sul sussidio e su cregest.it , **STUDIA**, palla prigioniera in cerchio ecc

Grandi

Potremmo **ritentare** la Bachecca in prova,

Gioco: impariamo l’importanza del tempo; bomba acqua sulla testa, lui sotto, conta 55 secondi ad alta voce e con fischietto dichiara la stop, se è giusto viene graziato, diversamente esplode la bomba allo scadere esatto dei 55 sec.. In cerchio uno nel mezzo a turno senza imporre con violenza verbale.....

Inizio tornei o proseguimento PALLABASEBALL, ROVERINO, PALLAVOLO O QUELLO DECISO

Ore 16.30

merenda, tè freddo e cornetti all’albicocca per tutti, è la prima

attenzione ai ragazzi **celiaci**, hanno le loro merende diamole con delicatezza
senza mettersi ad urlare “chi è il celiaco venga qua in mezzo che gli diamo la merendina speciale per i bambini speciali !!!!!!!”
attenzione animatori ai numeri delle merendine, prima ai raga poi a voi Bottiglie grandi per il te !!!!!!!!

Dopo o durante la merenda parliamo delle gite. Come si viaggia sul pullman (il fatto che per legge bisogna stare seduti e non si possono assolutamente portare zaini o zainetti sui sedili **MA SEMPRE SOTTO**), dove si va e come ci si comporta nei luoghi visitati, **cosa portare e non**, rischio furti, pochissimi €, no giochi, possibilmente no cell. ma sempre il cappellino ARANCIONE

Emilio

Inno grest con danza, show animatori delirio per tutti

Piccoli

Ripresa dei personaggi della storia e verifica accurata dei laboratori
Classici giochi nei piccoli gruppi per unirli e conoscersi

Grandi

Tornei

Ore 17.55

Canto o preghiera

Avviso per domani grandi: giochi bagnati

MARTEDI’

Alcuni animatori preparano i giochi bagnati per i **grandi**, si svolgeranno nel pomeriggio,

GRUPPO ANIMATORI PER GRESTINSIEMEDI MARTEDI 19 ALLA BELLOTTA PONTENURE

Materiale per la focaccia GRANDI

Altri il materiale per il **laboratorio** ...

Materiale per biscotti dei piccoli

storia per i piccoli ...

Pane per BARDINI, solo piccoli

Ore 9.00

Canto o preghiera

Canto grest

Piccoli

Storia in scena

Laboratorio: ????????????????

Per i gruppi che restano in cortile:

Grandi

no storia ma la canzone e danza MAMMUT! 2017

Poi divisi in due gruppi per interesse ...

1. Preparare il mega shanghai con le regole d'oro, scrittestoria per incuriosire e interessare al gioco...non da leggere ma da studiare e raccontare ANIMATORE???????????

è un antichissimo gioco orientale la cui origine si perde nella notte dei tempi. Si può giocare fra due o più persone e consiste nel lasciare cascare alla rinfusa **41 bastoncini** uguali per dimensioni ma colorati in maniera diversa. Ad ogni colore corrisponde un **punteggio** diverso. Lo scopo del gioco è rimuovere uno ad uno i bastoncini senza mai far **muovere**, nemmeno minimamente, quelli che stanno a fianco, sotto o sopra il bastoncino che si è deciso di rimuovere. Se durante la rimozione di un bastoncino il concorrente dovesse muoverne un altro, deve lasciare immediatamente tutto com'è, passando la mano al giocatore successivo. **Vince** il punteggio più alto raggiunto con la somma dei bastoncini conquistati dei diversi colori.

dipingere per una lunghezza di 5 centimetri entrambe le **estremità** delle bacchette. **I colori** che servono sono il giallo, il rosso, il verde, il blu e il nero. Il colore stabilisce quanti **punti** vale il bastoncino: i **gialli** sono 15 e valgono 4 punti ciascuno; i **rossi**, anch'essi 15 valgono 5 punti ciascuno; i **verdi** sono 5 e valgono 6 punti; i **blu** sono 5 e valgono 10 punti ciascuno; infine il **nero**, unico, vale la bellezza di 20 punti. **PIU' O MENO, BASTA DECIDERE INSIEME**

2. Facciamo la focaccia: ANIMATORI ??????????????????????.....

Ingredienti:

gr. 500 di farina

1 cubetto di lievito

un po' di latte

acqua, sale

a piacere ed ornamenti vari (rosmarino, salvia, erbe aromatiche.....)

Sciogliere il lievito nel latte tiepido (non caldo, a pena di non mangiare questa squisita ricetta) e poi mettere il composto nella farina. Impastare, impastare, impastare fino ad avere mal di mani e poi aggiungere un bel po' di sale all'impasto. Stendere il prodotto ottenuto nella teglia, bagnare con un po' d'acqua, lasciare lievitare e poi Aggiungere un po' di sale grosso sopra, prima di infornare e decorare a piacere con patate, olive, cipolle, pomodori, rosmarino....insomma, quello che più vi piace.

Infornare e cuocere in forno ben caldo

- Partenza o continuazione di giochi o tornei del giorno prima , al mattino c'è fresco si gioca bene. . Non necessariamente calcio o pallavolo!!!!!!!!!!!!!!

- Tentativo delle prime partite del grande torneo a Shanghai

Ore 12.00

Pranzo

15.00

Grandi:

Giochi bagnati nel campo

Piccoli: laboratorio BISCOTTI per la merenda di giovedì

FORME LEGATE ALLA NATURA FLORA E FAUNA CREAZIONE, tutti dello stesso spessore, diversamente non cuociono.....

MATERIALE:

300 gr. di farina

150 gr. di burro temperatura ambiente

150 gr. di zucchero

1 uovo intero + 1 tuorlo

Buccia grattugiata di mezzo limone

Recipiente

Mattarello

Coltello

Zucchero a velo

Teglia e carta da forno

PROCEDIMENTO CHE GLI ANIMATORI DEVONO LEGGERE E SAPERE:

1. Unite la farina, lo zucchero, le uova, il burro a tocchetti, la buccia e impastate velocemente senza lavorare troppo la pasta.

2. e stendetela su un piano infarinato nello spessore di circa mezzo dito.

4. Con un coltello arrotondato tagliate la pasta a forma delle lettere che volete utilizzare. Utilizzate più lettere per formare la

parola che volete "gustare".

5. Appoggiate le lettere di pasta frolla sulla placca ricoperta di carta forno. Tenete conto che durante la cottura il biscotto tende ad "allargarsi". Mettete in forno preriscaldato a 200° per circa 15-20 minuti considerando che il biscotto deve semplicemente dorarsi.

6. Fate raffreddare, cospargete di zucchero a velo e gustate!

Giochi nei piccoli gruppi

merenda, **focaccia** per i grandi, BARDINI per i piccoli

Durante la merenda parliamo ancora delle gite. Come si viaggia sul pullman, no zainetti sui sedili, dove si va e come ci si comporta nei luoghi visitati, **cosa portare e non**, sempre il cappellino, andremo a LEOLANDIA ... punto base di riferimento, il tendone bianco/rosso

canto grest e danza.

Dobbiamo impararlo bene per IL GIORNO DEL GRESTINSIEME.!!!

Piccoli : ogni gruppo propone agli altri gruppi la fine della storia che ha inventato

Grandi, Torneo a coppie a eliminazione di shangai nell'anfiteatro, in attesa di asciugare o se non ancora finito,

Preghiera finale, domani portare il cappellino, maglia animatori obbligatoria anche se puzza già!!!

MERCOLEDI' GITA

LEOLANDIA

Maglia animatori obbligatoria

Ricordare ai piccoli un cambio per i giochi bagnati di giovedì

Ore 9.00 – 18.00

GIOVEDI'

Ore 9.00

Alcuni animatori dei piccoli preparano i giochi bagnati per i piccoli nel pomeriggio

Animatori dei grandi preparano la ginkana a **pedi** nel parco del collegio

Canto o preghiera

Piccoli

Storia

Laboratorio:

Grandi: tornei perché c'è bel fresco fino alle 10.30, poi svengono ...

ore 15.00

Canto Grest

Grandi: ginkana a **pedi** nel parco collegio Alberoni

Piccoli

Giochi bagnati nel prato e in alternativa per brutto tempo ...

Laboratorio????????????????

ore 16.30

merenda con te, piccoli: biscottini misteriosi preparati il Mercoledì (Quantità) Grandi: pane e CIOCCOLATO Bardini
--

Tutti insieme

Canto grest

Presentazione dei **lavori fatti**,

consegna della foto, prima settimana ai piccoli
Consegna della foto dei primi piani uniti dei grandi.
Ricordare che domani andiamo in piscina, costume ciabatte, salvietta crema solare protezione 1000
organizzazione in piscina per gruppi piccoli con turni animatori almeno nella mattinata

VENERDI' GITA

Piscina River Park

Ore 9.00 – 18.00

GIOCHI DA PROPORRE AI PICCOLI IN ALTERNATIVA AI LABORATORI

The clock

Materiale:

Corda

Svolgimento:

Per questo gioco sono necessarie due squadre; posizionate i ragazzi in cerchio, alternando un giocatore per squadra: questi saranno le ore mentre un animatore, al centro del cerchio, farà girare la corda che simboleggerà le lancette.

I ragazzi devono saltare ogni volta che la corda passa sotto i loro piedi, chi viene toccato dalla corda è eliminato.

Vince:

Vince l'ultimo ragazzo salvo.

Gioco

Soffia lontano

Età: Qualsiasi

Materiale:

Cannucce per ogni singolo partecipante

Gessetti

Carta argentata per alimenti

Svolgimento:

Per questo gioco bastano delle piccole palline di carta argentata arrotolata e delle cannucce. Disegnate a terra con un gessetto una pista di lunghezza variabile da 2 a 4 metri: deve essere un percorso molto tortuoso con tante curve, in alcuni punti largo anche 10cm e in altri punti può restringersi fino a 3-4 cm. Ora segnate la linea di partenza e la linea di arrivo. Potete creare un percorso per ogni squadra, oppure solo un percorso su cui le squadre si alternano per giocare.

Posizionate la pallina di carta argentata (diametro circa 1cm) sulla linea di partenza. Il primo giocatore deve far avanzare la pallina lungo il percorso solo soffiando con la cannuccia (deve quindi abbassarsi o sdraiarsi a terra!). Non vale spostare la pallina con la cannuccia, ma la pallina deve muoversi solo grazie all'aria soffiata nella cannuccia. Se la pallina esce va rimessa nel punto in cui era subito prima che uscisse, dopo di che il secondo giocatore della squadra prende il posto del primo e così via. Potete mettere a disposizione 3-4 palline per ogni squadra: la seconda pallina partirà solo quando la prima pallina è a metà percorso.

Vince:

Vince la squadra che impiega il minor tempo a portare tutte le palline alla fine del percorso, oppure potete prestabilire un tempo massimo e, allo scadere del tempo, verificare quale squadra è riuscita a portare più avanti le sue palline.

ACQUA TERRA CIELO

In questo gioco all'aperto, i bambini si mettono in cerchio intorno a chi tiene il gioco, ma almeno a 5 - 6 passi da lui.

Questo giocatore lancia la palla, a turno, a ciascuno bambino e nello stesso tempo dirà "Acqua!", oppure "Cielo!" o "Terra!".

Il bambino che ha ricevuto la palla deve rilanciarla gridando il nome di un animale o di un oggetto che sta nell'ambiente chiamato.

LE MOSSE RIPETUTE

i bambini si dispongono in cerchio; il primo giocatore comincia a fare una mossa (per esempio far dondolare i pollici).

Il secondo bambino fa dondolare i pollici e fa un'altra mossa (per esempio si tira le orecchie).

Il terzo dondola i pollici, si tira le orecchie e magari batte le mani.
Ognuno fa tutte le mosse già fatte e ne aggiunge una nuova.
Vince chi riesce a fare il maggior numero di mosse senza sbagliare.
Lo scopo del gioco è fare il maggior numero di mosse senza sbagliare.

TUTTI SU, TUTTI GIU'

Si estrae a sorte un capogioco.

Tutti gli altri bambini si dispongono in un largo cerchio attorno a lui; quando il capogioco dice: "Tutti su!", tutti devono fare un salto in alto.

Quando il capo dice: "Tutti giù!", tutti devono accovacciarsi.

Per imbrogliare i giocatori, il capogioco. I bambini che sbagliano sono eliminati.

L'ultimo giocatore che rimane in gioco sarà il capogioco nel giro seguente.

Lo scopo del gioco è restare l'ultimo giocatore.

PIO PIO

Materiale necessario per il gioco: una benda e un cucchiaino di legno.

Bendate gli occhi a uno dei giocatori e mettetegli in mano un cucchiaino di legno.

Gli altri bambini dovranno formare un cerchio intorno a lui, stando seduti per terra.

Il bimbo bendato dovrà muoversi molto lentamente, cercando di toccare con il cucchiaino qualsiasi giocatore.

Gli altri giocatori possono chinarsi o schivare il cucchiaino, ma non possono alzarsi dal loro posto.

Il bambino bendato potrà tastare con il cucchiaino un giocatore e ordinarli di dire: "Pio, pio".

Se lo riconosce e dice il suo nome, allora si scambiano i ruoli; in caso contrario, invece, dovrà continuare a cercare fino a quando non indovina.

IL BRUCO

Si formano almeno due squadre che impersonano ognuna un bruco.

I giocatori si dispongono in fila indiana a distanza ravvicinata, ma senza toccarsi. Chi impersona la testa del bruco ne guida i movimenti: può camminare, correre, arretrare e inventarsi l'andatura che preferisce.

Vince il bruco che, allo scadere del tempo prestabilito, risulta essere il più lungo.

Lo scopo di ogni squadra è di tagliare il bruco avversario in una parte del corpo, di solito quella in cui i giocatori si distanziano troppo tra di loro, insinuandosi poi nello spazio libero, che si è formato, se ne ingloberà la parte finale (la coda) aumentando così la lunghezza.

GIOCO DELL'ELEFANTE

Un elefante si

dondolava,

sopra un filo di ragnatela, e ritenendola una cosa interessante,

andò a chiamare un altro elefante...

Al termine un bambino a scelta (sempre tenendosi per mano) passa la sua gamba destra al di sopra del braccio destro chinando il busto a 90° in modo che il suo braccio e quello dell'amico alla sua destra gli passino fra le gambe divaricate (sarà costretto a giare il corpo verso sinistra).

Come immaginerete non è una posizione molto comoda, per questo la filastrocca parla di un elefante in bilico sulla ragnatela! Se calcolate che gli elefanti aumentando (o in successione al primo o a scelta tra gli altri ad opera dell'ultimo elefante) dopo ogni ripetizione della filastrocca cantata, mentre si dondola, capirete che il tutto diventa piano piano molto instabile e... divertente