

un TEMPO per NOI

Il passato è nel presente. Il futuro è nelle nostre mani.

Elie Wiesel

Ci siamo accorti, negli ultimi anni, che è interessante giocare l'estate a partire da grandi temi e cercare di agganciarli per dare una sorta di continuità. Siamo partiti dal cielo e abbiamo continuato con la terra: la prossima estate sarà all'insegna del tempo.

Dopo aver parlato di due luoghi "assoluti" (il cielo come casa di Dio; la terra come casa dell'uomo), il tempo si presenta immediatamente come il dispiegarsi delle possibilità di costruire la vita quotidiana. A ogni capodanno sembra prevalere l'immagine ciclica del tempo, in cui le delusioni e le gioie si rivestono di speranza per il futuro e, a volte, di gratitudine per il passato.

Ma il tempo cristiano – Paolo dice che si è ormai "fatto breve" – si caratterizza per il fatto di avere un cuore. Non è l'essere ciclico e nemmeno conoscerne l'inizio e la fine.

Il cuore del tempo cristiano è l'incarnazione, il divenire umano di Dio in Gesù di Nazaret: lì trova luogo Colui che non ha luogo, lì entra nel tempo Colui che è eterno, lì scopre il proprio fine la nostra ricerca di senso che non ha fine. È il cuore di Dio, un cuore "amante degli uomini", che costituisce il "tempo" dei cristiani, un cuore che da sempre e per sempre scandisce il ritmo dell'amore, contrassegna gli anni, i mesi, i giorni e le ore con il sigillo della carità, del chinarsi verso i piccoli e i poveri.

(Enzo Bianchi)

Ora, un cuore è il luogo dal quale si dirama la vita e verso il quale il flusso dei nostri sentimenti si dirige per purificarsi e poi nuovamente diramarsi fin nelle più piccole parti del nostro essere.

Vogliamo imparare coi nostri ragazzi a considerare il tempo come l'occasione propizia per costruire la propria vita, recuperando un senso del tempo legato anche alla sua preziosità: non basta dire dell'inevitabilità, peraltro un po' pessimista, dello scorrere del tempo. Vale la pena insistere perché si offra ai ragazzi una visione di possibilità: il tempo è dono da investire. E proprio un tempo particolare come l'estate, libera da impegni pressanti, si offre come un tempo interessante per imparare a gestirlo in modo intelligente.

È la misericordia – cioè il "cuore per i miseri" – di Dio che orienta il nostro tempo, gli dà senso e direzione, lo trasfigura da sterile ripetizione di eventi e occasioni in "storia di salvezza", in una vicenda impastata di tutta la nostra umanità e, al contempo, abitata dal soffio dell'eternità. È questo un discorso fortemente "vocazionale": è la possibilità di educare i nostri ragazzi a spendere la vita animandola dal soffio dello Spirito, l'unico soffio che ci fa intuire – già da oggi – l'eternità che vuole incontrare i nostri giorni.

battibaleno

Un titolo con una parola composta, in linea con quelli degli ultimi anni. Il baleno è il lampo, il fulmine che per un tempo brevissimo scarica energia e luce. "In un battibaleno" si dice per indicare la velocità di un'azione o del tempo che passa. Tempo è soprattutto misura dell'esperienza, dell'interiorità di ciascuno. Quello che in realtà sperimentiamo è il tempo che scivola via e così sviluppiamo la sensazione dell'urgenza, perché il tempo vola e si fa fatica ad affrontare le questioni più importanti. Il tempo che corre è allora una giustificazione per non affrontare le complessità, per sfuggire alle responsabilità.

insegnaci a contare i nostri giorni

Eppure cogliere il senso del tempo è questione chiave del vivere. Per questo lo leggiamo con il versetto 12 del salmo 90: "insegnaci a contare i nostri giorni e giungeremo alla sapienza del cuore". Il tempo scorre via rapido: ai bambini di quest'anno – attraverso l'esperienza estiva – vorremmo insegnare quanto è prezioso perché imparino a spenderlo bene. Non è inutile ricordare che le attività estive si caratterizzano per il fatto di essere vissute in comunità: una comunità fatta dai piccoli che, nelle sere d'estate, sa raccogliere e unire famiglie e adulti. Una comunità che continua a chiedere a ciascuno di spendersi per costruire trame e relazioni buone.



L'immagine di riferimento è un disegno simpatico. Al centro degli ingranaggi di un orologio non c'è un meccanismo, c'è una persona. Un bambino che "tiene in mano" il tempo e prova a governarlo. È questo che vorremmo trasmettere ai bambini con l'esperienza estiva, perché imparino che il tempo è percezione di sé, è da mettere in gioco ed è uno spazio nel quale mettersi in gioco. Senza perdersi troppo: una bambina si alza a battere un colpo: proprio perché viviamo lo scorrere del tempo, abbiamo bisogno di farne un tesoro prezioso.

gli **OBIETTIVI** e le **FINALITÀ**

Perché non siamo qui a far passare il tempo e il tempo non passi invano.

1

Passato prossimo

Il tempo che c'è

Sono nel tempo, nella continua possibilità di costruire la mia vita. C'è stato un tempo che ha segnato l'inizio e la mia storia. Ancora tempo davanti a me: dono e mistero.

Ognuno percepisce la preziosità del tempo: desideriamo l'eternità ma ora facciamo l'esperienza di un tempo che scorre, che scivola via.

Viviamo nell'epoca del "tutto e subito". Ma le cose importanti della vita non funzionano così. C'è un tempo per attendere e l'attesa richiede pazienza.

Tutti i bambini lo sanno: quando si gioca il tempo scorre veloce; quando le cose sono difficili, il tempo è molto più lento. È un termometro e vale anche per i grandi. Il tempo ci rivela qualcosa di noi.

2

Presente

Il tempo per me

Ci sono, esisto. Nel tempo faccio l'esperienza di crescere, di capire chi sono, di conoscermi. E nel tempo posso imparare a battermi per le cose che davvero contano.

La vita è adesso: è ora che posso esprimere la mia intelligenza, posso mostrare la mia creatività: ho bisogno di "provarmi" per capire e trovare il mio posto nel mondo.

Il tempo è la necessità per comprendere me stesso e per decidermi. Nel tempo posso scrivere la mia biografia e realizzare la mia vocazione.

Tutti desiderano un futuro, ma non arriva mai all'improvviso. Tutti veniamo da una storia passata solo raccogliendola nel presente possiamo rilanciarla nel futuro.

3

Participio

Il tempo per gli altri

È vivendo accanto agli altri che se ne scopre la presenza, l'importanza. Ci vuole tempo per accorgersi degli altri, per capire chi sono, per capirne l'importanza.

Le relazioni hanno bisogno di tempo per essere costruite: i legami si costruiscono un po' alla volta, si saldano nel tempo. E nel tempo la memoria ne rivela tutto il valore.

Si può guadagnare tempo. Ma a che serve se lo trattengo per me? Spendere tempo per gli altri, significa capire che il tempo donato è il tempo veramente guadagnato.

La storia: il grande racconto del tempo costruito e arricchito dagli uomini. La storia è un passato che chiede oggi di essere nuovamente scritto nella vita comune.

4

Futuro anteriore

Il tempo della grazia

Tante storie raccontano la vita degli uomini. Nel tempo si capisce l'importanza di alcune più di altre. Il male si perde, finisce e non porta a nulla. Il bene genera il bene, sempre.

Una storia più di altre ci racconta l'incredibile bellezza della vita. È la storia di Gesù, venuto per tutti gli uomini: anche per quelli che sono nati prima e dopo di lui.

La sua storia ci insegna che Dio è misericordia: il suo cuore è per ogni fragilità dell'uomo; il suo sogno è che la bellezza della vita sia possibile nella storia di ciascuno.

A questo tempo torna la nostra memoria: ripartiamo dalla vicenda di Gesù perché oggi il mondo la possa incontrare attraverso i nostri gesti e le nostre parole.

il TEMPO nella BIBBIA

di don Lorenzo Flori

C'è il tempo

Finora abbiamo visto gli 'spazi' che Dio ci ha fornito per vivere e incontrarlo (cielo e terra). Ma l'altra grande dimensione fondamentale a questo incontro è il tempo. E il tempo è un grande MISTERO. Anche le persone più grandi e sagge non sanno cosa è il tempo: "Se nessuno me lo chiede, lo so; se dovessi spiegarlo a chi me lo chiede, non lo so più" (S. Agostino). In effetti, diciamo comunemente "tra un po' di tempo", "è passato tanto tempo", "non ho tempo"... ma come facciamo a quantificarlo[LF1]? ("Si può forse misurare ciò che non esiste? Chi può misurare il passato, che, appunto, non esiste più o il futuro che non esiste ancora?", S. Agostino). Noi abbiamo in mente il tempo come una quantità, come un bene qualunque. Possiamo produrre tutto, ma possiamo 'produrre' il tempo? Anche Gesù parla del tempo come di una 'sfida impossibile':

Mt 6,26 E chi di voi, per quanto si dia da fare, può aggiungere un' ora sola alla sua vita?

Il tempo è solo di Dio. È lui che fa sorgere il sole e la luna, regalandoci nuove giornate (Gb 38,32 Fai tu spuntare a suo tempo la stella del mattino o puoi guidare l' Orsa insieme con i suoi figli?). E dunque è lui che regala questo tempo agli uomini. Noi non siamo Dio, non creiamo le cose per intuizione con il solo uso della parola. Abbiamo bisogno degli spazi che Dio ci ha dato (cielo e terra) e anche del tempo per realizzare i nostri progetti. E siccome certi progetti son grandi e impegnativi, occorrono certe pause, bisogna trovare il ritmo giusto. È questo che permette all'uomo di realizzare il proprio lavoro. C'è chi invece pensa di lavorare sempre, di non fermarsi mai... Ma dimentica la vita! E finiamo per diventare schiavi! Come gli ebrei:

Es 5,14 I sorveglianti li sollecitavano dicendo: "Porterete a termine il vostro lavoro; ogni giorno il quantitativo giornaliero, come quando vi era la paglia".

Gesù rovescerà questa logica: chiede infatti a Dio di darci 'oggi' il nostro pane 'quotidiano', perché Dio lavora sempre (e lui, da bravo Figlio, lo imiterà, Gv 5,17: "Il Padre mio opera sempre e anch'io opero"). Invece agli uomini non è chiesto di diventare schiavi! Il Signore ha inventato un tempo per dormire e un tempo per lavorare e ci regala il settimo giorno per riposare (Gn 1,14-19). La regolarità del tempo, la scansione che Dio ci offre, ci insegna che, seguendo il tempo giusto, ogni essere della terra può lavorare in armonia:

Sal 104,19-23 Per segnare le stagioni hai fatto la luna e il sole che conosce il suo tramonto. Stendi le tenebre e viene la notte e vagano tutte le bestie della foresta; ruggiscono i leoncelli in cerca di preda e chiedono a Dio il loro cibo. Sorge il sole, si ritirano e si accovacciano nelle tane. Allora l' uomo esce al suo lavoro, per la sua fatica fino a sera.

La scansione liturgica (Ess 23,14ss) aiuta il nostro lavorare che non è più una schiavitù infinita, dato che ci son momenti in cui godere dei frutti del proprio lavoro, condividendoli anche con Dio Padre. È il caso delle feste e in particolare del sabato: il Signore ci regala una pausa, un vero riposo per stare con le persone più care e con lui, per godere del frutto del lavoro dei sei giorni (o dei mesi) precedenti. Anche Dio, nel sesto giorno, si riposa, quasi a voler stare con ciò che ha creato:

Gn 2-3 Allora Dio, nel settimo giorno portò a termine il lavoro che aveva fatto e cessò nel settimo giorno da ogni suo lavoro. Dio benedisse il settimo giorno e lo consacrò.

Il problema è che l'uomo non conosce il suo tempo, non sa quanto tempo Dio gli donerà e allora tende a 'bruciare' il tempo che ha, oppure, all'opposto, si illude di vivere per sempre, finendo per sprecare le occasioni presenti. Centrale allora per vivere bene il proprio tempo è la speranza, che ci fa guardare un po' più in

là del nostro naso, senza pretendere di avere tutto e subito ma dandoci invece il gusto dell'attesa. Ma anche questa è una virtù difficile. Dio promette un figlio a Abramo e Sara, ma essi dubitano e ridono di Dio.

Gn 18,10 Il Signore riprese: "Tornerò da te fra un anno a questa data e allora Sara, tua moglie, avrà un figlio". Intanto Sara stava ad ascoltare all'ingresso della tenda ed era dietro di lui. Abramo e Sara erano vecchi, avanti negli anni. Allora Sara rise dentro di sé e disse: "Avvizzita come sono dovrei provare il piacere, mentre il mio signore è vecchio!" Ma il Signore disse ad Abramo: "Perché Sara ha riso dicendo: Potrò davvero partorire, mentre sono vecchia? C'è forse qualche cosa impossibile per il Signore? Al tempo fissato tornerò da te alla stessa data e Sara avrà un figlio". Allora Sara negò: "Non ho riso!", perché aveva paura; ma quegli disse: "Sì, hai proprio riso"... Gn 21,2 Sara concepì e partorì ad Abramo un figlio nella vecchiaia, nel tempo che Dio aveva fissato.

L'attesa a volte è necessaria. La nostra scansione, la nostra programmazione, a volte, non sono sufficienti. Non lo devono essere. Al di là del tempo cronologico, c'è un tempo di Dio; Dio attua certe cose ai suoi tempi. La regolarità dei tempi e delle stagioni è il massimo aiuto al nostro lavoro di uomini, ma non può mai diventare motivo di 'garanzia'; e poi non annulla i tempi di Dio, che resta libero di intervenire per venirci incontro ed aiutarci.

Su di sé

Siccome non sappiamo accettare i tempi di Dio, pensiamo di poterlo escludere dai nostri progetti e di fare senza di lui. E allora cerchiamo di possedere il tempo 'per noi'. E invece di ricercare la vera felicità nel nostro lavoro quotidiano, sogniamo di lavorare a dismisura per accumulare e avere poi un tempo solo nostro, in cui la felicità sarà garantita, un tempo di totale ozio e riposo, senza Dio. Ma quel tempo, non esiste:

Lc 12,14-21 E disse loro: "Guardatevi e tenetevi lontano da ogni cupidigia, perché anche se uno è nell'abbondanza la sua vita non dipende dai suoi beni". Disse poi una parabola: "La campagna di un uomo ricco aveva dato un buon raccolto. Egli ragionava tra sé: Che farò, poiché non ho dove riporre i miei raccolti? E disse: Farò così: demolirò i miei magazzini e ne costruirò di più grandi e vi raccoglierò tutto il grano e i miei beni. Poi dirò a me stesso: Anima mia, hai a disposizione molti beni, per molti anni; riposati, mangia, bevi e datti alla gioia. Ma Dio gli disse: Stolto, questa notte stessa ti sarà richiesta la tua vita. E quello che hai preparato di chi sarà? Così è di chi accumula tesori per sé, e non arricchisce davanti a Dio".

Il quotidiano è l'unica vera dimensione del tempo che dobbiamo imparare a vivere. Ma questo significa che ogni giorno dobbiamo riassumerci l'impegno a vivere in pienezza, che tutti i giorni dobbiamo ricominciare. È la nostra 'scuola' in cui impariamo ad 'arricchire davanti a Dio', è questa la nostra avventura. E tutti i giorni dobbiamo rilanciarla. Ma a volte è faticoso. Vorremmo ordinare una volta la camera per non doverlo più fare o studiare una volta la poesia per poi non dover più riprendere in mano il libro. E invece, "c'è un tempo per giocare e un tempo per riordinare la camera", e finito di sistemare, ri-giocheremo e bisognerà ri-sistemarla... "Uffa, tutte le volte, ricominciare, che fatica". Ma è quello che un saggio come Quélet vuole insegnarci:

Qo 3,1-8 Per ogni cosa c'è il suo momento, il suo tempo per ogni faccenda sotto il cielo. C'è un tempo per nascere e un tempo per morire, un tempo per piantare e un tempo per sradicare le piante. Un tempo per uccidere e un tempo per guarire, un tempo per demolire e un tempo per

costruire. Un tempo per piangere e un tempo per ridere, un tempo per gemere e un tempo per ballare. Un tempo per gettare sassi e un tempo per raccogliarli, un tempo per abbracciare e un tempo per astenersi dagli abbracci. Un tempo per cercare e un tempo per perdere, un tempo per serbare e un tempo per buttar via. Un tempo per stracciare e un tempo per cucire, un tempo per tacere e un tempo per parlare. Un tempo per amare e un tempo per odiare, un tempo per la guerra e un tempo per la pace.

Insomma, solo Dio fa cose immutabili, eterne. Noi invece facciamo e rifacciamo continuamente le stesse cose: ma imparando a cogliere il momento giusto e realizzando ogni cosa a suo tempo, scopriamo il piacere di godere di ogni istante presente.

Ma dove troviamo quella voglia e quella forza di ricominciare ogni giorno a chiedere al Signore il nostro 'pane quotidiano'?

Sempre il nostro amico saggio, ci dice:

Ecc 3,15 Ciò che è, già è stato; ciò che sarà, già è; Dio ricerca ciò che è già passato.

A volte è proprio vero che "solo andando indietro, andiamo avanti". La verità, quella nostra, spesso è più dietro di noi che avanti a noi. Siamo sempre tesi al futuro, alle prossime vacanze, alle prossime ferie, ecc ... E invece, "quello che sarà, è già stato". Quella felicità che cerchiamo, la cerchiamo perché l'abbiamo già assaporata in qualche modo prima. Nel passato, nella memoria, scopriamo quante cose il Signore (e tante persone con lui) ha già fatto per noi. Lo sforzo della memoria è importantissimo per imparare a godere del proprio tempo. C'è un tempo in cui dimentichiamo, e allora dobbiamo trovare un tempo di silenzio, di 'deserto' per far riaffiorare il passato nella nostra memoria. E quanta pace, quante belle cose, quanta passione potremmo recuperare!

Ger 6,16-17 Così dice il Signore: "Fermatevi nelle strade e guardate, informatevi circa i sentieri del passato, dove sta la strada buona e prendetela, così troverete pace per le anime vostre".

Il tempo 'per se stessi' dunque è un tempo fondamentale; ma a volte lo intendiamo in maniera egoistica, solo come lo stare a letto. Ma invece che un tempo guadagnato, questo è un tempo perso! E l'ozio, padre dei vizi, può portarci perfino a fare quanto non avremmo mai pensato di fare!

2 Sam 11,2 Un tardo pomeriggio Davide, alzatosi dal letto, si mise a passeggiare sulla terrazza della reggia. Dall'alto di quella terrazza egli vide una donna che faceva il bagno: la donna era molto bella di aspetto.

Questo è l'inizio di una bruttissima storia: Davide, sapendo che il marito di questa donna è un fedele soldato lontano in guerra, approfitterà della sua assenza, ma tutto gli si torcerà contro! Questa donna, Bersabea, resta incinta e Davide giungerà a far morire suo marito per prenderla in casa con lui. E come è cominciata questa storia di inganno e morte? Sprestando una giornata, dormendo oziosamente fino a tardo pomeriggio! Come dicevamo prima, alzarsi ogni mattino con la passione di voler ricominciare la propria vita è il modo migliore per godere pienamente del proprio 'quotidiano'. Troviamo lì quella sapienza che non ci fa mai spre-care il nostro tempo!

Sap 6,12-15 La sapienza è radiosa e indefettibile, facilmente è contemplata da chi l'ama e trovata da chiunque la ricerca. Previene, per farsi conoscere, quanti la desiderano. Chi si leva per essa di buon mattino non faticherà, la troverà seduta alla sua porta. Riflettere su di essa è perfezione di saggezza, chi veglia per lei sarà presto senza affanni[LF2].

Tempo per gli altri

Chi acquisisce questa sapienza, diventa uomo/donna maturo/a, capace allora di dare il proprio tempo, la propria vita per gli altri. Con il tempo si risolvono anche i peggiori contrasti!

Un'altra storia iniziata male si sistema grazie al 'tempo' e alla saggezza con cui uno dei protagonisti, Giuseppe, impara a rileggere gli anni passati. Questo poveraccio era odiato dai suoi fratelli che avevano deciso di ucciderlo e poi avevano finito per venderlo agli egiziani come schiavo. Passano 13 anni e Giuseppe si è costruito un ruolo grande e diventa perfino primo ministro del paese d'Egitto, la più grande potenza di quell'epoca. E dopo così tanti anni, quando la sua famiglia, provata dalla carestia, verrà a chiedergli cibo, Giuseppe, invece di approfittare di quell'occasione per vendicarsi, capirà come quegli anni di schiavitù erano serviti al progetto di Dio di salvare il suo popolo dalla fame. Dio ha i suoi 'tempi' e, appunto 'a suo tempo', sa raddrizzare anche le storie storte.

Gn 45,4-8 Allora Giuseppe disse ai fratelli: "Avvicinatevi a me!" Si avvicinarono e disse loro: "Io sono Giuseppe, il vostro fratello, che voi avete venduto per l'Egitto. Ma ora non vi rattristate e non vi crucciate per avermi venduto quaggiù, perché Dio mi ha mandato qui prima di voi per conservarvi in vita... Dio mi ha mandato qui prima di voi, per assicurare a voi la sopravvivenza nel paese e per salvare in voi la vita di molta gente. Dunque non siete stati voi a mandarmi qui, ma Dio..."

Gn 50,20 Se voi avevate pensato del male contro di me, Dio ha pensato di farlo servire a un bene, per compiere quello che oggi si avvera: far vivere un popolo numeroso.

Dio dunque non ha fretta, l'eternità è il suo tempo; noi uomini, con il ritmo del tempo creato, con la quotidianità, dobbiamo invece imparare quell'eternità possibile già ora, quel 'sempre' che deve caratterizzare il nostro amore:

Prv 17,17 Un amico vuol bene sempre, è nato per essere un fratello nella sventura.

Amare sempre, soprattutto nelle difficoltà: proprio lì, il nostro amore deve essere come quello di un fratello, cioè di una persona legata da sempre e per sempre all'altro.

Il tempo della Grazia

Come ormai si sarà capito, tutto il discorso cristiano del tempo allora verte sul quotidiano, sull'oggi. È così da sempre, fin dall'Antico Testamento, da quel libro che ha un nome un po' strano (Deuteronomio [LF3]) ma che vuole proprio sintetizzare tutta la Bibbia in un discorso tenuto in un giorno solo da Mosè a tutto il popolo. Ed è come se noi fossimo lì come allora: anche a noi, Dio, fa la stessa proposta d'alleanza. Tanto che il discorso non dice "quel giorno io dissi" ma "Oggi vi dico".

Dt 4,4.8.26 ma voi che vi manteneste fedeli al Signore vostro Dio siete oggi tutti in vita... E qual grande nazione ha leggi e norme giuste come è tutta questa legislazione che io oggi vi espongo?

E ancora:

Dt 30,11.15-16 Questo comando che oggi ti ordino non è troppo alto per te, né troppo lontano da te...

Vedi, io pongo oggi davanti a te la vita e il bene, la morte e il male, poiché io oggi ti comando di amare il Signore tuo Dio... perché tu viva!

Il Signore ci chiama, ci fa un grande invito, non occorre rinviare o aspettare. Gesù è colui che più di tutti ha saputo vivere l'amore quotidiano del Padre giorno per giorno, e attraverso la chiesa noi abbiamo la fortuna di aver ricevuto il suo 'vangelo', questo invito a vivere profondamente il nostro oggi. Invito che possiamo rifiutare, ma con conseguenze gravi. A forza di rinviare, potremmo infatti precluderci le strade verso di lui:

Prv 1,27-31 Allora mi invocheranno, ma io non risponderò, mi cercheranno, ma non mi troveranno. Poiché hanno odiato la sapienza e non hanno amato il timore del Signore; non hanno accettato il mio consiglio e hanno disprezzato tutte le mie esortazioni; mangeranno il frutto della loro condotta e si sazieranno dei risultati delle loro decisioni.

Ecco perché Gesù dice che bisogna spicciarsi, bisogna decidersi per lui senza esitare [LF4]. Gesù non è sempre a disposizione, sempre a portata di mano.

Gv 9,4 Dobbiamo compiere le opere di colui che mi ha mandato finché è giorno; poi viene la notte, quando nessuno può più operare.

Gv 11,8-10 Gesù rispose: "Non sono forse dodici le ore del giorno? Se uno cammina di giorno, non inciampa, perché vede la luce di questo mondo; ma se invece uno cammina di notte, inciampa, perché gli manca la luce".

È la stessa logica di Paolo:

1 Cor 7,29 Il tempo, ormai, si è fatto breve.

Ma che ci guadagniamo a vivere come Gesù? A deciderci ogni giorno per Lui?

Guadagniamo un grande tesoro: impariamo ad affrontare anche i tempi di fatica e sofferenza, le nostre 'croci', per scoprire quella vera felicità che sta dopo ('ancora un poco...' direbbe Gesù), che non è a buon mercato, ma che poi nessuno ci potrà portar via. Le fatiche diventano solo 'un poco' da superare in virtù di qualcosa di più grande.

Gv 16,27 Dissero allora alcuni dei suoi discepoli tra loro: "Che cos'è questo che ci dice: Ancora un poco e non mi vedrete, e un po' ancora e mi vedrete, e questo: Perché vado al Padre?". Dicevano perciò: "Che cos'è mai questo "un poco" di cui parla? Non comprendiamo quello che vuol dire". Gesù capì che volevano interrogarlo e disse loro: "Andate indagando tra voi perché ho detto: Ancora un poco e non mi vedrete e un po' ancora e mi vedrete? In verità, in verità vi dico: voi piangerete e vi rattristerete, ma il mondo si rallegrerà. Voi sarete afflitti, ma la vostra afflizione si cambierà in gioia. La donna, quando partorisce, è afflitta, perché è giunta la sua ora; ma quando ha dato alla luce il bambino, non si ricorda più dell'afflizione per la gioia che è venuto al mondo un uomo. Così anche voi, ora, siete nella tristezza; ma vi vedrò di nuovo e il vostro cuore si rallegrerà e nessuno vi potrà togliere la vostra gioia.

[LF1] "Tempus irreparabile fugit"

[LF2] Scoprire di essere nelle mani di Dio:

Sal 30,25 evgw. de. evpi. se. h;lpisa ku,rie ei=pa su. ei= o` qeo,j mou

¹⁶ *evn taij cersi,n sou oi` kairoi,*

In italiano è Sal 31: ¹⁵ *Ma io confido in te, Signore; dico: "Tu sei il mio Dio, ¹⁶ nelle tue mani sono i miei giorni".*

[LF3] Deut 4:4.8.20.26.38.39; 5:1, 3, 24; 6:6

[LF4] Gv 7,33

il TEMPO nella LETTERATURA

di don Alberto Carrara

L'idea del tempo ad Atene e a Gerusalemme

È un classico, quando si confronta la cultura greca e la cultura biblica: il confronto tra le due concezioni del tempo.

La cultura greca ha una visione ciclica, circolare del tempo. I greci, infatti, ritengono che tutto passa, ma che tutto è destinato a ritornare. Se tutto ritorna diventa, evidentemente, difficile

I greci, ritengono che tutto passa, ma che tutto è destinato a ritornare.

La bibbia, invece, propone una visione lineare del tempo.

un'idea di progresso, perché la storia degli uomini si ripete, non evolve. Gli Stoici, gli Epicurei, gli Atomisti affermano che il cosmo, dopo essersi formato, si sarebbe distrutto, e ciò che lo componeva avrebbe dato origine a un altro cosmo che avrebbe poi ricominciato il suo giro.

La bibbia, invece, propone una visione lineare del tempo. La storia è in attesa di qualcosa, cioè di una conclusione che finisce davanti a Dio, negli "ultimi avvenimenti", la fine del mondo, il giudizio univer-

sale. Insieme, se la storia cammina verso la sua conclusione, qualcosa, prima, è già avvenuto: gli innumerevoli eventi che fanno, precisamente, la storia fino dalla sua primissima origine: la creazione. Pertanto la storia è vista come una linea retta che ha un inizio, la creazione, e una fine, il giudizio universale. Tutto il tempo storico è visto come progresso inarrestabile, come attesa della fine, degli eskata. A differenza della visione greca della storia, nella visione biblica diventa possibile immaginare un progresso: la storia non ritorna su se stessa ma cammina verso qualcosa di diverso e di nuovo.

Ulisse e Abramo

La diversa idea del tempo nell'universo greco e in quello biblico danno origine a diversi personaggi tipici che nascono e si sostanziano di quella idea: Ulisse in Grecia e Abramo in Israele.

Ulisse è il protagonista dell'Odissea. Nel grande capolavoro omerico Ulisse è soprattutto un instancabile viaggiatore. Ma dove va l'eroe omerico e perché viaggia? Spesso, infatti, si parla di lui come di uno che stia fuggendo non si sa bene perché e non si sa bene verso cosa. In realtà, tutto il viaggio di Ulisse non è per fuggire, ma per tornare, non è per tentare un'avventura ma perché, ritrovate alla fine le radici, l'avventura possa finire. Il viaggio di Ulisse, in effetti, è circolare come circolare è il giro del tempo in Grecia. Ulisse parte da Itaca e ritorna a Itaca. E quanto vi ritorna, ritrova Penelope, la moglie che, durante il tempo dell'assenza dell'eroe, è stata "assalita" dalle pretese dei Proci, i "pretendenti", tra i quali ella avrebbe dovuto scegliere il nuovo marito. Penelope avrebbe fatto la sua scelta quando avrebbe finito di tessere la sua tela che ella, in realtà, tesseva di giorno e disfaceva di notte. Penelope è quindi la vestale dell'identità dell'eroe, il quale, tornando, ritrova lei, ancora sua sposa, uccide i Proci e ristabilisce l'ordine. Il ritorno dell'eroe è preparato dal ripetersi ciclico del lavoro di Penelope che disfa di notte ciò che ha fatto di giorno in un indefinito ritorno delle stesse azioni.

Da aggiungere poi che Ulisse non è solo l'esule da casa che si ritrova ritrovando la casa, ma è anche l'uomo che si ritrova soltanto restando o tornando nella sua umanità. Nell'isola Ogiaia,

Ulisse è prigioniero della ninfa Calipso, che è una dea ed è innamorata di lui. Essa vorrebbe renderlo immortale; ma Ulisse è inconsolabile: rimpiange non la morte, che gli verrebbe tolta se restasse, ma la sua umanità, necessariamente mortale, alla quale ritorna tornando nella sua Itaca, e quindi lasciando Calipso e l'immortalità. L'Odissea racconta che, prima di partire,

Ma dove va l'eroe omerico e perché viaggia? Il viaggio di Ulisse è un'interminabile difesa della propria identità e quindi della propria umanità.

Ulisse e Calipso si amano per l'ultima volta: "Giunse la tenebra ed essi, penetrati nel cuore della grotta profonda, l'uno accanto all'altra, si amarono". Ma, appena arrivata l'alba, Odisseo esce dalla grotta, lavora per mettere insieme la zattera, prepara tutto il necessario per salpare e, alla fine, se ne va. Ulisse non solo rifiuta la divinità, ma si difende anche da tutte le forze che, in qualche modo, lo trascinano verso il basso, verso forme inferiori di umanità: la maga Circe che trasforma in maiali i compagni di viaggi dell'eroe, i mostruosi Ciclopi,

i Lotofagi ("mangiatori di loto") che vorrebbero estraniarlo con il sonno del loto, le Sirene che vorrebbero catturarlo con la dolcezza inenarrabile del loro canto. Il viaggio di Ulisse è un'interminabile difesa della propria identità e quindi della propria umanità. In questa difesa sta, probabilmente, uno degli aspetti interessanti dell'"etica del viandante" - della quale si parla talvolta proprio a proposito dell'eroe greco - che non si estrania, ma si ricerca e, alla fine, si ritrova. Il suggello finale del ritrovamento di se stesso è quando Ulisse, dopo aver finalmente ritrovato la casa ritrova anche, con tutto il resto, la sua camera matrimoniale con il letto piantato su un olivo, incorporato nella casa stessa. Niente di più efficace per dire il senso del radicamento e della propria identità come ritorno a sé, alla casa, agli affetti, a quello che si era perduto e che, alla fine, si ritrova.

Di Abramo conosciamo bene la storia che si trova nel libro della Genesi.

Testo cruciale fra tutti, quello della chiamata del patriarca:

Il Signore disse ad Abram:

*"Vattene dalla tua terra,
dalla tua parentela
e dalla casa di tuo padre,
verso la terra che io ti indicherò.*

*Farò di te una grande nazione
e ti benedirò,
renderò grande il tuo nome
e possa tu essere una benedizione.
Benedirò coloro che ti benediranno
e coloro che ti malediranno maledirò,
e in te si diranno benedette
tutte le famiglie della terra".*

*Allora Abram partì, come gli aveva ordinato il Signore.
(Gen 12, 1-4).*

Tutta la storia di Abramo è all'insegna dell'obbedienza a Dio e dell'alleanza. Ma obbedienza e alleanza comportano per il patriarca vivere una storia che parte tutta dal "vattene" iniziale, da questa superiore volontà di vivere un'esperienza aperta alla novità e all'incertezza, o meglio: alla certezza di Dio che è l'unica e che comporta il vacillare delle certezze umane del patriarca. La perdita delle proprie certezze verso un futuro sconosciuto domina anche la drammatica esperienza della "prova" che Abramo deve affrontare, quando Dio gli ordina di uccidere Isacco, il figlio unico, il figlio della promessa (Cfr Gen 22, 1-18). Come al momento

della chiamata Abramo doveva mettersi in cammino "verso la terra che io ti indicherò", così al momento della prova deve partire con il figlio da sacrificare "su di un monte che io ti indicherò". Tutte le certezze dell'uomo sono sostituite dall'unica certezza della volontà di Dio. La meta del cammino non è la propria casa come per Ulisse, ma una terra non definita e un monte non nominato. Il senso ultimo dell'avventura di Abramo non viene da Abramo, ma da un altro, anzi: da un Altro. E ciò che di più alto Abramo può fare è affidarsi a quell'Altro. Abramo esce dalla sua terra, prima, e decide di sacrificare suo figlio, poi.

Lo schema classico e i punti di vista moderni

Con un gioco passabilmente semplificatore vorrei ora offrire alcune "riprese" moderne di quello schema che, essendo una tipologia di massima, permette infinite variazioni e indefiniti rimandi, con i limiti facilmente prevedibili e per le variazioni e per i rimandi.

Il tempo svuotato

Molta letteratura moderna conosce il ritorno ciclico al punto di partenza, il tema di un tempo che si ripete.

La prima immagine che viene in mente è quella di "Bouvard et Pécuchet" di Flaubert. A Parigi, i due si incontrano e fanno conoscenza, scoprendo che non solo fanno lo stesso lavoro di copisti, ma hanno gli stessi interessi, specialmente per quanto concerne l'agricoltura. Una eredità improvvisa consente loro di cambiare vita e vanno a vivere in una fattoria nel Calvados, e si danno all'agricoltura. Ma sono sommersi dalle difficoltà. Decidono allora di occuparsi d'altro e si dedicano prima alla medicina, poi alla chimica, alla geologia, alla politica. Poi si accostano alla letteratura per scoprire l'importanza della psicologia, del romanzo storico e della scrittura, poi alla ginnastica, allo spiritismo, alla magia e alla filosofia e proprio quando meditano un suicidio da eseguire nella notte di Natale, scoprono l'importanza della pedagogia e decidono di adottare due orfani. Stanchi dei tanti fallimenti, decidono di tornare alla loro antica professione. Il romanzo è incompleto e, in un certo senso, non poteva essere che incompleto, perché, dopo la fine si può immaginare un altro inizio e poi un'altra fine e così indefinitamente.

Dopo la fine si può immaginare un altro inizio e poi un'altra fine e così indefinitamente.

Nei tempi più vicini a noi ritorna lo schema in alcuni grandi capolavori. Basti pensare a "Aspettando Godot" di Beckett, dove le "vicende" che toccano i due protagonisti Wladimiro ed Estragone si ripetono quasi allo stesso modo nei due atti dell'opera, senza che la loro attesa, quella del misterioso, indecifrabile Godot, si realizzi. Il secondo atto finisce come il primo e tutto, ancora una volta, potrebbe ricominciare.

Il tempo ciclico che non porta a nulla si sdoppia in quello del tempo dell'attesa che delude, che sbocca sul fallimento e sulla morte. Si potrebbe ancora partire da Flaubert, da Madame

Bovary, questa volta. E si potrebbe passare per tutta la straordinaria produzione di Kafka – Il Castello, soprattutto, in rapporto al nostro tema – per arrivare al “Deserto dei Tartari” di Dino Buzzati, autore da sempre indicato come vicino a Kafka, per ritrovarvi l’interminabile attesa verso qualcosa che non capita mai e che capita soltanto quando il protagonista sta per morire.

Un’altra versione interessante della visione tragica del tempo e del suo esito catastrofico è l’accelerazione, spesso parossistica, che esso subisce verso la catastrofe finale, appunto, quella che domina, tra gli altri, gli straordinari romanzi di Louis-Ferdinand Céline, soprattutto “Morte a credito” che è, precisamente, per usare le stesse parole dello scrittore, un continuo andare “di corsa verso la catastrofe”.

Il tempo ritrovato

Il tema del tempo ritrovato rimanda a uno dei romanzi della celebre “Alla ricerca del Tempo perduto” di Marcel Proust. Il tempo esercita una potentissima azione dissolutrice. Ma là dove il tempo ha creato differenze e lontananze, la memoria riavvicina e ricompone. Si tratta, però, di una particolare forma di memoria che Proust definisce “involontaria”, la quale collega il presente al passato grazie alla coincidenza di alcune sensazioni, quelle del gusto e dell’odorato soprattutto. È la memoria che esplode alla fine della Recherche, quando ha luogo la riunione presso la principessa Guermites, ma che si trova già all’inizio, nel celebre passaggio della maddalenina. Il narratore, di ritorno a casa dopo una giornata piovosa, si accinge a mangiare alcuni dolcetti a forma di conchiglia, le maddalenine, appunto. Appena le intinge nel tè, viene invaso da una gioia improvvisa. Torna a intingere e a mangiare. Ma la gioia diminuisce.

Allora

“depongo la tazza di tè e mi rivolgo al mio animo”

(gesto straordinariamente sintetico di una cultura di inizio novecento, dove l’analisi realista lascia il posto alla introspezione). È da lì, infatti, che viene la gioia: la gioia della memoria

involontaria che si è accorta che quel gusto è lo stesso provato dal narratore quando era piccolo. Il tempo perduto viene ritrovato.

La versione proustiana del tempo ritrovato può essere vista come una variante di un’altra ricomposizione, non tanto per recuperare il tempo perduto, quanto piuttosto per superare il tempo perduto delle sventure passate e proiettarsi verso un futuro felice. È il tema della happy end che l’antropologo René Girard ha legato all’altro tema, quello della “conversione” finale del protagonista che, prigioniero di un desiderio che lo proietta fuori della realtà, ritorna, alla fine, alla realtà e si prepara a vivere un futuro diverso e felice o a morire con la speranza di un’altra vita.

Già il Don Chisciotte si conclude con una conversione in articulo mortis. Julien Sorel si converte al momento finale della sua condanna nel “Rosso e il Nero” di Stendhal. Anche I Promessi Sposi ci offrono un finale felice dopo le innumerevoli sventure precedenti.

Gli Sposi ci offrono un finale felice dopo le innumerevoli sventure precedenti.

La summa del superamento positivo del tempo lo si ha nell’immensa produzione di Dostoevskij, da Delitto e castigo, ai Demoni. Ovunque la conversione si trova alla fine delle intricatis-

sime vicende dei romanzi. Fino allo straordinario dialogo che chiude “I Fratelli Karamazov”. La “banda” dei giovani amici di Alesja Karamazov, dopo aver partecipato al funerale del piccolo Iljusecka, gli chiedono:

- È vero che la religione dice che noi tutti risorgeremo dai morti e torneremo a vivere e ci rivedremo l’un l’altro, tutti, anche il piccolo Iljusecka?

- Senza dubbio risorgeremo, senza dubbio ci rivedremo e in gioia e lietezza ci racconteremo l’uno l’altro tutto il nostro passato, ripose Alesja fra sorridente ed estasiato.

Le ultime parole dell’ultimo romanzo di Dostoevskij sono così non solo il recupero di un tempo ma il recupero del tempo e lo squarcio verso la dimensione totalmente “altra” dell’uomo in un’“altra” vita.

Il grande narratore russo tocca così l’estremo di una grandiosa oscillazione tra il totalmente “sé” e il totalmente “altro”, tra il recupero del proprio tempo e il superamento totale del tempo, ancora una volta e ancora una volta semplificando un po’, tra il tempo di Ulisse e il tempo di Abramo.

La Bibbia CEI, 2008.

Omero, *Odissea*.

Samuel Beckett, *Aspettando Godot*, 1953.

Dino Buzzati, *Il deserto dei tartari*, 1940.

Miguel De Cervantes, *Don Chisciotte della Mancia*, 1606.

Fedor Dostoevskij, *Delitto e castigo*, 1866.

Fedor Dostoevskij, *Demoni*, 1861.

Fedor Dostoevskij, *I fratelli Karamazov*, 1879.

Gustave Flaubert, *Bouvard et Pécuchet*, 1881.

Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, 1856.

Franz Kafka, *Il castello*, 1926.

Marcel Proust, *Alla ricerca del Tempo perduto*, 1913.

il TEMPO nel CINEMA

di Giuseppe Perico

Il pianeta azzurro

Riscoprire il tempo della natura



Un film di Franco Piavoli, silenzioso e affascinante. La macchina da presa segue le quattro stagioni. Un racconto che ha come protagonista la natura e il tempo che passa in essa, tra le persone e le cose. Si parte in inverno tra le acque di un ruscello ghiacciato dove tutto appare immobile e fermo. Poi si sente il rumore del vento che soffia sui campi innevati, sul ghiaccio. Le bolle d'aria sotto il ghiaccio... pian piano il ghiaccio si scioglie. Riflessi, luce e colori. Il tempo passa e le stagioni si susseguono.

"Il pianeta azzurro" permette di fare un'esperienza di tempo insolita, a cui non siamo molto abituati. Guardando per un'ora e mezza questo film si entra in una dimensione rallentata delle cose. Si osservano ogget-

ti abituali, un prato, dell'acqua, che appaiono però in una luce nuova e affascinante. Si fa un'esperienza di tempo più vicina alla natura.

Si percepisce come il tempo del quotidiano normalmente abbia una frequenza superiore, che a volte ci porta a livelli poco umani. La natura, le piante e gli animali osservati da vicino e con estrema calma in questo film, hanno tempi diversi e allinearsi a questi aiuta a gustare dimensioni e percezioni spesso dimenticate. Tanti film ci educano ad assaporare dimensioni di tempo legate alla natura e a tradizioni e vissuti del mondo contadino come ad esempio "L'albero degli zoccoli" e "La valle di pietra".

Wall-e

Il tempo frenetico monopolizzato da computer e pubblicità



Wall-e ci porta in un tempo proiettato nel futuro. Come tutti i film di fantascienza è stimolante perché immagina il pianeta in avanti creando scenari estremi in base a caratteristiche che già si intravedono nell'oggi.

Il tempo del futuro in Wall-e è immaginato come monopolizzato dalle macchine, dai computer. Gli uomini tutti obesi vivono su astronavi giganti nello spazio perché il mondo è stato invaso dalla spazzatura. Su queste astronavi gli uomini vivono su poltrone computerizzate e viaggianti. Comunicano tra loro solo via computer, vestono allo stesso modo, sono circondati da pubblicità e non si accorgono di ciò che gli sta intorno. Per assurdo è proprio una macchina ciò che

ha mantenuto alcune caratteristiche umane, tra cui la capacità di stupirsi e innamorarsi. Il tempo futuro in Wall-e è un tempo frenetico, simile in parte al nostro nelle giornate più caotiche, invaso da immagini, parole e suoni che stordiscono e fanno perdere relazioni e senso di realtà.

Nel paese delle creature selvagge

Il tempo di un bambino



Nella prima sequenza di questo film vediamo Max, un ragazzino di 10 anni che gioca in casa sua, che rotola per le scale con il suo cane, va in strada a giocare con la neve, si costruisce un igloo e litiga con la sorella e con la madre.

Questo film riesce in modo efficace a raccontare il tempo dell'infanzia. Come vive il tempo un bambino, quali vissuti e ritmi incarna?

Max ha in corpo un'energia e una forza incredibili. Nella scena in cui gioca con il cane quasi si confonde con l'animale. Il tempo di Max è molto istintivo e bestiale, imprevedibile e anche violento.

Il tempo di Max, il tempo di un bambino, è spesso tempo del gioco, in cui si crea un nuovo mondo, una

nuova casa. Tempo in cui la fantasia e l'immaginazione fanno da padroni e la realtà è guidata da queste. Tempo di cambiamenti, in cui le dimensioni affettive sono vissute intensamente e senza mediazioni. In cui le emozioni sono facilmente reversibili e si passa dalla collera alla calma in pochi secondi. In questo film si diventa bambini, si rotola nella terra in continuazione, ci si mette ad altezza di ragazzo e si cerca di entrare nella sua mente vivendo altri tipi di tempo.

Il mio vicino Totoro

Il tempo degli adulti e degli educatori nei confronti dei ragazzi



In questo film protagonisti sono i bambini e il mondo immaginario che inventano. May, la bambina protagonista del film, e sua sorella, vengono a contatto con Totoro e altre creature immaginarie che solo loro e non gli adulti vedono. È molto bello come vengono descritte le figure di adulti che si confrontano con queste bambini e in particolare il padre. Lui di fronte ai racconti poco verosimili delle bambine non le prende in giro, e nemmeno le sgrida dicendo che sono tutte storie assurde. Il padre asseconda e sta al gioco. È come se rispettasse il tempo e l'immaginazione dei bambini, non opponendo la sua visione razionale e realistica delle cose. Anzi valorizza l'immaginazione e le sue creazioni. L'atteggiamento del padre rispecchia

l'attenzione e l'osservazione di un educatore che sa osservare i ragazzi che ha di fronte, imparando qualcosa da loro, valorizzando la loro fantasia e immaginazione e nello stesso tempo educandola a essere strumento per vivere.

Una storia vera

Rallentare il tempo per scoprire se stessi



Un film che viaggia a 5 all'ora. Un anziano signore viaggia con il suo tagliaerba per andare a incontrare il fratello che da troppi anni non vede, con il quale aveva litigato.

In questo viaggio attraverso un'America poco conosciuta, a rallentatore, l'anziano compie un percorso interiore, di accettazione, di compassione verso se stesso. Incontrando tante persone diverse, sa ascoltare gli altri, senza imporre giudizi. Sa quindi anche capire un po' di più se stesso e accettare il suo passato fatto di sofferenze e durezza. Incontra una ragazza in fuga da casa, incontra famiglie, giovani e anziani e infine anche suo fratello. Tra i due alla fine non vengono dette che poche parole, ormai tutto è superfluo.

Basta uno sguardo per perdonarsi e quindi osservare insieme il cielo stellato che sopra di loro li ha accompagnati nel viaggio.

“Il nascere si ripete di cosa in cosa e la vita a nessuno è data in proprietà ma a tutti in uso”.

*dal “De rerum natura”
di Lucrezio*

il TEMPO nell'ARTE

di don Alessandro Dehò



1969

Gino de Dominicis

Tentativo di far formare dei quadrati invece che dei cerchi attorno ad un sasso che cade nell'acqua

Improvvisazioni sul tempo a partire da sei opere di Gino De Dominicis (più una)

I lavori di Gino De Dominicis (Ancona, 1947 – Roma, 1998), a volte ironici, metafisici, spesso provocatori, ma sempre autonomi gli uni rispetto agli altri, sembrano caratterizzati da una costante ricerca dell'assoluto, dietro la spinta della consapevolezza della gloria imperitura dell'opera d'arte. Questa aspirazione verso un mondo "altro" sospinta nella ricerca di una verità assoluta e imprescindibile, sembra trovare il suo compimento in opere che ricercano, pur nella loro evidente transitorietà, il sogno utopico dell'immortalità.

Con Gino porgo l'orecchio al "silenzio"

Francesco Colonnelli



2006

video

Collezione dell'artista

Lo scheletro, enorme, resistente al tempo. Macabro e infinito: Il naso enorme. Inconfondibile firma: Gino De Dominicis

Un orecchio. Cartilagine poetica, conchiglia di contenimento, predatore dell'invisibile per eccellenza: il suono. Materia di onde e tempo.

Intorno un mare, oscuro e chiaro, mosso, burrasca di tutte le burrasche che abbiamo dentro e, a volte, intorno.

Mare mosso tra scheletro e orecchio, tra ossa e carne velina, lì, cade il tempo.

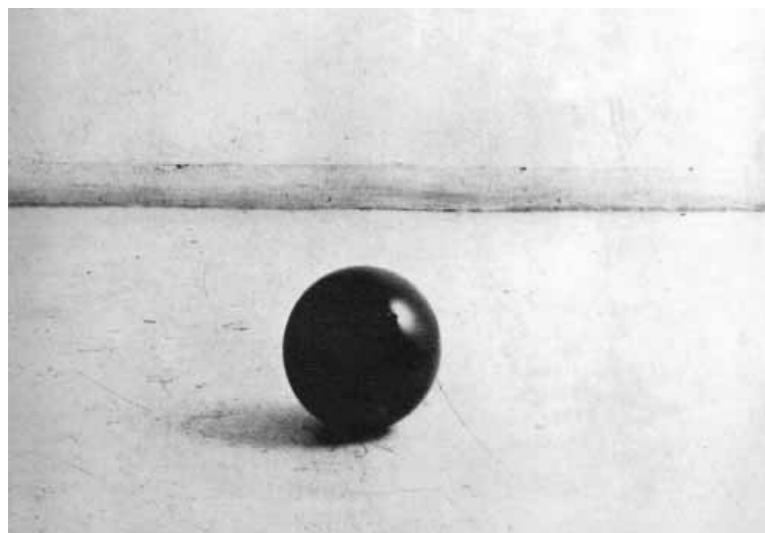
Un tempo che crea un'assenza che è già deserto e strada e spazio e terra.

Un tempo tra silenzio e attesa che chiede silenzio.

IL TEMPO CHIEDE SILENZIO E DOMANDA ASCOLTO.

Con Gino porgiamo l'orecchio al "silenzio".

Palla di gomma (caduta da 2 metri) nell'attimo immediatamente precedente il rimbalzo



1968-69
palla di gomma rossa
Collezione privata, Bari

Sto guardando l'impossibile. Il tempo immobile nel tempo. Lo so, è solo un palla di gomma, ferma. Ma negli occhi dell'artista, e quindi grazie a lui anche nei miei, c'è tutta la seconda parte del titolo... caduta da due metri nell'attimo immediatamente precedente il rimbalzo. E allora decido di fidarmi.

E in quella semplice palla ferma vedo il tempo che non c'è, vedo

l'utopia di fermarlo, il tempo. E scopro che se oso fermare il tempo è lo spazio a esplodere di mille significati.

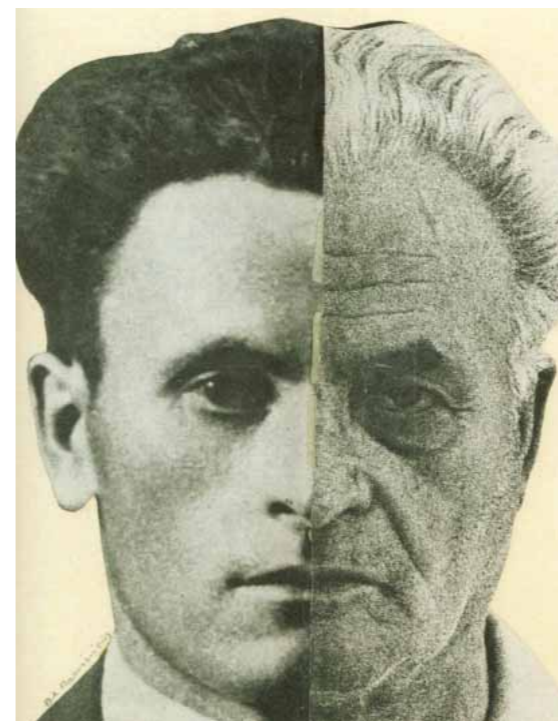
IL TEMPO IMMOBILE è la possibilità praticamente infinita di ogni spazio. Da dove è caduta la palla? Quale la sua traiettoria di caduta, quale quella di ripartenza? Guardo la palla e scopro che in lei sono, contemporaneamente tutte le direzioni possibili, tutti i rimbalzi, tutte le traiettorie... nascoste negli occhi di chi si ferma, e guarda, e si fida. Il tempo immobile è la possibile possibilità di tutte le possibilità. E allora scopro che IL TEMPO CHIEDE UNICITA', nel suo scorrere chiede incessantemente di diventare uno per non disperdersi in un infinito possibile che mai diventa tale. Scopro che il tempo, nel suo scorrere è uno. E' la mia unica possibilità di scelta: una, inevitabile per non morire nel mare di un "in-potenza" che diventa "impotenza".

Guardo quella palla immobile, decido di fidarmi e scopro che IL TEMPO IMMOBILE è l'utopia di abitare la soglia tra il PRIMA E IL DOPO. Ma se il tempo non scorre NON C'È PRIMA E NON C'È DOPO. All'improvviso mi accorgo che quella palla ferma è tentazione, simbolo della Tentazione, rotondità rossa, mela edenica, illusione a portata di mano: cancellare la memoria. Sento il brivido della creatura che tenta di scippare il Creatore. Lui, che del tempo è Signore ride di me, che nel tempo mi illudo dell'impossibile: uccidere il tempo. Perché nonostante le mie fantasie il tempo sta scorrendo e quella, in fondo, è solo una palla immobile... Nel tempo.

Ma lei mi guarda, la palla. A dirmi che il suo cerchio perfetto dal cuore cavo e solo apparentemente vuoto, adesso, in questo istante, sta concentrando tutte le forze accumulate dalla caduta. E mi dico che a volte sarebbe bello fermare l'istante per sentirne l'energia, la forza. IL TEMPO È PURA POTENZA consegnata istante dopo istante alla mia libertà.

...il titolo svela il significato dell'opera: la palla è già caduta e si trova nel momento immediatamente precedente il suo rimbalzo. (...) il tema del tempo, legato alla verificabilità dei fenomeni naturali e al movimento concepito come sospensione e attesa...
(Achille Bonito Oliva, Gino de Dominicis, *l'immortale*, 2010)

Senza titolo



1970
tecnica mista su fotografia in bianco e nero
Collezione privata, Milano

Sto guardando l'impossibile. Collage artistico: due volti, un volto, contemporaneamente. Decido di fidarmi, raccolgo la sfida, accetto di farmi guardare di quei volti diventati volto. Sguardi diventati sguardo. E scopro che IL TEMPO NON È INVISIBILE. Quando scorre il tempo lascia traccia, semina segni, su di me. Sulla parte più mia di me: il mio volto.

IL TEMPO quando scorre scava rughe, traccia ferite indelebili, come se volesse creare un solco per i ricordi e per i dolori. Per non consegnarli al passato.

IL TEMPO quando scorre colora di notte gli occhi, come a regalarmi istante dopo istante il mistero avvolgente della notte. Come a consegnarmi, con garbo, e solo ai vecchi, con delicatezza e misura, l'esperienza della morte. Prima si muore intorno e dentro agli occhi. Con spietata gentilezza.

IL TEMPO quando scorre si aggrappa alle mie labbra, che cedono, piano, al peso di tutto ciò che ho

gustato, baciato e respirato in tutta una vita. IL TEMPO, quando scorre, mi regala un arazzo bianco, vuoto, tra i capelli. Uno spazio immacolato, vergine, una tela su cui scrivere, paradossalmente, future possibilità.

IL TEMPO è IL MIO VOLTO, io sono il volto del tempo. Perché al tempo sono per sempre rivolto. TEMPO CHE NON PASSA INVANO, lui, che mi DI-SEGNA, senza sosta, mi colpisce: e non sai mai se sia uno schiaffo o una carezza, è il tempo stesso a deciderlo, questione di velocità. Il tempo mi si disegna addosso e io non posso fuggire, e poi nemmeno lo voglio, gli stolti nascondono le rughe, che è come nascondere il tempo, che è come nascondersi davanti alla vita. IL TEMPO DENUNCIA LA MIA VIGLIACCHERIA. E la paura della morte. Il tempo che mi cammina sul volto è l'invisibile che si rende visibile a me su di me. Profumo di duro miracolo.

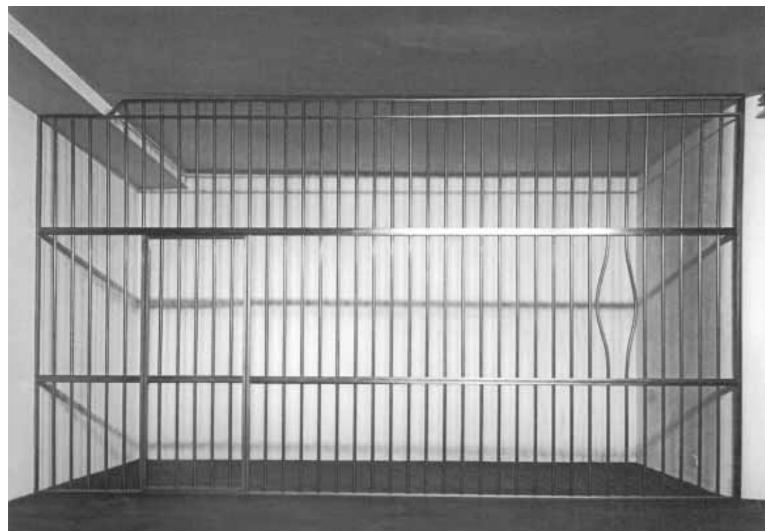


Senza titolo
1971, fotografia in bianco e nero, Collezione privata

Un uomo anziano e uno giovane, per una serata intera, rimangono immobili l'uno di fronte all'altro, sospesi su due sedie fissate a diversi metri d'altezza. L'anziano rivede nel giovane, posto di fronte a lui, il suo passato, mentre il ragazzo guarda al suo futuro.

(Achille Bonito Oliva, Gino de Dominicis, *l'immortale*, 2010)

Senza titolo



1980
acciaio
cm 300 x 600 x 4 (variabile)
Collezione privata

Guardo una gabbia vuota. Guardo il vuoto? Guardo una prigione che non imprigiona più? Decido, ancora, di fidarmi. Lascio correre occhi e pensieri. Le sbarre sono state forzate, c'è stato un tempo forse in cui qualcuno, da dietro le sbarre contava il tempo, lentissimo, della cattività. C'è stato un tempo perché adesso c'è solo aria di libertà. Oppure c'è stato un tempo in cui qualcuno è riu-

scito a penetrare, superare quelle sbarre, per portarsi via qualcosa di prezioso. Ora di prezioso c'è solo un piccolo spiraglio che incrina la fredda perfezione del metallo.

Per un attimo mi chiedo se non sono io, adesso, dietro le sbarre...ma è un pensiero che fa paura, lo abbandono subito, anche perché l'evasione mi proporrebbe una trappola senza porte né finestre. Una solitudine senza uscita. Preferisco vedere una prigione che non imprigiona più, uno spazio pensato e voluto da uomini come luogo per eccellenza in cui rubare spazio ad altri individui considerati sbagliati o pericolosi. Rubare spazio, quello si può, interrompere le linee del mio movimento, quello è possibile ma il tempo... quello non puoi imprigionarlo, quello passa comunque. Si può sottrarre spazio invece il TEMPO È INSOTTRAIBILE. IL TEMPO È SEMPRE LIBERO, piega le sbarre delle prigioni, si infila nei pensieri, dilata le emozioni... fugge, scappa sempre, sempre imprevedibile. E noi lo sappiamo, noi che il tempo vogliamo sempre e solo controllarlo mai, espressamente, perderlo. Lo rinchiudiamo ordinato tra le sbarre orizzontali delle nostre agende, e lui fugge, sempre "non c'è", sempre "manca". Ci illudiamo di possederlo e non ci accorgiamo che in fondo è lui ad averci in mano, la mano si apre e non non siamo più, usciamo fuori dal tempo. Guardo la gabbia forzata e mi prende un senso di nostalgia, per tutto il tempo che sempre mi sfugge tra le dita, ben più deboli di una cella di acciaio.

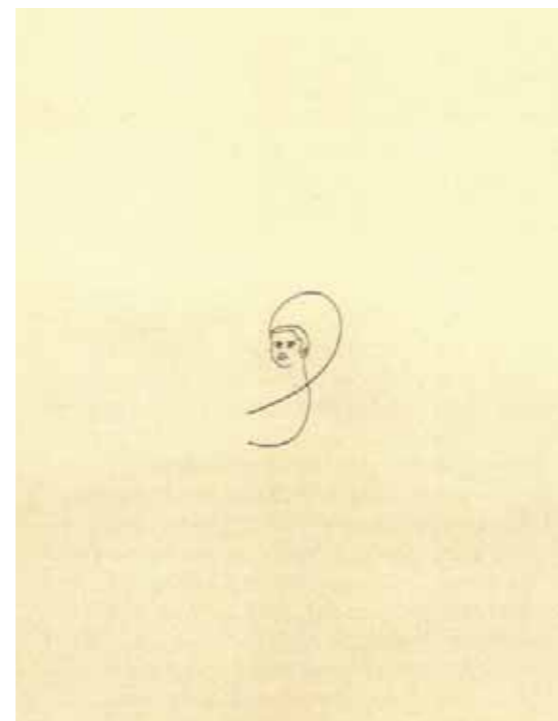
Servono artisti per domare il tempo, o almeno per darci il sogno che un altro rapporto con lui ci vedrebbe più liberi. Serve un artista per liberare il tempo o, almeno, per liberare per un attimo dietro la scia promettente del tempo che vola.

Servono gli artisti, solo loro riescono a rendere visibili i nostri limiti e a ipotizzarne il superamento. Non è detto che ci riescano, però vedono e ci fanno vedere: il tempo che fugge.

Opera ufficiosamente nota come "sbarre violate", installazione costituita da una lunga serie di transenne di acciaio ad esprimere il senso della costrizione fisica in uno spazio limitato; nel contempo due sbarre deformate attestano indirettamente un'evasione. Pur non potendo testimoniare l'evento, ne verificiamo le conseguenze. (...) Nel pensiero di Gino De Dominicis l'uomo non dovrebbe sottostare nella sua esistenza ad alcun limite, i concetti di spazio e tempo dovrebbero essere abbattuti...

(Achille Bonito Oliva, Gino de Dominicis, l'immortale, 2010)

Senza titolo



1972
stampa litografica su carta
Collezione Italo Tomassoni,
Foligno

Sto guardando un quadrato bianco. E una sottile, quasi impalpabile curva fatta di linea. Decido di fidarmi. Mi lascio guardare. Uno sguardo che arriva, perché arriva!, da lontano. Una linea che è ora volto, ora quasi busto di piccola figura umana avvolta in una spirale che sembra messa lì soltanto per aprire possibili significati che lei nasconderà pazientemente.

IL TEMPO è una linea elicoidale che vela e svela, che mostra e nasconde, che gioca intorno ai nostri corpi sempre in attesa di essere disegnati o ridisegnati o, in parte, spinti dietro il piano di puro bianco pudore.

IL TEMPO è un quadrato bianco e mistico dentro cui le storie camminano anche senza gambe, un punto spostato sempre oltre se stesso capace di avvolgere e seppellire scarabocchi o perfezioni: comunque vite. E allora mi lascio guardare da quel volto che il

tempo sembra volersi portare via. Non mi pare che il bianco stia cancellando solo il nero cede durezza, perde grafite, disegna invisibile. E la vita cammina fuori dal tempo. Guardo quel volto e credo di intuire che il TEMPO non CANCELLA i ricordi, solo li attira a sé, se ne nutre, ne ha bisogno per esistere sotto essenza di passato. NON CANCELLA IL TEMPO, mostra e ritrae storie. Trasforma. Rende eterno. Disegna e accarezza volti. Ma non cancella. Ogni storia rimane, nel quadrato bianco e perfetto degli incontri. Nel quadrato mai omogeneo del bianco con tutte le sue sfumature.

Ma il volto che mi guarda da dentro la linea elicoidale del tempo è anche il volto che verrà. Non so perché la mano si sia fermata, stava disegnando, stava creando un incontro per me, ed ora rimane in sospensione, come se quella storia abbozzata avesse bisogno di me per essere completata. E se fosse questa LA VERA DOMANDA DEL TEMPO? Una richiesta fatta di vuoto da riempire, il tempo come paziente scorrere di un indistinto a cui, di volta in volta, si affacciano abbozzi di incontro. Volti che non si impongono, spazi che turbano solo apparentemente il vuoto della mia solitudine, attraversano come richiesta lo spazio del mio adesso. Vuoti in attesa di riempimento, il tempo come spazio bianco in cui disegnare l'arte dell'incontro.

Al centro del foglio, rigorosamente quadrato, il sintetizzato busto di un omino si staglia con grazia, nero su bianco, a turbare la perfetta geometria di quello spazio concettuale. La figura è inscritta all'interno di una linea elicoidale, interpretabile come la spirale del tempo...

(Achille Bonito Oliva, Gino de Dominicis, l'immortale, 2010)

Statua



1979
cappello in paglia, sandali in corda e stoffa
Collezione privata

Sto guardando un cappello che vola sopra sandali di corda. Tra le due estremità: il niente. Sto a guardare un niente rinchiuso tra segni di umanità. Decido di fidarmi.

Il mio sguardo deve fermarsi per non andare a sbattere contro il muro che sostiene l'edificio, è esercizio di complicato equilibrio, occhi che giocano in uno strano continuo spostamento nel nulla per trovare appigli dettati dall'immaginazione. A poco a poco però lo sguardo afferra il mio pensiero e, insieme, occhi e testa, costruiscono un volto che diventa un altro volto e un altro ancora. Non posso dire di vedere occhi, bocca, naso... ne faccio esperienza, di sicuro quello che incrocia il mio sguardo è qualcosa che "c'è" forse solo per me, ma c'è. È esercizio faticoso, è lottare contro il nulla, è reggere la sfida di chi, guardandomi immobile e smarrito davanti a quest'opera, sorride. No, non sto guardando un cappello che vola su un paio di sandali di corda ma la presenza concreta dell'invisibile.

È come se in questa "statua" due elementi venissero a incontrarmi: la figura e il tempo. La figura umana: con la sua storia e il suo mistero, con il suo esserci, tangibile ma effimero, con il suo "essere presenza verificabile" ma anche, insieme, con il mistero di un mondo che rimane sempre e comunque indefinibile, incomprensibile, semplicemente invisibile. E poi il tempo. E mi accorgo di quanto TEMPO serva per concentrarsi sull'invisibile nascosto in ogni incontro. A volte giudichiamo solo in base ad un cappello o a un paio di scarpe, qui il tempo mi aiuta, negando un corpo ai miei occhi, a ricalcare centimetro per centimetro il perimetro invisibile del mio fratello.

IL TEMPO si offre come spazio in cui io sono chiamato a concentrarmi sull'altro per rintracciarne i segni di quel mistero che spesso si nasconde sotto fattezze abituali e codificate.

Prendersi il tempo per ricordarsi che il fratello è un irriducibile mistero per sé e per me. Prendersi tempo per avere tempo di stare, intanto che è possibile, occhi negli occhi del fratello perché arriverà il momento che di lui emergeranno solo segni particolari (cappello e sandali) utili solo alla mia memoria, se sarà capace di ricostruire in ambito presente ciò che è già andato.

IL TEMPO allora è PREZIOSA RISORSA per imparare LA MISURA DELLO SGUARDO. La profondità del vedere. Nel tempo si mostra a me l'uomo, groviglio miracolosamente misterioso di visibile e invisibile, finitudine e eternità.

Le statue (...) si manifestano grazie a due semplici "tracce": il copricapo e le calzature. Queste ne delimitano le estremità, cristallizzando una presenza nell'assenza. In una dimensione temporale sospesa si concretizza quell'invisibilità che per Gino De Dominicis non è altro che una forma di immortalità.

(Achille Bonito Oliva, Gino de Dominicis, l'immortale, 2010)

Orologio



1970
pelle, specchio, metallo
Collezione Silvio Sansone

Sto guardando un orologio senza lancette. Un quadrante rotondo, già di per sé ironico gioco della semantica. Non ci sono numeri, non ci sono lancette, solo uno specchio. Un orologio che mi guarda. Decido di fidarmi.

E mi parla un'assenza. Assenza di lancette, assenza di frecce, assenza di direzione e di movimento. E

scopro che il TEMPO, per essere visto, HA BISOGNO DI UNA DIREZIONE. Dove sto portando il mio tempo? Senza freccia non c'è strada solo il mio io immobile e smarrito che invecchia. Sguardo dopo sguardo. Sul polso un braccialetto senza funzioni, pura estetica masochista di chi si specchia in un tempo sempre uguale. Il tempo vuole direzione, anche movimento e poco importa se all'apparenza tutto ruota sempre uguale, la verità germoglia dall'incontro tra il mio sguardo e la direzione che il tempo sta indicando. Un quadrante vuoto, riempito solo dei miei occhi invecchiati, è la metafora triste di una vita sempre troppo uguale a se stessa. Impercettibilmente invecchiata, sguardo dopo sguardo.

IL TEMPO, per essere sperimentato, ha bisogno di lancette, che sono piccole lance, ARMI APPUNTITE. Il tempo, per essere sperimentato deve fare anche male, deve ferire, deve infliggere spietatamente delle ferite. Lance acuminate. E scopro che il TEMPO è VIOLENTO. Il tempo ferisce, affligge nel dolore, non trattiene le emozioni, il tempo fa male...ma se così non fosse io non sentirei di essere vivo! Il dolore del tempo e nel tempo è la condizione essenziale del mio esserci.

E poi il tempo è vero che mi RISPECCHIA. Guardo l'ora, pura convenzione, e vedo i miei occhi. Anche per essere misurato il tempo ha bisogno di me. Vuole me. E allora guardo l'orologio senza lancette, mi guardo allo specchio, e sento che al polso ho una domanda e non la risposta a una delle domande più abituali "che ore sono?". Rimane la domanda, ma domanda più profonda "quale ora sono io adesso?", che è come consegnare il dono della RESPONSABILITÀ. Chi sono io, adesso, in quest'ora della mia vita?

Un orologio da polso con uno specchio al posto del quadrante, affinché "quando provi a leggere l'ora, è il tuo volto, invecchiato dall'ultima volta, a misurarne il tempo" (G. Gilbert in "De Dominicis Raccolta di scritti sull'opera e l'artista", Torino 1999)
(Achille Bonito Oliva, Gino de Dominicis, l'immortale, 2010)

la PEDAGOGIA del TEMPO

di Flavio Ravasio

Educare ad avere cura del proprio tempo

Il tempo "misurato" attraverso la percezione e le emozioni non fa tic tac come quello dell'orologio. Un tempo buono per sé e per gli altri lo si impara. Serve fare esperienze adeguate: serve saper riconoscere se fanno star bene sé e gli altri. La memoria del tempo vissuto bene favorirà l'autonomia nel prendersi cura del proprio tempo.

Due tipi di tempo scandiscono la nostra vita: quello oggettivo e quello soggettivo. Il tempo oggettivo non dipende da noi, perché è affidato agli strumenti che lo misurano: l'orologio, il cronometro, il calendario, il sole che sorge e tramonta. Del tempo oggettivo non possiamo che prendere atto. Quando la clessidra del gioco si svuota è finito il nostro turno. Punto.

Il tempo soggettivo spesso non corrisponde affatto a quello oggettivo. Il minuto della clessidra ci pare fin troppo breve per comporre una parola sul tabellone dello scarabeo se non ci viene uno straccio di idea, ma, quando in un lampo intuiamo la soluzione, lo stesso tempo è fin troppo lungo.

Così un giorno corre in fretta se l'indomani c'è scuola, ma sembra infinito se domani è S. Lucia. Un pomeriggio a giocare fugge via, una mattina a scuola può essere infinita.

Se abbiamo paura un attimo è un'eternità ed il tempo è brutto; se stiamo bene il tempo è bello e un'ora pare un minuto.

Il tempo soggettivo somiglia di più a quello meteorologico che a quello oggettivo. La nostra mente e le nostre emozioni sono capaci di deformarlo nella durata e di colorarlo nella sua qualità.

Anche gli adulti non sempre riescono a far corrispondere il tempo soggettivo a quello oggettivo, allineandolo mentalmente al tic tac degli strumenti di misura.

Poi c'è la forma del tempo. Circolare o lineare. La ripetitività del sorgere e tramontare, il ripetersi delle stagioni, ci danno l'impressione che il tempo sia circolare. Il primo gennaio dopo un anno "ritorna" come il mattino dopo la notte, e così via.

In realtà il tempo di forma circolare non esiste, infatti il tempo non ritorna. Passa e non ricomincia, il suo cammino è una linea infinita.

Infine il tempo può essere anche spezzato in sequenze: prima, ora, dopo e durante. Può quindi essere messo in ordine e considerato per intervalli; in rapporto allo spazio si scopre anche la velocità.

Ai bambini la scuola insegna la misurazione del tempo oggettivo, la differenza di forma, l'ordine temporale, il concetto di contemporaneità, ma non sempre si preoccupa delle emozioni che lo dilatano o lo restringono soggettivamente.

Per un educatore è importante sapere cosa i bambini sanno fare. Le loro competenze circa il tempo oggettivo sono rilevanti perché senza l'"adesso", il "prima", il "dopo" e il "durante" non si può inventare una storia, né, senza questi concetti i bambini sono in grado di comprenderla.

Educare a un tempo di qualità implica aiutare i bambini a riconoscere le situazioni che fanno stare bene sé e gli altri.

Proporre esperienze di tempo "buono" implica l'equilibrio tra il "livello di sfida" e le "competenze necessarie" per affrontarla: se la sfida è troppo alta generiamo ansia, viceversa noia o apatia; l'equilibrio genera invece un'esperienza di benessere. Narrare e ricordare genera memoria per un futuro fatto di tempi buoni.

In sintesi: rispettare la percezione, educare a una percezione "reale", leggere e dare un nome al vissuto emotivo, costruire esperienze "adeguate", narrare e ri-narrare l'esperienza.



Tre CATECHESI sul TEMPO

1. “Ogni cosa ha il suo tempo, per ogni cosa c’è il suo momento...” (Qoelet 3, 1)

Pensieri e parole

L’esistenza dell’uomo è un misterioso procedere verso il futuro e Qoelet medita su questo irreversibile processo in cui ogni persona ricerca il senso di ogni azione e ogni attività terrena. Nella prospettiva della rivelazione cristiana il **tempo** rivela la presenza operante di Dio nella storia del popolo, una storia che volge verso un compimento che l’uomo non potrà raggiungere se non entra nell’eredità di Dio. Il salmista di Sal 89(90) parte da una constatazione importante e fondante sull’esistenza di Dio prima e oltre il tempo: “*Prima che nascessero i monti e la terra e il mondo fossero generati, da sempre e per sempre Tu sei, o Dio*”. Agli occhi dell’esperienza di Dio la percezione che l’uomo ha del trascorrere del tempo deve poter assumere una nuova prospettiva: “*Mille anni, ai tuoi occhi, sono come il giorno di ieri che è passato, come un turno di veglia nella notte*”. Ecco ciò che l’uomo biblico chiede a Dio, di “*insegnare a contare i giorni*” mediante la preghiera e la lode a Dio, per ottenere la “sapienza del cuore”. Si badi che nella lingua originale il verbo che viene utilizzato significa contare, ma anche “raccontare”. Così come l’autore biblico educa i lettori a una lettura sapienziale del tempo, così anche la comunità cristiana è chiamata ad assumere questa prospettiva come obiettivo pedagogico. In modo particolare in questi tempi nei quali il contesto giovanile è costituito dalla “frammentazione del ‘tempo psichico’”, cioè l’affermarsi di un “presentismo” che è interpretato e vissuto come una sorta di sospensione illimitata del tempo reale (G. Milanese). Assistiamo a un appiattimento dell’idea del tempo, a una strisciante riduzione dell’idea della temporalità che si trasforma in graduale perdita di senso della storia e in un crescente disincanto, privo di futuro. Tale fenomeno produce, specie nelle giovani generazioni, una scarsa memoria nei riguardi del passato e delle tradizioni comuni, verso le quali spesso viene esercitato un processo di censura o di rimozione automatica, e implica una debole capacità di progettare il futuro. Il tempo appare impenetrabilmente chiuso alla speranza e sempre più lontano dalla ricerca del senso.

Lavoro di gruppo

Recuperiamo in questo primo incontro la dimensione che nella definizione di tempo data dal mondo greco va sotto il nome di **kairos**: tempo come giusta misura, momento opportunamente adatto al singolo per realizzare un progetto. Per fare ciò è necessario fermarsi e concentrare la propria attenzione sulla percezione che i ragazzi hanno del tempo che passa e del significato che ciascuno dà al tempo che vive nelle diverse situazioni della vita quotidiana.

Gustiamo questo momento: si può partire proponendo al gruppo di stilare un elenco di attività o momenti della giornata durante i quali “il tempo non passa mai” e una altro nei quali, invece, “il tempo è volato”. Commentando i diversi elenchi è opportuno soffermarsi sulle caratteristiche delle diverse attività e sugli elementi che legano la percezione individuale al significato che queste hanno per ciascuno.

...prendiamoci del tempo: sperimentiamo ora insieme diversi modi di impiegare il tempo. È possibile proporre diverse attività (di gioco, di lavoro pratico, di discussione ecc.) e alternarle a momenti di silenzio accompagnati da musiche tranquille. È importante che per questi ultimi si diano indicazioni ai ragazzi su come orientare i propri pensieri a far diventare questi momenti di silenzio degli spazi di meditazione e soprattutto invitarli a lasciarsi pervadere dallo stupore per tutte le piccole e grandi cose che si sono vissute insieme.

...per ottenere la sapienza del cuore: al termine dell’incontro invitiamo il gruppo a leggere (prendendosi tutto il tempo necessario) il capitolo 3 dell’Ecclesiaste. Abbiate cura di lasciare, al termine della lettura, un tempo congruo affinché ciascuno possa lasciare risuonare (anche a voce alta) le cose che più l’hanno colpito.

2. “Chi ha tempo non aspetti tempo!”

Pensieri e parole

È facile pensare al tempo estivo come il tempo libero, il tempo durante il quale è possibile riposarsi e fare quel che si vuole. E in effetti è così, almeno per la maggior parte dei nostri adolescenti impegnati per nove mesi all'anno nel “lavoro” scolastico. È importante però dare a questo tempo una fisionomia e liberarne l'identità da stereotipi sempre più ricorrenti e allettanti. Nella tradizione cristiana esisteva una distinzione fondamentale fra tempo profano e tempo sacro. Il primo era quello dedicato alle inevitabili attività di sussistenza, al lavoro, alla cura di sé. Il secondo era il tempo dedicato a Dio e in particolare dedicato alla celebrazione (riconoscimento) della presenza divina attraverso la **festa**. E proprio la festa come momento comunitario, come esperienza fortemente identitaria, scandiva i tempi della vita, ne definiva il ritmo, aiutava le comunità e i singoli a ricostruire costantemente il senso del tempo che è passato, del presente e di quello che ancora deve venire. Con la rivoluzione industriale l'esigenza di dover definire un “tempo lavorativo” ha generato, per differenza, il concetto di Tempo libero e di vacanza, come quel tempo svuotato dagli obblighi e dai vincoli lavorativi ed espressamente dedicato allo svago e al “vuoto”. Dentro una deriva sempre più individualista questi termini hanno assunto significato in una prospettiva orientata sostanzialmente allo svago e al divertimento individuale relegando la dimensione comunitaria, plurale a un ruolo strumentale per il raggiungimento di scopi singolari. In questo contesto vacanza e festa diventano sinonimi, ma è il secondo termine a essere drammaticamente svuotato di significato. Occorre allora riappropriarsi dell'estate come tempo significativo, come tempo della festa. Dobbiamo permettere ai ragazzi di vivere l'estate come occasione per riconoscere i doni ricevuti e maturare la necessità di investirli nel tempo per ricreare e ricrearsi. L'estate come tempo della “**ricreazione**”, come tempo “*per*” sé e “*per*” gli altri, come tempo da dedicare a.

Lavoro di gruppo

Recuperiamo in questo secondo incontro la dimensione che nella definizione di tempo data dal mondo greco va sotto il nome di **chronos**: è il tempo cronologico, misurabile, che indica il periodo, segna gli intervalli.

Comincia la ricreazione: ribaltando un po' il consueto modo di dire che colloca al termine della ricreazione il momento per riprendere le attività serie, importanti, proponiamo ai ragazzi di vivere l'estate, come un tempo che deve essere progettato, definito, scandito da cose importanti.

L'indagine: si potrebbe aprire l'incontro chiedendo ai ragazzi (senza ulteriori commenti e specifiche) che cosa pensano di fare durante le *vacanze*. Poi, come se fossimo l'Istat, raccogliamo i dati secondo alcuni criteri generali: attività individuali e collettive (di queste: con familiari e con amici); tempo dedicato al riposo o ad attività: cultura, sport, spettacolo, ecc. Elementi da tenere sotto controllo saranno la possibile esclusione del Cre-Grest dalle attività citate nella vacanza o le attività parrocchiali non menzionate per il tempo libero. L'analisi dei risultati verterà sul significato che ciascuno attribuisce alle attività rispetto alla globalità della vita.

Il Sogno: un approfondimento potrà essere proposto al gruppo come esplicitazione dei sogni che ciascuno nutre sulla possibilità di impegnare il proprio tempo liberamente (cioè senza limiti dettati dalle regole familiari e dalle condizioni economiche). Ipotizzando una grossa vincita alla lotteria o anche solo semplicemente la possibilità di realizzare i propri desideri più profondi si chiede al gruppo di costruire un'agenda dell'estate. L'analisi dei sogni dovrà poi partire dai valori sottesi alle scelte e ai desideri e quali sono le condizioni per trasformare la vacanza in festa.

Il film: un successivo possibile approfondimento può nascere dalla visione e dal commento al film “L'ultima vacanza”.

3. “È proprio tempo per noi!”

Pensieri e parole

Luciano Ligabue qualche anno fa cantava “Non è tempo per noi”. Parafrasando quel titolo occorre invece riaffermare con decisione che questo tempo è proprio il tempo per noi. Il tempo della vocazione di ciascuno, il tempo delle scelte, il tempo dei progetti. Il tempo che diventa significativo soltanto quando ha uno scopo, un progetto e un luogo (la comunità) nel quale realizzarlo. È il tempo delle opportunità, delle occasioni da coltivare e da cogliere.

La spinta alla socialità, soprattutto per gli adolescenti, sembra essere guidata da dinamiche spontanee (naturali). In realtà la dimensione del noi è complessa e va costruita con pazienza e con fatica. Occorre tempo, molto tempo per coltivare le relazioni, per costruire un gruppo, per riconoscersi appartenenti a una comunità. La saggezza popolare dice che per conoscere veramente una persona occorre aver mangiato con lei tre chili di sale e avere percorso a piedi tanta strada fino ad aver consumato venti paia di scarpe. Se così è per una singola persona figuriamoci per un gruppo. E queste cose non si ottengono se si rimane nel ruolo di semplici spettatori. Non apparteniamo al gruppo solo perché veniamo alle riunioni, ma il gruppo richiede da parte di ciascuno l'assunzione di una responsabilità. Richiede pazienza, determinazione, disponibilità a lasciarsi cambiare, ma richiede anche il coraggio di saper “perdere” un po' del proprio tempo insieme agli altri. I legami si costruiscono solo attraverso la condivisione di un pezzo di storia, la possibilità di ricordare qualcosa che si è fatto assieme, l'opportunità di discutere (magari anche di litigare) per le scelte da compiere e la cifra dell'intensità di appartenenza a una comunità non viene dalla quantità di cose che riceviamo, ma da ciò che siamo in grado di dare, dai doni che siamo disposti a condividere e mettere a disposizione degli altri. In questo si costruisce un doppio legame fra la vocazione individuale e l'identità della comunità.

Lavoro di gruppo

Recuperiamo in questo terzo incontro la dimensione che nella definizione di tempo data dal mondo greco va sotto il nome di **aiōn** “eone”: un lasso di tempo (il nostro tempo) con una identità da decifrare e realizzare progettualmente, che deve essere vissuto per divenire tale.

Partiamo da un'esperienza: dopo aver procurato un po' di materiale (carta, spago, gomitolini di lana...) chiediamo al gruppo di costruire un oggetto utilizzando il materiale disponibile e suddividendo i compiti di ciascuno (tutti devono avere un ruolo e un compito) secondo le aree funzionali che consentono di realizzare l'opera: un gruppetto avrà il compito della progettazione, un altro il reperimento delle risorse, un terzo la realizzazione vera e propria dell'opera.

Si possono indicare anche altri ruoli a seconda delle caratteristiche dei ragazzi (il capocantiere, il produttore, la squadra collaudo e sicurezza, ecc). Se il gruppo è numeroso possono essere due o più i manufatti da realizzare e doppie le squadre di lavoro.

Il gruppo nell'attività è vincolato al raggiungimento dell'obiettivo e il contributo di ciascuno è non soltanto necessario, ma da esso dipende il buon esito dell'intera costruzione.

Il dibattito che segue può ben evidenziare ciò che ordinariamente viene richiesto dal funzionamento di una comunità

La banca del tempo: sulla scorta delle riflessioni precedenti è possibile far riflettere il gruppo sul tempo che ciascuno ha a disposizione e può offrire all'intera comunità. Il suggerimento è quello di progettare insieme e poi realizzare l'attivazione di una banca del tempo.

Approfondimenti: anche in forma di preghiera consigliamo la rilettura degli Atti degli apostoli nei molti brani in cui viene descritta la comunità cristiana e il ruolo dei doni e dei carismi di ciascuno.

essere ANIMATORI: una SCELTA RESPONSABILE

1. La cura

Finalmente potranno fermarsi e sentirsi accolti, finalmente potranno aprirsi e fidarsi, potranno assaporare quanto è bello sentirsi protetti da qualcuno che ti conosce veramente e che ti pensa, anche quando non sei accanto a lui.

Giorgio Piccinino (Amore Limpido)

Accoglienza

Consegnate a ogni ragazzo un foglio con il nome di uno dei quattro moschettieri. Al via del conduttore del gioco, ogni animatore, urlando ad alta voce il nome del suo personaggio, deve trovare velocemente altri tre moschettieri andando così a formare insieme il quartetto. Dopo la composizione di questi piccoli gruppi ogni componente deve presentarsi agli altri tre ragazzi, dicendo il suo nome e un aggettivo significativo che lo descrive. Nella parte conclusiva del gioco ogni quartetto dovrà presentarsi all'intero gruppo degli animatori, urlando con voce unanime i quattro aggettivi distintivi dei suoi componenti, cercando in questo modo di farsi riconoscere da tutti gli altri.

Attività

Dividete il gruppo degli animatori in squadre composte da 10 persone di età diverse: è importante iniziare a creare un lavoro cooperativo tra gli animatori più grandi e quelli più giovani. A ognuna di queste squadre date il mandato di scrivere su un cartellone le 5 cose che ritengono determinanti per il bene e la felicità di un'altra squadra: a ispirare il lavoro dei ragazzi deve essere l'attenzione a ogni componente, ai bisogni e alle risorse di ciascuno degli animatori dell'altro gruppo. Dopodiché dovranno scrivere questi 5 aggettivi/pensieri/concetti su un cartellone che dovrà essere decorato e curato nel dettaglio, proprio perché come un regalo importante, dovrà essere donato alla squadra destinataria. Dopo 40 minuti chiedete a ogni squadra di riporre in un cestino posto al centro della sala i regali creati con evidenziati bene i destinatari, ai quali voi stessi consegnerete i doni altrui. Dopo questa prima parte di lavoro guidate una riletture, partendo dalla condivisione dei regali prodotti e facendovi aiutare dalle domande presenti nell'agenda degli animatori.

Riletture

Ricercando qualcosa che rende felici altre persone si compie un gesto di cura educativa. Non ci si lascia sfuggire nulla degli altri: i loro bisogni, le loro preziose risorse manifestate o tenute segretamente nascoste e la loro storia di vita. È con queste attenzioni che si creano proposte che rendono bello il tempo presente di chi abbiamo nelle nostre mani.

Un mandato educativo come quello dell'animazione invita alla messa in gioco continua di cura globale verso gli altri. L'animatore deve provare interesse e andare oltre l'apparenza per ricercare la vera sostanza.

Con questa prima attività abbiamo messo al centro ognuno dei presenti, sia come persona che si prende a cuore la storia di altri, sia come persona che riceve attenzione dai suoi futuri collaboratori. Questo gioco deve portare gli animatori a riflettere sul bello ricevuto e su come, nello stesso modo, dovranno prendersi cura dei bambini.

Conclusione

Alla fine dell'incontro chiedete all'intero gruppo di firmare un cartellone che accompagnerà tutte le attività formative del Cre-Grest 2011, come se steste stipulando un contratto che dà ufficialmente inizio alla formazione.

A pagina 6 dell'agenda degli animatori i ragazzi potranno seguire le attività proposte e leggere gli approfondimenti.

Dare e ricevere

Perché il Cre-Grest è un'occasione grandiosa di reciproche cure e attenzioni

Anche se nella società contemporanea predominano i rapporti di forza, accanto a essi sopravvive anche un'utopia mite: rapporti basati sul dono, sulla comunione, sulla bellezza, su una pace possibile senza la sconfitta di uno dei due contendenti.

Il profumo di nardo versato da Maria di Betania sui piedi di Gesù, sei giorni prima della Pasqua, in apparenza è uno spreco inutile, non cambia nulla nei rapporti di forza della storia. In compenso appare un Dio che ama il profumo, un salvatore che esulta per le carezze di un'amica. Le sue carezze fanno storia, ancora, nell'anima di Gesù e nella nostra. E si fa strada un'altra realtà, che vive sotto il segno della seduzione del cuore. La seduzione e la cura sono una sfida che spiazzano il potere, che ridicolizza la forza. Introduce l'imponderabile, il gioco e il dramma, e nulla rimane più oggettivo.

Dare e ricevere amore è ciò su cui si pesa la beatitudine di una vita. (...)

E come corollario dell'attenzione e dello stupore salvati vieni l'accoglienza. L'attenzione ti fa ospitale, ricettivo di quelle cose che hanno parlato al cuore, che l'hanno stupito. Grazie all'accoglienza, ogni io di potere, che istintivamente vuole dominare, è trasformato in un io ospitale che fa spazio all'altro, che si autolimita e inizia a servire, a comporre spazi di comunione e di dimora per la bellezza.

L'attenzione e l'accoglienza ti conducono da potere a servizio, delineando l'itinerario che, secondo il Vangelo, decide la vita.

Ermes Ronchi, *Tu sei Bellezza*

2. La fedeltà e la costanza

Non è ciò che facciamo di tanto in tanto che conta, ma le nostre azioni costanti. E qual è il padre di qualsiasi azione? Che cosa, alla fine, determina ciò che diventiamo e dove andiamo nella vita? La risposta è: le nostre decisioni.

Anthony Robbins (Passi da gigante)

Accoglienza

Chiedete ai ragazzi di iniziare a camminare liberi in un'ampia stanza e di seguire con fiducia le parole del conduttore, rispondendo sempre con un "Sì" corale alle sue richieste prima di metterle in atto. Dopo un minuto che i ragazzi girano liberi per la stanza il conduttore urla le azioni che il gruppo deve fare: nuotiamo! Corriamo! Camminiamo lenti e guardiamoci negli occhi! Saltiamo! Cantiamo ad alta voce! Dopo 10 minuti chiedete al gruppo di camminare in silenzio e, dopo poco, di sedersi in cerchio. Chiedete ai ragazzi come è andato questo gioco, se è stato facile o difficile, se hanno avuto difficoltà e quali risultati hanno raggiunto.

Attività

L'attività vede i ragazzi impegnati nella promozione dell'evento dell'estate: il Cre-Grest! Dividete il gruppo in 3 sottogruppi composti da ragazzi di età diversa. I 3 gruppi diventeranno delle esperte agenzie pubblicitarie ognuna specializzata in un'attività diversa: il primo gruppo deve creare i cartelli pubblicitari che esprimono le motivazioni per le quali è importante vivere questa esperienza, il secondo deve invece realizzare un video clip di presentazione della proposta alle famiglie, il terzo deve creare una piccola raccolta fotografica dei Cre-Grest passati con una scelta accurata delle immagini. Dopo questo lavoro creativo ogni gruppo presenta agli altri il prodotto realizzato. A conclusione della presentazione aprite un dibattito con gli stessi animatori: il gruppo come ha lavorato? Avete raggiunto un buon obiettivo? Sentite come vostro il prodotto realizzato? Sentite come vostro il Cre-Grest?

Rilettura

Scegliere di rivestire il ruolo da animatore significa per un adolescente compiere un passaggio di crescita, mettendosi al servizio degli altri. Quando questa scelta prosegue negli anni prende una forma sempre più personalizzata. Gli animatori veterani del Cre-Grest diventano testimoni essenziali per i più giovani. Dentro questa scelta di continuità e fedeltà all'esperienza non ci si deve stancare mai di ricercare la qualità e le novità del proprio ruolo. La fedeltà al Cre-Grest invita i ragazzi a riconoscere continuamente le risorse dell'oratorio e della propria comunità. È in questi momenti che si prende coscienza di essere un punto di appoggio per qualcun altro, un aiuto in caso di difficoltà, un volto importante di un'esperienza che merita di essere raccontata. È qui che i ragazzi sperimentano la gratuità e che confermano, con la loro presenza continua, il bello racchiuso nel donare un po' di sé agli altri!

Conclusione

Prima dei saluti proponete un gesto: sullo stesso cartellone usato nel primo incontro per stipulare il contratto, ogni ragazzo deve scrivere vicino alla sua firma una risorsa personale che metterà in gioco nel Cre-Grest e che cercherà di portare avanti durante tutto il suo mandato. A pagina 10 dell'agenda degli animatori i ragazzi potranno seguire le attività proposte e leggere gli approfondimenti.

Decidi di esserci

Perché il Cre-Grest, con il passare del tempo, diventa sempre più tuo!

Ci impegniamo noi e non gli altri, unicamente noi e non gli altri né chi sta in alto né chi sta in basso né chi crede né chi non crede. Ci impegniamo senza pretendere che altri s'impegnino con noi.

Ci impegniamo senza giudicare chi non s'impegna senza accusare senza condannare senza cercare perché non s'impegna.

Sappiamo di non poter nulla su alcuno né vogliamo forzar la mano ad alcuno.

Se qualche cosa sentiamo di potere e lo vogliamo fermamente è su di noi, soltanto su di noi.

Il mondo si muove se noi ci muoviamo si muta se noi ci mutiamo si fa nuovo se alcuno si fa nuova creatura imbarbarisce se scateniamo la belva che è in ognuno di noi.

L'ordine nuovo incomincia se alcuno si sforza di divenire un uomo nuovo.

La primavera incomincia col primo fiore, la notte con la prima stella, il fiume con la prima goccia d'acqua l'amore con il primo sogno.

Ci impegniamo perché non potremmo non impegnarci.

Ci impegniamo per trovare un senso alla vita a questa vita, alla nostra vita, una ragione che non sia una delle tante che ben conosciamo e che non ci prendono il cuore.

Si vive una volta sola e non vogliamo essere giocati in nome di nessun piccolo interesse. Non ci interessa la carriera non il denaro non la donna se ce la presentano come femmina soltanto non ci interessa il successo non ci interessa passare alla storia.

Ci interessa di perderci per qualcosa o per qualcuno che rimarrà anche dopo che noi saremo passati e che costituisce la ragione del nostro ritrovarci.

Ci impegniamo non per riordinare il mondo non per farlo su misura ma per amarlo.

Per amare anche quello che non possiamo accettare anche quello che pare rifiutarsi all'amore, poiché dietro ogni volto e sotto ogni cuore c'è insieme ad una grande sete d'amore il volto ed il cuore dell'amore.

Ci impegniamo perché crediamo all'amore la sola certezza che non teme confronti la sola che basta per impegnarci perdutamente.

don Primo Mazzolari, *L'impegno*

3. La pazienza

La prima sapienza da apprendere, riguardo al tempo, consiste perciò nella virtù della pazienza. Essere pazienti significa riconoscere che non è possibile che tutto vada secondo i nostri programmi e desideri.

David F. Ford (Dare forma alla vita)

Accoglienza

Dividete i ragazzi a coppie e disponeteli uno di fronte all'altro. A ogni componente della coppia date il mandato di guardare l'altra persona negli occhi, mantenendo il silenzio e cercando di non ridere. Dopo due minuti date il via alla seconda fase della attività: chiedete a tutti i ragazzi di sedersi in cerchio tenendosi per mano. Date loro lo stesso mandato consegnato prima alle coppie: guardarsi reciprocamente negli occhi, in silenzio e senza ridere. Cronometrate per quanto tempo il gruppo riesce a mantenere il clima richiesto e proponete più manches, affinché mettano più volte alla prova la loro pazienza e la loro capacità di guardare bene il volto degli altri.

Attività

Dividete il gruppo in squadre composte da 7 persone e consegnate a loro un grande cartellone con 7 pennarelli di colori diversi. Alle squadre verrà chiesto di scrivere una fiaba a 14 mani. I 7 partecipanti decideranno l'ordine con il quale ognuno darà il suo contributo. Il numero 1 della squadra avrà il mandato di scrivere, iniziando con il classico C'era una volta, la prima frase della fiaba lavorando in silenzio e con tanta fantasia. Una volta terminata la sua parte passerà il cartellone al numero 2 del gruppo che, ispirandosi alle parole del primo, proseguirà nella scrittura. Così in successione tutti gli altri componenti scriveranno la loro parte facendosi ispirare dalle frasi altrui. L'ultimo sarà il numero 7, che avrà il grande compito di concludere la storia creata. Tutta l'attività andrà svolta in silenzio. A conclusione del lavoro la squadra deciderà insieme il titolo del proprio prodotto e la presenterà agli altri con uno sketch teatrale o con una lettura animata. Anche per questo passaggio è essenziale dare ai diversi gruppi il tempo necessario per preparare. A seguire proponete una riletture partendo dal vissuto dei ragazzi e aiutandoli con l'utilizzo del sussidio.

Rilettura

In questo incontro viene chiesto ai ragazzi di mettere in gioco alcune capacità poco ordinarie: il silenzio, la pazienza e il gusto dell'attesa. Troppo preoccupati di rintracciare soluzioni immediate a tutto, si rischia spesso di perdere di vista l'essenzialità di alcune attimi e di non offrire il tempo necessario alla costruzione di relazioni. Allenare gli animatori del Cre-Grest alla ricerca continua di queste dimensioni è fondamentale:

la pazienza, strumento indispensabile davanti ai comportamenti dei bambini, degli altri animatori e davanti alle richieste dei don e dei coordinatori;

il silenzio, gesto responsabile durante e dopo giornate rumorose di Cre-Grest;

l'attesa, strumento efficace per rendere preziosi tutti gli attimi del Cre-Grest, dall'inizio alla fine.

Fare proprie queste qualità aiuta i ragazzi a vivere meglio quel periodo unico che è l'adolescenza.

Conclusione

Prima dei saluti riproponete a loro il gioco di accoglienza sul silenzio. Invitateli a riguardarsi negli occhi, ad ascoltarsi senza parlare, ad apprezzare questo modo inusuale di salutarsi! A pagina 16 dell'agenda degli animatori i ragazzi potranno seguire le attività proposte e leggere gli approfondimenti.

Santa pazienza

Perché in ogni istante del Cre-Grest c'è qualcosa di prezioso da ricercare.

La maggior parte dei miei studenti era composta da bambini e adolescenti, come fui io, con maggiore o minore difficoltà scolastica. I più gravi presentavano su per giù i miei stessi sintomi alla loro età: mancanza di fiducia in sé, rinuncia allo sforzo, incapacità di concentrazione, distrazione, mitomania, creazione di bande. Erano i miei studenti (...) Una parte del mio mestiere consisteva nel persuadere i miei studenti più abbandonati a loro stessi che la gentilezza più del ceffone invita alla riflessione, che la vita in comunità ha delle regole, che il giorno e l'ora della consegna di un compito non sono negoziabili, che un compito malfatto è da rifare per l'indomani, che questo, che quello ma che mai e poi mai né i miei colleghi, né io li avremmo abbandonati in mezzo al guado. Affinché avessero una possibilità di farcela, occorreva insegnare loro il concetto stesso di sforzo, restituire loro il piacere della solitudine e del silenzio, e soprattutto il controllo del tempo, quindi della noia. Sì, qualche volta ho consigliato loro esercizi di noia per coltarli nella durata. Li pregavo di non fare niente: non distrarsi, non consumare niente, nemmeno conversazione, né tantomeno studiare, insomma non fare niente, niente di niente.

"Oggi pomeriggio, esercizio di noia, venti minuti a non fare niente prima di mettervi a studiare."

"Nemmeno ascoltare musica?"

"Assolutamente no!" (...)

"Per fare cosa?"

"Per curiosità. Concentratevi sui minuti che passano, non perdetevi neanche uno e domani mi raccontate."

Daniel Pennac, *Diario di scuola*

4. Le conseguenze

"Io non mangio il pane e il grano per me è inutile. I campi di grano non mi ricordano nulla. E questo è triste! Ma tu hai dei capelli color d'oro. Allora sarà meraviglioso quando mi avrai addomesticato. Il grano, che è dorato, mi farà pensare a te. E amerò il rumore del vento nel grano."

Antoine de Saint-Exupéry (Il piccolo principe)

Accoglienza

Costruite una torre con scatole di riciclo e a turno invitate ogni animatore a sfilarne una cercando di non far cadere le altre. Riproponete più manche e cambiate l'ordine di partecipazione dei ragazzi. Potete proporre un'attività di accoglienza simile a questa utilizzando il gioco orientale degli shanghai, coinvolgendo anche in questa attività ogni singolo animatore e proponendo più manche. La cura e l'attenzione con le quali si affrontano questi due giochi sono buone metafore per dire ai ragazzi l'importanza che possiede ogni piccolo gesto quando si è animatori.

Attività

Chiedete a ogni ragazzo di scrivere i nomi delle persone che ricorda di aver incontrato nella sua infanzia e le buone caratteristiche che le contraddistinguevano (nonni, animatori, insegnanti, fratelli maggiori, allenatori sportivi ...). Dopo questa attività iniziale si passa al lavoro di gruppo: creare la carta d'identità dell'animatore e dell'animatrice che, grazie a particolari caratteristiche, potranno rimanere nei buoni ricordi dei bambini. Su un grande cartellone, ampio a tal punto da contenere due sagome giganti, ognuno dovrà scrivere, disegnare o ritagliare immagini da riviste per elencare creativamente le qualità che non dovrebbero mancare agli animatori ideali. Questo grande prodotto potrà essere utilizzato come decorazione di una parete dell'oratorio nei primi giorni di Cre-Grest: qui sono racchiuse le buone speranze di tutti gli animatori, che potranno rendere unica l'esperienza dell'estate 2011!

Rilettura

Si dice che ogni gesto del presente comporta l'accadere di altro nel futuro. Una convinzione dettata dalle esperienze dice che nel mondo dell'animazione qualche risultato è percepibile nell'immediato se nel vivere l'esperienza vengono messi in gioco l'anima e il cuore. I bambini riconoscono nei loro animatori delle persone uniche. Gli adulti riconoscono nel gruppo degli adolescenti e dei responsabili del Cre-Grest una bella risorsa della comunità. Non stancatevi di ripetere queste cose ai ragazzi! L'estate diventa occasione essenziale per far comprendere alle giovani generazioni che è proprio nelle loro mani il futuro della società che abitano. Allenare a uno sguardo responsabile significa dare seria importanza a ogni gesto che i ragazzi compiono. Qualcuno ripone in loro la fiducia e consegna nelle loro mani un compito grandioso: lasciare un'impronta buona nella vita delle persone che incontreranno.

Conclusione

Chiedete ai ragazzi, giunti alla fine di questo percorso formativo, un momento di verifica e proponete al gruppo un gesto conclusivo: la scrittura su un piccolo foglio delle aspettative che hanno per il Cre-Grest 2011 e la raccolta in una scatola "postale" di questi loro pensieri. A pagina 20 dell'agenda degli animatori i ragazzi potranno seguire le attività proposte e leggere gli approfondimenti.

Un buon futuro per te... e per gli altri!

Perché durante il Cre-Grest farai bene a te stesso e farai bene a tutti quelli che incontrerai

La speranza nasce quando si prende posizione riguardo al futuro, quando si pensa che un avvenire sia ancora possibile per un individuo, una società, l'umanità intera: si tratta di vedere oggi per il domani. Scegliere di sperare significa decidersi per una responsabilità, per un impegno riguardo al destino comune, significa educare le giovani generazioni trasmettendo loro la capacità di ascoltare e guardare l'altro: quando due esseri umani si ascoltano e si guardano con stupore e interesse, allora nasce e cresce la speranza. Alla fine della sua vita così mi scriveva il teologo Hans Urs von Balthasar: "Sperare è possibile solo se si spera per tutti". (...)

La prossimità crea e alimenta lo spazio e il tempo in cui dare ascolto all'altro. Dare ascolto è più pregnante del semplice ascoltare, è fare dono all'altro di una presenza ascoltante: lascio che l'altro mi stia di fronte, che mi parli attraverso tutta la sua persona (il suo corpo, il suo vestito, il suo linguaggio, il suo profumo, il suono della sua voce). Ascolto è anche dono del tempo: attendere l'altro, con le sue esitazioni e i suoi ritardi, con la sua difficoltà a esprimersi, con i suoi timori e le sue reticenze. Tutto questo comporta sacrificare il proprio tempo, cioè fare sacrificio della propria vita. Tante volte in questi decenni di vita comunitaria mi sono chiesto perché questa presenza, questa responsabilità, questa apertura all'altro è capace di accendere e tenere vivo il fuoco della fraternità. Credo semplicemente sia perché l'altro mi impone di aver cura di lui in virtù della sua presenza, del suo volto che è il nostro "volto comune" segnato dalla morte: io non esisto senza un tu, un voi, sono un volto e sono un nome, sono ciò che l'altro vede e chiama.

Enzo Bianchi, *Ogni cosa alla sua stagione*

Un film per la scuola animatori

Monsieur Batignole



di Gérard Jugnot, con Gérard Jugnot (Edmond Batignole) e Jules Sitruk (Simon Bernstein) - Genere: Drammatico - Origine Francia - Anno: 2002 - Durata: 100'

"Monsieur Batignole" è un film sul collaborazionismo francese durante l'occupazione nazista: una commedia agro-dolce sulla permeabilità delle persone da parte dell'ideologia antisemita, sulla possibilità di riscatto, ma anche rappresentazione simbolica del rapporto educativo.

Nella Parigi del 1942 il signor Edmond Batignole, di professione salumiere, un tipo che vuole evitare grane, è coinvolto dal futuro genero Pierre-Jean, un attivo collaborazionista, autore di mediocri testi teatrali, nell'arresto dei Bernstein, benestanti cinquantenni ebrei. Edmond e la famiglia, con il permesso delle autorità tedesche, si installano nel loro appartamento, alla cui soglia, dopo qualche giorno, si presenta il primogenito dei Bernstein, l'undicenne Simon:

Edmond, sentendosi in colpa, lo nasconde assieme a due cugine, i genitori delle quali sono stati a loro volta deportati. Col passare dei giorni, egli si affeziona ai ragazzi e decide di rischiare il tutto per tutto pur di salvarli, aiutandoli a raggiungere il confine con la Svizzera.

L'incontro tra Monsieur Batignole e Simon non avviene perché uno dei due lo sceglie, ma quasi per caso, perché gli avvenimenti lo fanno accadere. Prima si osservano solo da lontano, poi si ritrovano a tu per tu sul pianerottolo e i loro sguardi per la prima volta si incontrano per legarsi da quel momento in poi l'uno all'altro. Così a volte nei rapporti di educazione, non si sceglie chi educare o da chi essere educato, capita. Monsieur Batignole si lascia però da quel momento catturare dal legame educativo, si sente chiamato (soprattutto all'inizio per senso di colpa) a prendersi cura dell'altro. Se all'inizio l'incontro è casuale, pian piano si fa sempre più responsabile, fedele e costante. Sono la sensibilità e lo sguardo di Batignole che crescono e diventano sempre più fini che gli fanno scegliere di prendersi cura dell'altro. Questo significa prima di tutto pensare ai bisogni primari: mangiare, dormire, lavarsi e poi giocare (perché è un bambino). L'educazione passa per prima cosa attraverso i gesti quotidiani, senza inventarsi chissà che.

Il legame tra Batignole e Simon si fa sempre più personale e intimo: i due si conoscono in una soffitta e in una cantina dove vengono coltivate fedeltà e fiducia reciproca. Il legame educativo è qualcosa che cattura, che coinvolge emozioni e passioni sempre più in crescendo. La cura educativa chiede poi con l'andare avanti nel tempo impegno e pazienza nelle difficoltà, e scelte a volte anche radicali (Batignole arriva a uccidere e lasciare la famiglia per salvare Simon e le cugine).

Il rapporto educativo chiede e quasi obbliga a cambiare, a mettersi in discussione. Porta a conseguenze e svolte radicali, straordinarie sia in chi è educato, sia in chi educa. Da pauroso e quasi indifferente agli altri come era, Batignole diventa temerario e altruista.

Nonostante i problemi che il loro incontro crea, tanto da cambiare totalmente la vita, il rapporto tra di loro diventa la cosa più importante. Nessun'altra cosa vale più del prendersi cura dell'altro. La fiducia e il credere nell'altro diventano il valore più importante e il legame che vale sopra di tutto portando come conseguenza salvezza e libertà.

il patto EDUCATIVO

La comunità decide di fidarsi di te. Hai tra le mani l'estate di tanti bambini, che decidono di vivere la grande avventura del Cre-Grest 2011.

Tu hai fatto una scelta: diventare animatore che si prende cura dei piccoli, che dedica il suo tempo libero a questa esperienza, che si spende per gli altri senza pretendere cose superficiali in cambio.

Presa coscienza di questa grande responsabilità educativa ecco cosa la comunità si aspetta da te:

- 1) Che tu capisca che animatore non si nasce ma si diventa! Questo significa che è necessario spendere un po' del tuo tempo nei mesi primaverili per la formazione. Questi momenti servono per crescere con il gruppo degli animatori, per allenare il proprio sguardo alla cura dei piccoli, per affinare le tecniche di animazione. Non è tempo perduto!
- 2) Che tu partecipi con impegno alle riunioni di progettazione e programmazione che il don e i responsabili metteranno in calendario. Questo servirà a tutti per aiutarsi, per mettere in gioco ogni risorsa, per preparare nel miglior modo il Cre-Grest 2011! Un lavoro a più mani prende colori e significati ancora più entusiasmanti!
- 3) Che tu riesca a calarti nel ruolo che ti viene affidato. Sei animatore e cioè dai anima all'esperienza, la riempi di significato e la rendi unica. Metti in gioco ogni tua risorsa e, anche quando ti sembra di non essere adatto, provaci! Nel fare cose nuove potresti scoprire di avere tante altre qualità. Manca un attore alla storia del Cre-Grest, non ami recitare ma... è necessaria la tua presenza e quindi provaci! Serve un aiuto per rimettere in ordine la sala giochi per i tornei, è faticoso ma... i tornei sono il tuo momento preferito del Cre-Grest e quindi non scappare!
- 4) Che tu riesca a far sentire importanti le persone che con te vivono il Cre-Grest: metti al centro delle tue attenzioni innanzitutto i bambini. Hanno esigenze che spesso sono diverse dalle tue ma renditi conto di quanto li rendi felici se ti alleni ad ascoltarli e a renderli protagonisti! Metti al centro gli altri animatori. Più mani e più teste che collaborano rendono ancora più interessante l'esperienza. Tu hai le tue idee ma ... fatti arricchire anche dalle idee degli altri!
- 5) Che la tua presenza in oratorio sia una presenza costante. Anche se può sembrare faticoso avere entusiasmo e pazienza dal primo all'ultimo giorno di Cre-Grest, sforzati di viverla così. La tua soddisfazione sarà ancora più grande. Non rinunciare ad esserci e a stare alle regole del gioco! La tua presenza sarà riconosciuta!
- 6) Che in alcuni momenti particolari del Cre-Grest la tua attenzione deve aumentare. Tanti occhi che collaborano e che non perdono di vista i bambini sono necessari sempre ma in alcuni momenti ancora di più. Gite, piscine, uscite in bicicletta, avventure, parchi e passeggiate fuori dall'oratorio significano per i piccoli esplorare con curiosità il mondo. Devono essere accompagnati sempre dai loro animatori. Se un bimbo ti chiede di restare con lui in piscina perché ha paura dell'acqua non disperarti ma accompagnalo e rendi creativo anche questo momento. Chiedi a tutti i bambini della tua squadra di farti compagnia e di aiutare il loro amico a vivere bene i momenti in acqua.
- 7) Che durante questa esperienza estiva tu diventi un cittadino attivo del tuo paese o quartiere. È una grande occasione da non perdere. Sentirai su di te la responsabilità di far rispettare i luoghi, gli spazi e le persone che compongono la magica avventura estiva. Dovrai educare i più piccoli ad apprezzare quello che gli viene proposto, a portare pazienza, ad amare anche le cose semplici che il Cre-Grest ogni anno offre. Tu ti alleni così a portare pazienza, ad ascoltare, a riconoscere la storia di vita di ogni bambino. Abituati anche loro a diventare come te! Il tuo essere animatore in questo modo è testimonianza!
- 8) Che tu ti fidi delle persone adulte che avrai al tuo fianco. A volte è faticoso credere che dietro ai rimproveri ci sia stima ma allenati a vedere in quei richiami occasioni per vivere meglio il Cre-Grest.

Dopo aver letto questi otto punti firma questo foglio. Oggi hai fatto una scelta: essere animatore dei piccoli della tua comunità, che si fida di te e che riconosce in te una guida importante.

Firma _____ Data _____

il MANDATO

I ragazzi hanno lavorato e si sono confrontati a proposito di come vivere l'esperienza del Cre-Grest nel ruolo di animatore, hanno compiuto una scelta responsabile decidendo di esserci e hanno capito che la loro presenza animerà la vita di tanti bambini della comunità. La stessa comunità che loro abitano e vivono, e che, con il passare del tempo, devono riuscire a sentire come una cosa che gli appartiene. Tutto questo deve avvenire grazie alla fiducia che la comunità adulta offre a questi ragazzi. Loro stessi non sono abituati a ricevere segni di gratitudine da parte del mondo adulto. Questi momenti sono quindi una grande occasione che permette alle diverse generazioni di guardarsi negli occhi e di dirsi: "Ti riconosco!". Un riconoscimento che non deve essere espresso solo nei mesi dell'estate, ma che deve essere messo al centro anche in altri momenti della vita parrocchiale.

la DOMENICA del MANDATO

Così come si apre l'anno pastorale con il mandato ai catechisti, si potrebbe pensare di chiuderlo con il mandato agli animatori del Cre-Grest. Invitateli alla messa dei ragazzi (a quella di chiusura dell'anno o a una delle messe di fine maggio-inizio giugno). Chiedete loro di venire con la divisa e portateli nei primi banchi, facendo animare loro la celebrazione (letture, canti...). Durante la messa (nel saluto iniziale, oppure in quello finale o durante l'omelia) spiegate alla comunità il mandato che intendete dare loro: prendersi cura dei più piccoli durante le settimane successive. Sarà un modo per dire a tutti del loro impegno; forse si sentiranno effettivamente investiti del compito da parte di tutta la comunità; in ogni caso – così esposti – inizieranno a capire il peso di responsabilità della quali si stanno facendo carico. E – non sarà male nemmeno questo – sarà solleticato e riconosciuto il loro bisogno di sentirsi protagonisti.

Pensate a un gesto finale: i ragazzi potranno leggere insieme alcuni punti del patto educativo. Il parroco potrà poi dare loro una benedizione particolare.

POSTIT



Le cose pratiche

Tutto il materiale utile per non perdere tempo e organizzare in un BattiBaleno le giornate del Cre-Grest lo trovate qui! Tante idee per nuovi giochi, laboratori fantastici e magiche avventure. E ovviamente non può mancare una nuova ed entusiasmante storia che accompagnerà le soleggiate giornate di Cre-Grest!

In particolare trovate:

La storia pag. 52

I giochi pag. 64

I laboratori manuali pag. 72

I laboratori espressivi pag. 80

L'ambientazione pag. 88

Le avventure pag. 92

Gli eventi pag. 100

La preghiera pag. 104

Il cd e l'inno pag. 106

Tutto il materiale del PostIt e molto altro ancora lo puoi trovare sul sito www.cregrest.it.

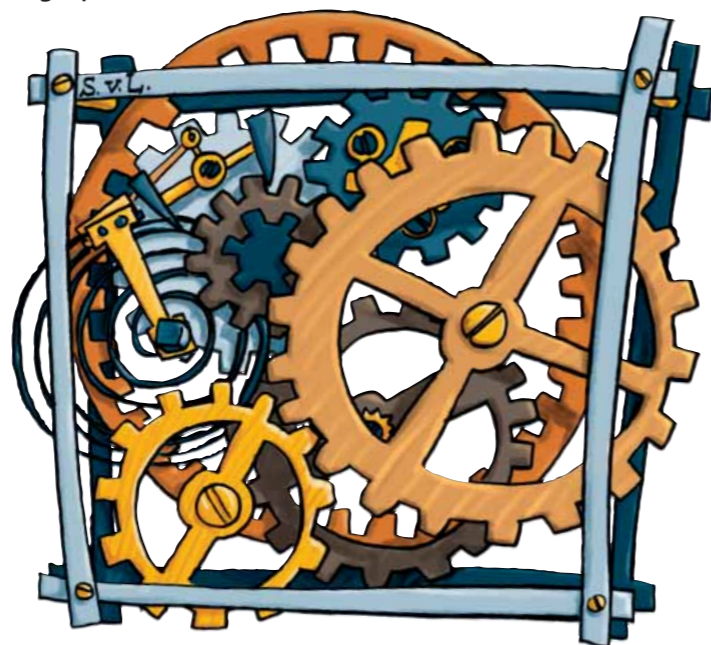
TIC TAC, il rumore della notte.

Una fabbrica di orologi ormai in disuso. La notte, i rumori della notte, il mistero di un luogo abbandonato. Un bambino e una ragazza che cercano di scoprire da dove viene un misterioso ticchettio che si riesce a sentire solo di notte. Questi gli ingredienti della storia del Cre-Grest 2011.

Ancora una volta la storia si presenta come una narrazione da usare, manipolare, scomporre per diventare pretesto di laboratori creativi ed espressivi, riflessioni, giochi.

Una storia contraddistinta da tre ingredienti principali, da mantenere, qualsiasi rielaborazione si intenda fare per offrire una tenuta espressiva unitaria: 1. è un piccolo giallo, c'è quindi un'avventura con un mistero da risolvere; 2. Si svolge di notte che è il tempo magico per eccellenza, quello in cui è più facile confondere il reale con il fantastico, quello in cui si può perdere il conto del tempo che passa, quello in cui anche particolari e rumori insignificanti si caricano di molteplici significati; 3. È ambientata in una fabbrica abbandonata: un luogo che racconta l'aggancio con la vita dei genitori dei nostri bambini e ragazzi, un luogo che ci catapulta nella contemporaneità con i suoi pregi e i suoi problemi.

La fabbrica l'abbiamo immaginata come un grande labirinto: un corridoio lungo che piega sempre a destra con porte sul lato sinistro, una luce lunare che filtra dalle vecchie finestre. Ogni porta immette in una stanza dove i protagonisti della storia scopriranno una dimensione particolare del tempo (il tempo che si è fermato, il tempo che si volge indietro, il tempo che rallenta, il tempo che corre): tutte tradotte in modo da cogliere il valore del tempo emotivo in relazione al trascorrere reale e misurabile del tempo. Sono stanze in cui accadono fatti verosimili: nulla toglie che, utilizzando la storia durante il Cre-Grest per costruire piccoli sketch, una breve rappresentazione per introdurre le giornate, un video settimanale, etc. le stanze possano diventare molte di più, cambiare le loro caratteristiche, diventare occasioni perché, al loro interno, si possano vivere avventure totalmente fantastiche.



Ore 21.00, Agostino viene mandato dalla mamma a lavarsi i denti e mettersi il pigiama.

21.30, Agostino si infila nel letto e aspetta mamma e papà che spegneranno la luce e gli daranno la buonanotte.

21.45, i genitori di Agostino spengono la luce e gli danno la buonanotte.

22.00, Loretta viene invitata dalla madre ad andare a dormire.

22.00, Agostino si addormenta.

22.15, Loretta viene ri-invitata dalla madre ad andare a dormire.

22.30, Loretta viene mandata a dormire con urla e grida.

23.00, Loretta si infila nel letto, spegne la luce e inizia a messaggiare con l'amica Lucia.

23.30, la mamma di Loretta entra in camera e ritira il cellulare di Loretta.

23.31, la mamma di Loretta rientra in camera e dà la buona notte a Loretta.

00.00, Loretta si addormenta.

02.00, Agostino sente un ticchettio d'orologio e inizia a cercare nella sua camera la fonte del rumore.

02.00, Loretta sente un ticchettio d'orologio. Sbuffa e nasconde la testa sotto il cuscino.

02.10, Agostino va ad aprire la finestra, guarda verso sud e si accorge di qualcosa che c'è sempre stato ma non aveva mai catturato la sua attenzione.

02.10, Loretta scende dal letto come una furia e apre la finestra. Si accorge di qualcosa che c'è sempre stato ma non aveva mai catturato la sua attenzione.

02.15, Agostino e Loretta si accorgono della presenza dell'altro, poi chiudono la finestra e corrono nel letto.

02.20, Agostino e Loretta si addormentano.

Era venerdì. Agostino e Loretta avevano dormito agitatissimi, si erano svegliati di buon'ora e, dopo essersi vestiti, erano andati a fare colazione. Entrambi chiesero ai propri genitori se avessero sentito uno strano ticchettio nella notte, ma niente.

Agostino aveva 7 anni e frequentava la seconda elementare. Adorava studiare e guardare i cartoni animati con protagonisti giovani detective. Loretta invece ne aveva 12 e frequentava la prima media perché era stata bocciata una volta. Il giorno in cui lo aveva scoperto aveva guardato negli occhi sua madre e le aveva detto: "Mamma, ho tutta la vita per studiare, cosa sarà mai un anno perso?". Loretta e Agostino facevano la stessa strada per andare a scuola ma non avevano mai camminato insieme, frequentavano lo stesso oratorio ma non avevano mai giocato insieme, erano vicini di casa ma non si erano mai parlati.

Durante la giornata i due ragazzi continuarono a incontrarsi, ma appena uno si accorgeva dell'altra cambiava direzione. Così a scuola, così il pomeriggio all'oratorio. Quella notte, alle 2 in punto, ecco di nuovo lo strano ticchettio e di nuovo la corsa alla finestra. Uno sguardo verso sud e da lontano i nostri due amici si scoprono a guardare dalla finestra nel cuore della notte. Altra fuga nel letto, altra notte senza sonno, altre domande senza risposta.

Venne il sabato. Agostino e Loretta si incontrarono a scuola, ma finsero indifferenza. Tornata a casa, Loretta trovò una busta con scritto sopra il suo nome; all'interno un biglietto: "Se stasera ricapita di incontrarci alle due alla finestra, non scappare, parliamoci, utilizzando una pila e il codice morse. Ciao Ago (il bambino della finestra)". Loretta commentò: "Ma io non conosco il codice morse!".

La giornata passò in fretta e calò la notte. Alle 22.00 Agostino e Loretta andarono a dormire senza fare storie. Passò un'ora: 23.00. Ne passò un'altra: 00.00. Altre due: finalmente le 2.00! Ed ecco lo strano ticchettio. Entrambi saltarono giù dal letto, presero le torce e corsero alla finestra. Agostino iniziò a far lampeggiare la sua torcia: "Ciao Loretta, senti il ticchettio?"

Loretta prese in mano un foglietto scaricato da internet (con la codifica dei segnali morse), ma dopo due secondi Agostino ricominciò a lampeggiare: "Cosa pensi che sia?". Loretta iniziò ad agitarsi: "Aaah! Non ho ancora tradotto il primo messaggio". Non aveva ancora finito di pronunciare queste parole ed ecco un altro messaggio: "Secondo me viene dalla vecchia fabbrica. Fantastico, finalmente un vero mistero! Sono emozionatissimo, tu no? Allora vuoi dire qualcosa? Ti sei addormentata?". Loretta vide di nuovo la torcia lampeggiare freneticamente per il terzo messaggio ed uscì dai



gangheri: "Aaaaah! Quel nanerottolo saputello. Se mi desse almeno il tempo di tradurre il primo messaggio. Ci sarà un modo più comodo per comunicare". Loretta prese un foglio, scrisse qualcosa, lo legò a una palla con un elastico e dello scotch e con tutte le sue forze la lanciò dalla finestra, centrando la camera di Agostino. Agostino prese il biglietto dalla palla: "Ehi, nanerottolo, la smetti con quella torcia? Basta con questo metodo da vecchi, chiamami al XXX XXXXXXXX" Agostino, mentre componeva il numero, commentò: "Ma così non c'è niente di misterioso!", "Ciao Loretta, scusa se ti ho fatto impazzire". "Ok, ok, fa niente".

"Secondo me il ticchettio arriva dalla vecchia fabbrica di orologi. Tu cosa pensi?"

"Sì, anche secondo me. Ma come è possibile? L'ho sempre vista chiusa da quando sono nata!"

"C'è solo un modo per scoprirlo. Indagare. Domani notte!"

"Indagare? Di notte? Da soli?" "Hai paura Loretta? Loretta, la fi-fona!"

"Io non ho paura, è che non mi interessano i misteri. Uff! Va beh, ci sto, ci sto... domani sera verso le nove davanti alla vecchia fabbrica. E vedremo chi è più pauroso!". "Allora a domani sera".

TIC-TAC, CHI È QUELLO LÀ?

Loretta e Agostino passarono la giornata successiva a preparare l'avventura. La sera tutto era pronto: "Mamma io vado, stanotte dormo da Lucia". "Va bene, però tra un po' chiamerò a casa di Lucia". "Mamma, perché non ti fidi di me?"

Loretta, ridendo sotto i baffi per la sua interpretazione da Oscar, uscì di casa dirigendosi verso la vecchia fabbrica, dopo pochi passi prese il cellulare e: "Ciao Lucy, guarda che fra un po' mia mamma chiamerà a casa tua, riesci ad intercettare la chiamata? Ti ricordi il nostro piano?". "Sì, mi ricordo, ma dove vai? Hai un appuntamento con un ragazzo?" Loretta pensò a Agostino e rispose: "Diciamo di sì, ma ti racconterò... Ciao Lucy". Loretta tirò un sospiro di sollievo e proseguì verso la fabbrica. Agostino era emozionatissimo: poteva fare il detective! Diede la buona notte ai genitori e salì in camera. Finalmente solo, disse tra sé: "Scatta il piano Fuga del falco!". Punto 1. Prendere dei grossi cuscini, metterli nel letto e coprirli con le coperte per far credere che stia dormendo profondamente: fatto!

Punto 2. Controllare l'attrezzatura nello zainetto: fatto!

Punto 3. Uscire di casa. Agostino aprì lentamente la porta della camera e scese le scale. Guardò a destra e a sinistra e pensò: "Bene, sono ancora in cucina a sistemare". Aprì la porta d'ingresso e corse fuori più velocemente possibile. Appena fu abbastanza lontano da casa riprese la sua lista: "Punto 3: fatto! Punto 4. Cambiarsi d'abito. Recupererò allora



dallo zainetto un soprabito da investigatore un po' grande, ideale per l'evento: tutto era pronto per raggiungere la fabbrica.

Erano le 21 circa, la notte era fresca e illuminata da una bellissima luna e si sentivano distintamente i rumori della strada e del vento, Loretta vide Agostino arrivare: "Era ora, nanerottolo... stavo per andarmene!". "Non chiamarmi nanerottolo! E poi sono puntualissimo!" "Dai, seguimi, so come entrare". I due ragazzi costeggiarono il perimetro della fitta siepe che correva attorno alla fabbrica. Trovarono un punto dove si poteva passare, vi si infilarono e si ritrovarono nel piazzale posteriore. "Ma non senti dei rumori provenire dalla fabbrica?". Lo sguardo di Loretta cambiò rapidamente e sul suo volto comparve un velo di paura: "È vero, ma non dovrebbe essere dismessa?". Agostino, curiosissimo, si diresse verso il portone d'acciaio da cui sembravano provenire i rumori. Loretta, invece, lo esortò a mezzavoce: "Andiamo via! Guarda che ti lascio qui!". Agostino invece fece scorrere il portone ed entrò. Loretta gridò più forte: "Io vado." Finse di andarsene, poi pensò ad Agostino e si diresse verso lo scorrevole dicendo: "Aspettami nanerottolo! Ma se mi succede qualcosa...". Agostino era immobile ad osservare il corridoio. I raggi lunari entravano dagli spiragli dei vecchi infissi e si udiva un ticchettio metallico di sottofondo, più intenso e costante di quello udito da casa. Si addentrarono così nel corridoio: alla loro sinistra c'erano delle porte chiuse. Continuarono ad avanzare seguendo il rumore, girarono a destra, fecero ancora qualche passo, infine si fermarono davanti alla porta dalla quale sembrava provenire il rumore metallico. Sulla porta c'era un orologio che segnava le 17.29. Loretta guardò Agostino cercando di capire quali fossero le sue intenzioni. Il bimbo si sfilò lo zaino dalle spalle, lo aprì, infilò il braccio e ne tirò fuori una pistola ad acqua, per sicurezza. Loretta guardò la pistola



e alzò gli occhi al cielo pensando "è proprio un nanerottolo"; "Tieniti pronta!" – disse lui, poi spalancarono la porta. Di fronte a loro trovarono un uomo sulla cinquantina intento a lavorare con un monoclo e un grembiule blu legato in vita e un tavolo coperto di multiformi ingranaggi. L'uomo sembrava non essersi accorto dell'intrusione e Agostino, sottovoce, disse: "E questo chi è?" "E che ne so! Ma la fabbrica non dovrebbe essere in disuso da almeno 15 anni?".

I ragazzi erano incantati dal lavoro dell'uomo misterioso. Ma ecco squillare un cellulare, quello di Loretta. Finalmente l'operaio alzò lo sguardo, mentre Agostino serissimo esplose: "Si spengono i cellulari quando si è in missione!" Loretta disse: "Scusa", poi rispose a voce bassissima: "Adesso non posso parlarti Lucia... Sì, Sì, perfetto, la mamma è tranquilla!, ci sentiamo dopo".

"Ragazzi, che ci fate qui? – li rimproverò l'orologiaio - Non ci sono visite guidate durante l'orario di lavoro."

Loretta rispose: "Mi scusi, signore, ma sono le 21.30 di sera e la fabbrica è chiusa da un sacco di tempo!"

L'operaio abbassò il monoclo, diede una passata al banco di lavoro con lo straccio, poi, piano piano, la sua espressione austera e attenta cambiò: sembrava come se si fosse destato da un sonno lunghissimo: "Quanto tempo! Ricordo l'ultimo giorno, i miei colleghi

agitati e preoccupati perché chiudeva la fabbrica: pensavano alle mogli, ai figli e a come avrebbero fatto a mantenerli dal giorno dopo senza un lavoro, uno stipendio. Per me era diverso, nessuno dipendeva da me. Avevo solo il mio lavoro, lo amavo, adoravo gli orologi e i loro ingranaggi e la perfezione di ogni meccanismo, grande o piccolo che fosse. Sì, posso dire che la fabbrica era la mia vita!"

Agostino che lo aveva ascoltato attentamente, gli si avvicinò per rincuorarlo. "Come si chiama, signore?" – gli chiese Loretta. "Secondo; e voi?" "Io sono Agostino e lei è Loretta. Penso di aver capito perché è rimasto qui per così tanti anni!". Loretta: "Davvero?" Riprese Agostino: "Certo! Guarda l'orologio fuori dalla stanza, è fermo sulle 17.29; il turno di lavoro doveva finire alle 17.30. Giusto, signor Secondo?"

"È così. Forse ho sempre sperato che non scattasse mai quel minuto, ho sperato che il tempo si potesse fermare un attimo prima: temevo che tutto sarebbe cambiato!". "E, per uno strano scherzo di quell'orologio, è accaduto davvero così!", esclamò Agostino. "Facciamo una cosa, aggiustiamolo insieme", disse Secondo; Loretta prese così l'orologio che era fuori dalla stanza e lo portò all'operaio che si mise subito al lavoro e in pochi minuti lo rese di nuovo funzionante. Poi, rimesso a posto l'orologio, Secondo disse: "Seguitemi, voglio farvi vedere la mia stanza preferita".

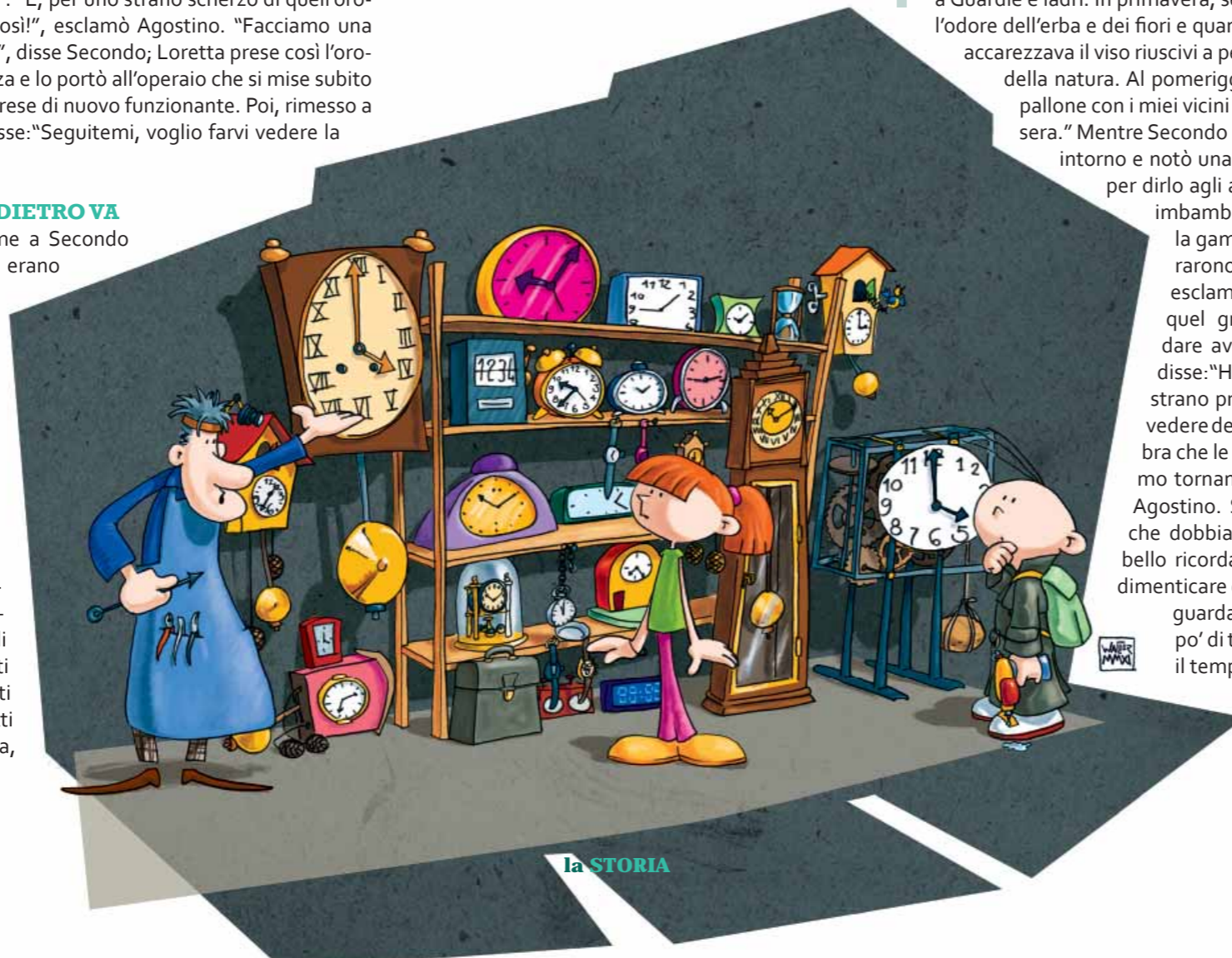
TIC-TAC, IL TEMPO INDIETRO VA

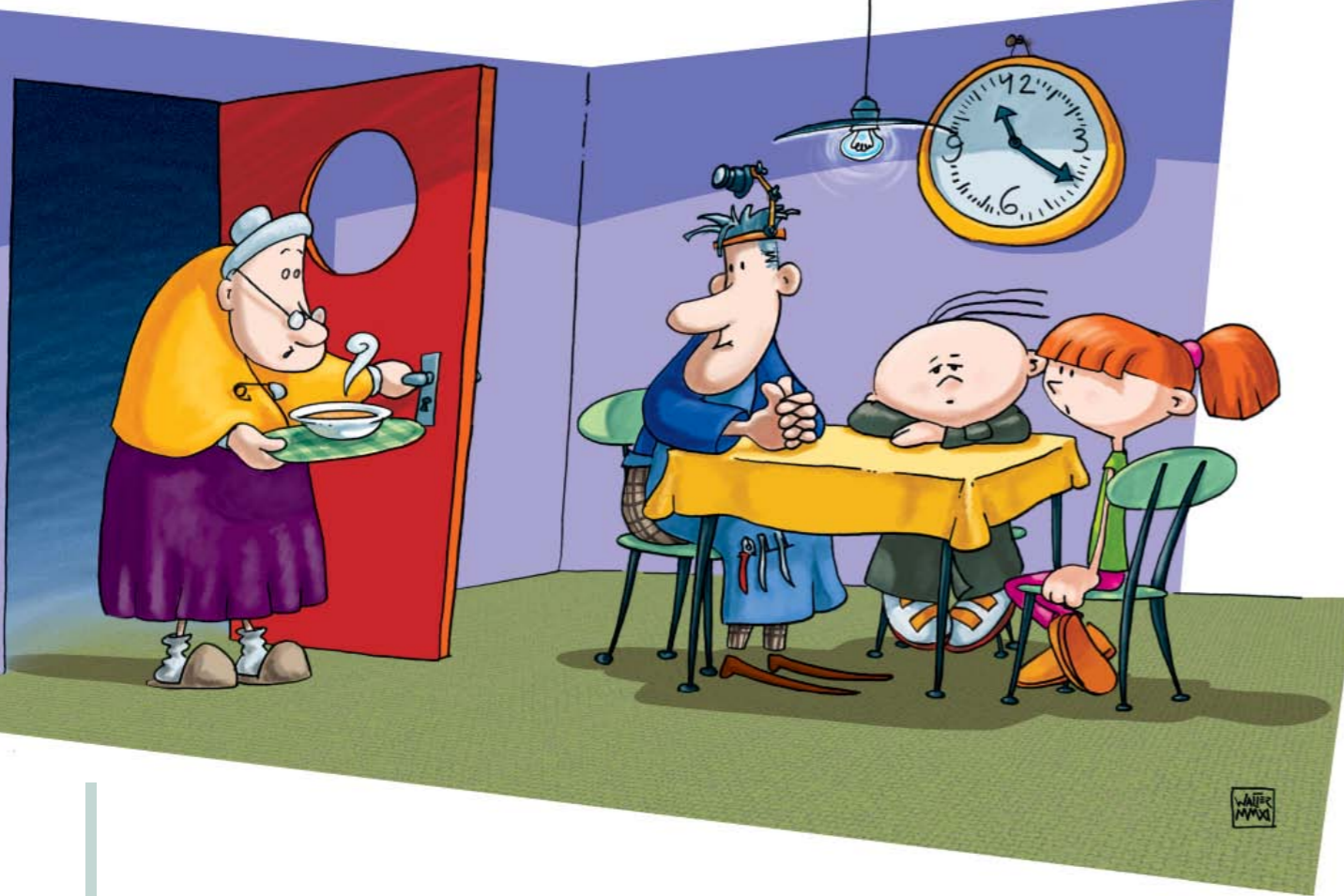
I due ragazzi, entrati insieme a Secondo nella sua stanza preferita, erano rimasti a bocca aperta. La stanza era tappezzata di scaffali pieni di orologi appoggiati, appesi, accatastati: orologi da polso, pendoli, cucù di diverso tipo ed epoca... Tra tutti spiccava un enorme orologio da parete che sembrava molto antico. Fu Secondo a rompere il silenzio che si era creato: "Magnifico questo posto. È il mio rifugio. Qui dentro sono conservati tutti gli orologi che sono stati prodotti nella nostra fabbrica. Oggetti dozzinali e prototipi, prodotti in serie e pezzi unici". Loretta,

ironicamente, lo interruppe: "E tutto questo tic-tac è veramente rilassante!" "Può sembrare stressante, ma mi tranquillizza molto ascoltarlo e, ogni volta che entro qui, torno con i ricordi alla mia gioventù". Agostino allora chiese: "Dai Secondo raccontaci tutto!". Alla proposta dell'amico Loretta fece cenno affermativo con la testa, così i tre si sedettero per terra e Secondo iniziò: "Sono nato e cresciuto in questo paese; quando io avevo la tua età, Agostino, questa fabbrica non esisteva ma c'era solo una piccola bottega artigianale d'orologi. Andavo spesso a trovare Sabatino Von Lunes, il proprietario della bottega, per vederlo lavorare e rimanevo affascinato dalla sua precisione. Dalla finestra dietro al banco da lavoro vedevo gli enormi prati verdi del nostro paese". Agostino lo interruppe: "Ma qui non ci sono enormi prati verdi!". Riprese Secondo: "Una volta, dove ora c'è la zona industriale, c'erano i prati dove i contadini facevano pascolare le mucche e le pecore. Lì vicino c'era anche un boschetto dove noi ragazzi andavamo a giocare a Guardie e ladri. In primavera, se ti fermavi ad annusare l'aria, sentivi l'odore dell'erba e dei fiori e quando il vento caldo del sud soffiava e ti accarezzava il viso riuscivi a percepire tutta la forza e la delicatezza

della natura. Al pomeriggio, poi, uscivo in strada a giocare al pallone con i miei vicini e non tornavo finché non era scesa la sera." Mentre Secondo raccontava, Loretta iniziò a guardarsi intorno e notò una cosa strana. Tentò di aprire la bocca per dirlo agli altri ma non riusciva, si sentiva come imbambolata, allora si diede un pizzicotto sulla gamba e gridò. Secondo e Agostino si girarono di colpo e guardarono la ragazza che esclamò, indicando con un dito: "Guardate quel grande orologio. Non dovrebbe andare avanti invece che indietro?". Agostino disse: "Hai ragione". Secondo aggiunse: "Che strano problema, non mi era mai accaduto di vedere delle lancette girare al contrario." "Sembra che le sue lancette ci suggeriscano che stiamo tornando indietro nel tempo!", commentò Agostino. Secondo aggiunse: "E mi fa pensare che dobbiamo aggiustarlo! Perché, anche se è bello ricordare il tempo passato, non possiamo dimenticare che viviamo nel presente e dobbiamo guardare avanti!" Loretta aggiunse, con un po' di tristezza: "Lo dice anche mia mamma: il tempo perso non può essere recuperato!"

Secondo le chiese: "Qualcosa non va?". Loretta lo guardò negli occhi e disse: "Tutto ok. Ora però mi





accorgo di quanto tempo ho sprecato a scuola: non mi sono mai impegnata pensando: cosa sarà mai un anno perso? Adesso capisco che ogni giorno è prezioso". Agostino aggiunse: "Molto bene, allora aggiustiamo questo orologio". Secondo lo tolse dalla parete e lo sistemò.

TIC-TAC, LENTO IL TEMPO SE NE STA

Mentre stavano completando la riparazione dell'orologio, Agostino ricordò il motivo per cui erano entrati nella fabbrica: "Ehi, Secondo, ma non senti anche tu un ticchettio particolare qua dentro, diverso da quello di tutti gli orologi di questa stanza? Sembra provenire dal corridoio!" L'orologiaio fece un cenno di assenso, si grattò la testa, poi aprì la porta e, seguito dai ragazzi, si immise nel corridoio. Ancora una volta c'era una curva a destra, poi Secondo si fermò davanti a una porta alla sua sinistra, diede un colpo alla maniglia e disse: "Quella in cui stiamo per entrare è la stanza della pausa pranzo. Qui mi fermo a mangiare e riposare prima di rimettermi al lavoro. Anche un'ora o due, a volte. Vediamo se il rumore viene da qui!". L'atmosfera di quello stanzone semivuoto, arredato solo con un paio di tavoli, era molto particolare tanto che Agostino domandò: "Ma come fai a stare così tanto qui dentro? Non ti passa davvero più, non c'è niente!". "Tra un po' arriverà una persona - disse l'orologiaio - sediamoci al tavolo e aspettiamo". Erano ormai le undici e un quarto di sera, almeno secondo il grande orologio che dominava una delle pareti. Loretta si guardava attorno come per-

sa, mentre Agostino provò ad appoggiare la testa sul tavolo. Dopo un po' di tempo trascorso nel silenzio più totale, Agostino sbottò: "Uffa, ma siamo qui da mezz'ora e stiamo ancora aspettando. Quando arriva la persona di cui ci hai parlato?". "Ma quale mezz'ora, guarda l'orologio, non vedi che sono le undici e venti?" "In effetti - aggiunse Loretta - anche a me sembra di essere seduta qui da una vita. Non è che anche quell'orologio ha dei problemi?"

La ragazza non aveva ancora terminato di parlare quando da lontano si sentì il cigolio della porta d'ingresso; un rumore lento, prolungato, strisciato di passi. Una donnina sull'ottantina, con una leggera gobba sotto lo scialle, occhi cerulei dietro le lenti da lettura calate sul naso. La lunga gonna lasciava intravedere i calzini alla caviglia, infilati in un paio di ciabattine consumate. "È pron-ta la ce-na og-gi pas-ta in bro-do" annunciò con lenta cortesia. "Oh, questa è Domenica - disse Secondo - la custode della fabbrica, anche lei non l'ha mai lasciata".

In quell'istante il tempo sembrò fermarsi, sospeso, tra il lento cammino di lei e la paziente attesa di lui. Quando poi Domenica gli fu vicina, posò il vassoio su un tavolino di lato e ripercorse i metri che la separavano dalla porta in sommo silenzio. I due bambini avevano osservato la scena come incantati. Erano indubbiamente colpiti: mai avevano visto una persona fare le cose con così tanta calma! "Io ho fi-ni-to il mio la-vo-ro. Ci ve-dia-mo do-ma-ni." Appena si fu allontanata, Loretta domandò: "Come ha finito? Ma se ha solo servito il primo?". "E alle undici e mezza, per giunta!", soggiunse Agostino, che si voltò verso il grande orologio. "Ragazzi, abbiate pazienza - disse Secondo - è solo molto anziana!". Loretta disse: "Non credo sia solo per questo. Mi sembra che Domenica abbia perso l'interesse e l'entusiasmo nel fare le proprie cose! Forse, facendo tutto al rallentatore, pensa che gli altri non se ne accorgano e possa evitare così di essere criticata per la sua pigrizia. Domenica cerca di perdere tempo, avete capito?"

Agostino sgranò gli occhi: "Io a dire la verità non ho capito molto, però mi sono accorto che non c'è più la lancetta dei minuti sull'orologio". Secondo osservò il quadrante ed effettivamente mostrava solo la lancetta delle ore: "Domenica perde tempo e il tempo perde le sue lancette!". "Ragazzi, noi dobbiamo cercare di trovarlo, il tempo, se vogliamo finalmente capire qualcosa del ticchettio!", disse Loretta. "Ecco la lancetta - gridò Secondo - È là per terra! E mi sembra indichi il corridoio!"

TIC-TAC, CORRE IL TEMPO VIA DA QUA

Inaspettata, dalle loro spalle, si sentì la voce di Domenica "Vi di-co io do-ve por-ta la lan-cet-ta. Seguitemi!". La vecchina ora sembrava parlare in modo un po' più normale e anche i passi erano più spediti: "Forse ha trovato qualcosa che le interessa", pensò Agostino. L'orolo-



giaio fece un cenno a Loretta, perché non facesse domande e insieme si diressero verso la fine del corridoio. Il ticchettio nel frattempo si era fatto più forte, ininterrotto, si distinguevano i cigolii di antichi ingranaggi; i quattro svoltarono a destra e sulla sinistra c'era l'ennesima porta chiusa sulla quale erano intagliate le iniziali "S.V.L."

Secondo si rivolse, sorpreso, a Domenica: "La stanza dell'orologio di Sabatino Von Lunes! Non sapevo fosse qui!". I bambini si guardarono stupiti "Von Lunes?". L'orologiaio spinse la maniglia ed entrò in una stanza illuminata da una debole lampada al neon; davanti a loro, appeso sulla parete di fondo, apparve un gigantesco orologio, il più grande che avessero mai visto. I bambini gli corsero sotto affascinati, "Eccolo! – annunciò l'orologiaio - questo è stato il più grande sogno del proprietario della fabbrica, il signor Von Lunes; erano anni che aveva intenzione di costruirlo, aveva preparato il progetto con grande cura, ma si è ritrovato a iniziare la costruzione solo qualche giorno prima della chiusura della fabbrica. Dovette fare tutto in grande fretta e l'orologio non fu mai completato!"

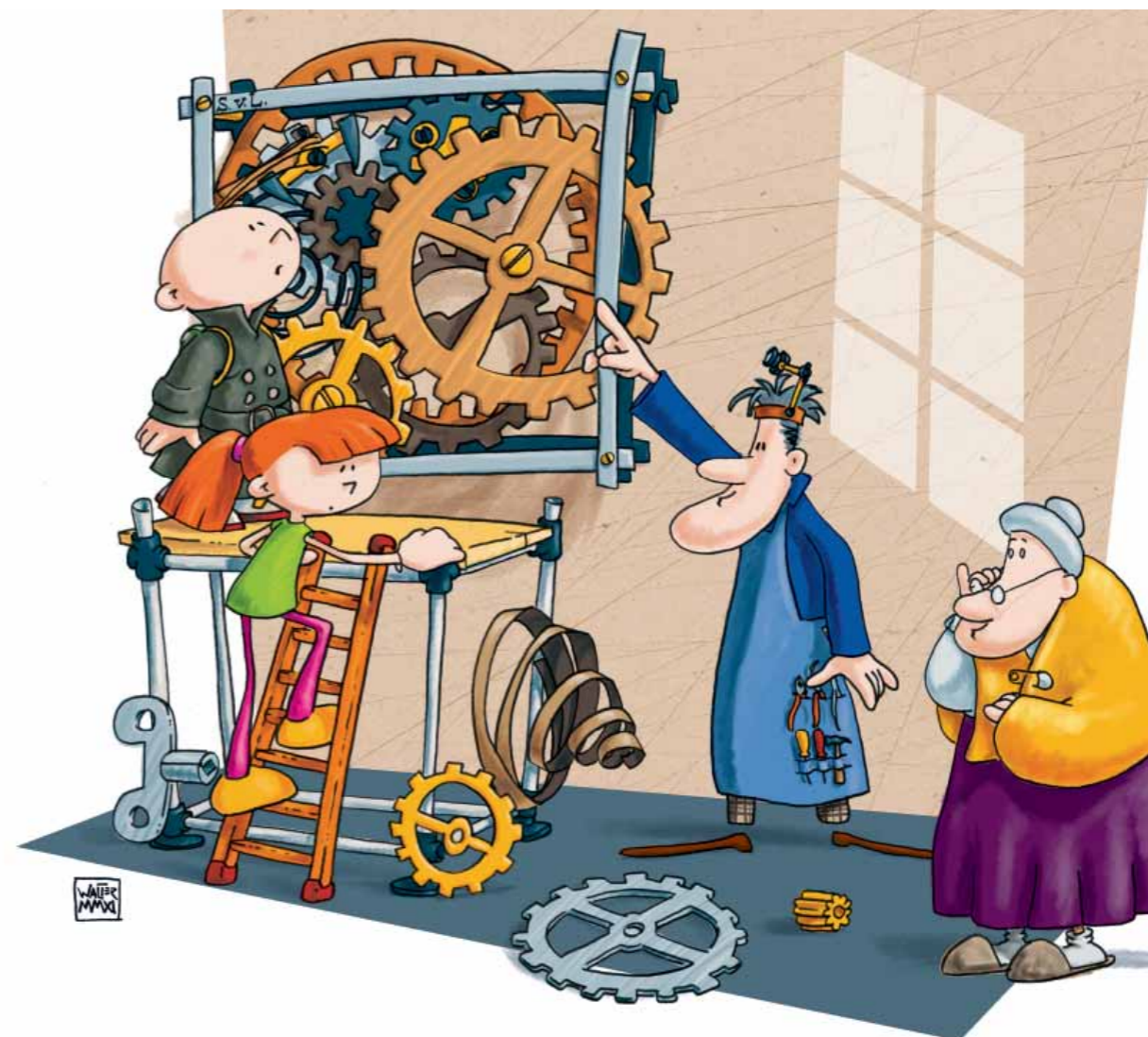
In realtà il grande aggeggio non sembrava fermo: è vero, dietro all'enorme ponteggio non c'erano lancette, non c'era quadrante, nessun modo per leggere le ore, ma funzionava. Loretta e Agostino sentivano il continuo ticchettio. Domenica spiegò a Secondo e ai ragazzi: "Si sente che funziona: il problema è che non riesco a capire che ore fa". Agostino si avvicinò, come cercando qualcosa, salì sul ponteggio e dall'alto gridò a Loretta, Domenica e Secondo: "Ragazzi, l'aggeggio sembra proprio finito, c'è pure la scritta S.V.L. sulla carena superiore! Forse non è mai stato pensato con un quadrante che segnasse le ore, perché non vedo proprio dove avrebbero potuto metterlo!" Un orologio senza quadrante, che mistero!

A quel punto Domenica chiese a Secondo, senza farsi sentire dai ragazzi: "Che strana avventura, ma non sarà un po' troppo tardi per questi bambini?" Agostino, che stava attento a tutto ciò che faceva la vecchina, rispose: "No, non è tardi". Ma Secondo: "Potrebbero essere le nove o le due di notte ma è comunque tardi, per voi; non credo che dovrete essere qui. Ragazzi vi siete trattenuti anche troppo, ora dovete andare a casa e noi vi accompagneremo!". "Ma come – esclamò Loretta – siamo arrivati a scoprire il luogo del mistero e ce ne andiamo senza averlo risolto?". Aggiunse Agostino: "Perché sentiamo questo ticchettio? Perché Von Lunes ha costruito un orologio come questo?". Domenica tolse gli occhiali, aprì le braccia per carezzare i due ragazzi e commentò: "Forse ho capito il senso di un marchingegno come questo: tutti gli orologi segnano soprattutto l'ora e i minuti, che sono quello che la gente vuol sapere, ma questo con il suo ticchettio ci ricorda che ogni momento della vita è importante e può essere quello giusto per muoversi, darsi da fare, costruire un domani migliore". Loretta

commentò: "Certe volte abbiamo troppa paura di fare la cosa giusta al momento giusto... Forse ciò che è davvero essenziale è scoprire che ogni momento, ogni tic e ogni tac dell'orologio è prezioso!"

"Vieni qui Agostino – disse Secondo – oggi, insieme, abbiamo imparato qualcosa di nuovo!". Agostino scese dal ponteggio e raggiunse Loretta e i due nuovi amici: "Forse il tic tac ci sta dicendo che è ora di tornare a casa... Chissà cosa penseranno i miei genitori quando suoneremo il campanello tutti e quattro nel cuore della notte!"

Uscirono dalla stanza mano nella mano. La luce lunare filtrava dagli infissi, mentre nel corridoio silenzioso i loro passi risuonavano distinti e alle loro spalle il ticchettio scemava sempre più. E là, avvolto nei rumori della notte, vicino al portone di uscita, un orologio batteva i propri rintocchi: erano le 2.



i GIOCHI

Un gioco, per quanto bello lo si è immaginato, deve sempre fare i conti con la variabile tempo, sia meteorologico – un'improvvisa nuvola di Fantozzi che si abbatte sul Cre-Grest proprio quando si sta per iniziare il grande gioco in giro per il paese-, sia in termini quantitativi – la rappresentazione della storia è andata per le lunghe e ora si deve ridimensionare un intero pomeriggio di gioco.

I giochi di quest'anno sono di 3 tipologie:

- **i giochi da 10 minuti**, quelli rapidi che tappano i buchi tra le varie attività, quelli utili alla conoscenza, quelli che aiutano a rianimare il gruppo dopo un pomeriggio piovoso.
- **i giochi da 30 minuti**, quelli da usare quando il pomeriggio è già ricco di attività, quelli che si possono mettere insieme per creare un grande gioco.
- **i giochi da 1 ora**, quelli un po' più elaborati, che magari mettono in campo tutte le squadre contemporaneamente, quelli che richiedono più preparazione ma anche più impegno.

Oltre alla variabile tempo, quando si progetta e realizza un gioco è utile tenere sempre presente alcuni concetti base:

- **L'età dei giocatori**: al Cre-Grest ci sono i bambini di 6 anni ma anche i ragazzi di 13 anni, qualche volta anche bimbi della scuola materna. È impensabile che un gioco vada bene per tutti, bisogna essere capaci di capire le capacità che effettivamente i bambini e i ragazzi possono mettere in gioco, affinché il gioco sia vissuto come momento ludico e positivo piuttosto che frustrante.
- **lo spazio**: si può giocare in un'aula, in un campo da calcio o addirittura per le vie del paese. Ogni gioco deve tener conto dello spazio necessario affinché non ci si calpesti o, al contrario, non ci si disperda, garantendo la sicurezza di tutti.
- **la creatività**: ogni gioco può essere rivisto in infiniti modi; la semplice 'Bandierina' a seconda del tema dell'anno può risultare un gioco sempre nuovo. Gli stessi giochi qui proposti si possono e si devono adattare alle esigenze della realtà in cui ci troviamo.

Anche l'esperienza del gioco, se tutelata con regole opportune e ben calibrate, può partecipare al processo di conoscenza: è soprattutto ciò che accade mentre si gioca, l'instaurarsi di relazioni e amicizie, la dimensione di gruppo e la collaborazione che gli educatori, lungimiranti, dovrebbero sempre valorizzare.



Che cosa puoi trovare, indice dei giochi:

Passatempo

Tieni il tempo!

Scusi, che ore sono?

La sveglia

Soffia lontano

Come un tempo

Battaglia dei campanili

Che ore sono?

The clock

Ai miei tempi

Alla conquista delle 4 stagioni

Per capire in un Batter d'occhio per chi sono adatti i giochi:

6-8 Da 6 a 8 anni

8-10 Da 8 a 10 anni

10-13 Dai 10 a 13 anni

★ facilissimo

★★ facile

★★★ medio

★★★★ difficile

PASSATEMPO

Età 8-10 10-13

Difficoltà ★★★

MATERIALE: Timer da cucina

SVOLGIMENTO: Disponete i giocatori in cerchio. Fate togliere una scarpa (se i giocatori sono pochi, entrambe) e mettetela al centro del cerchio, poi fate sedere i giocatori per terra. A questo punto caricate il timer da cucina regolato a piacere, datelo a uno dei giocatori il quale dovrà passarlo al vicino, in senso orario. Quando il timer suonerà, il giocatore che lo avrà in mano dovrà passare il timer al suo vicino, sempre in senso orario, correre al centro del cerchio, infilare e allacciare la sua scarpa e ritornare

al suo posto. Nel frattempo il timer fermo sullo zero continuerà il passaggio di mano in mano dei giocatori seduti nel cerchio, fino ad arrivare al giocatore seduto prima di quello che sta cercando la scarpa. Se il timer spento completa tutto il giro prima che il ragazzo abbia fatto ritorno con la scarpa allacciata, quest'ultimo è eliminato. Al contrario viene eliminato il giocatore che in quell'istante si trova col timer spento in mano. **CHI VINCE:** Vincono i 5 giocatori che riescono a rimanere fino alla fine seduti nel cerchio.

TIENI IL TEMPO!

Età 10-13

Difficoltà ★★

MATERIALE: Nessuno

SVOLGIMENTO: Ogni squadra si dispone in cerchio e nomina un capogruppo. Al via il capogruppo comincia a scandire la cantilena Tie-nil-tem-po accompagnato da un gesto scelto da lui (battere un piede, saltare, battere le mani, ecc ...) seguendo il ritmo: di volta in volta scandirà la cantilena con un gesto nuovo. A ritmo del

capogruppo e in senso orario, i compagni devono eseguire a catena i gesti che la persona alla loro destra ha eseguito alla cantilena precedente. Come esempio, per capire il meccanismo del gioco, potete prendere la danza "Canone a Cucù" presente sul cd.

CHI VINCE: Vince la squadra che riesce a completare uno o più giri di gesti.

SCUSI, CHE ORE SONO?

Età 8-13

Difficoltà ★★

MATERIALE: Gessi colorati

SVOLGIMENTO: Si sfidano due squadre alla volta. Utilizzando dei gessetti colorati, preparate a terra due grandi quadranti di orologio, uno per squadra, con segnate le 12 ore. 10 ragazzi, tenendosi per mano, compongono la lancette dei minuti, mentre 6 ragazzi quella delle ore. Le due lancette sono unite da un giocatore che fa il

centro dell'orologio. Regola fondamentale è che nessun giocatore può staccare le mani. Inizialmente le lancette segnano le 12:30. Al via il giudice dirà degli orari che l'orologio dovrà segnare sul quadrante.

CHI VINCE: Vince la squadra che nel minore tempo possibile e in modo corretto compone le ore dettate dal giudice.

LA SVEGLIA

Età PER TUTTI

Difficoltà ★

MATERIALE: 1 sacchetto, una sveglia, domande già pronte.

SVOLGIMENTO: Disponete i giocatori in cerchio e scegliete un/a ragazzo/a: consegnategli un sacchetto con dentro una sveglia caricata per suonare entro pochi minuti dall'inizio del gioco. A ogni domanda posta da parte dell'animatore il ragazzo/a che ha il sacchetto dovrà dare la sua risposta: se è esatta

passerà il sacchetto al compagno successivo, se è sbagliata formulate un'altra domanda fino a quando non risponde in maniera corretta. Intanto il tempo passa, la sveglia può suonare. Viene eliminato il giocatore che si trova con il sacchetto in mano quando la sveglia suona.

CHI VINCE: Vince l'ultimo giocatore rimasto in gara.

SOFFIA LONTANO

Età PER TUTTI

Difficoltà ★★★

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.

CHI 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.



COME UN TEMPO

Età **PERTUTTI**

Difficoltà **☆☆☆**

MATERIALE: Cartoncini, traduzione dell'alfabeto secondo il codice Morse, corda
SVOLGIMENTO: Scopo del gioco è quello di "tradurre" una domanda scritta nel linguaggio degli SMS in quello Morse. Allestite un percorso uguale per ogni squadra. All'inizio del percorso disponete dei cartoncini a faccia in giù con scritte le varie parole che compongono la domanda (ad es: "cm t kiami?", uno per ogni parola). Al via il giocatore deve prendere il primo cartoncino senza guardarlo, compiere il percorso e consegnare il cartoncino a un suo compagno che avrà in mano l'estremità di una corda e la traduzione delle lettere in codice Morse (scaricabile da internet). Nel

frattempo, il concorrente che ha compiuto il percorso deve tornare al punto di partenza per far partire il secondo giocatore. Il concorrente che ha ricevuto la parola deve trasmetterla a un suo compagno che si trova all'altra estremità della corda, utilizzando il codice Morse nel seguente modo: una breve tirata segnala il "punto" e un tiro più prolungato lo "spazio". Il compagno che riceve il messaggio lo segnerà su un foglio e in seguito lo tradurrà.
CHI VINCE: Vince la squadra che, una volta "tradotta" la domanda, risponde per prima in modo corretto. Ogni squadra avrà a disposizione 3 tentativi di risposta.

BATTAGLIA DEI CAMPANILI

Età **8-10 11-13**

Difficoltà **☆☆**

MATERIALE: Scatoloni da assemblare, scotch, tempere e pennelli, palloni
SVOLGIMENTO: Formate due squadre. È necessario un campo da gioco diviso in due aree di uguali dimensioni. Al limite di ogni area delimitate una zona chiamata BASE. Il gioco si svolge in due fasi di 15 minuti ciascuna.
1° FASE
Assegnate a ogni squadra un numero uguale di scatoloni. Ogni squadra deve riuscire a costruire nella propria base un campanile utilizzando gli scatoloni. Il campanile può essere decorato a piacere purché abbia come elemento fondamentale il disegno di un orologio. Allo scadere del tempo radunate le due squadre a centro campo.
2° FASE
Dopo aver deciso quale campanile merita la vittoria, consegnate uno o più palloni nel campo da gioco della squadra che ha realizzato il campanile più bello e che si aggiudica quindi il diritto di iniziare la secon-

da fase del gioco. I ragazzi hanno come obiettivo quello di distruggere il campanile avversario che si trova nella base avversaria colpendolo con il pallone.
Il giocatore che ha in mano la palla può fare massimo 3 passi dopodiché è obbligato a passarla a un compagno di squadra. I giocatori devono stare attenti perché nella fase del "passaggio" gli avversari possono impossessarsi della palla. I giocatori non possono in alcun modo entrare nella base avversaria. Sulla linea che delimita la BASE possono esserci massimo 3 giocatori che difendono il campanile.
VARIANTE
Possono giocare anche quattro squadre contemporaneamente: tutte contro tutte! Le BASI in questo caso saranno i quattro angoli del campo da gioco.
CHI VINCE: Vince la squadra che al fischio finale dell'arbitro ha il campanile più integro.

CHE ORE SONO?

Età **8-10**

Difficoltà **☆☆☆☆**

MATERIALE: 1 campo con un cerchio al centro Bigliettini con orari, nastro, cronometro
SVOLGIMENTO: Giocano due squadre: la prima, i cercatori del tempo, è sparpagliata nel campo, fuori dal cerchio. La seconda, i cacciatori del tempo, è ferma all'interno del cerchio; i cacciatori del tempo sono legati, grazie al nastro, alle caviglie a due a due. Scrivete in duplice copia sui biglietti diversi orari, uno da mettere sulla schiena dei cercatori del tempo, e uno da mettere all'interno del campo, fuori dal cerchio. È importante che i cercatori memorizzino l'orario che gli viene consegnato mentre i biglietti sparsi per il campo devono rimanere coperti. Al via dell'animatore, i cercatori hanno 15 secondi per trovare all'interno del campo il biglietto che corrisponde all'orario che hanno sulla schiena: se girando un biglietto trovano un orario che non corrisponde al loro devono rigirare il biglietto e riporlo dove l'hanno preso senza dire ai propri compagni l'orario che c'è scritto, altrimenti sono automaticamente catturati. Se invece l'orario trovato corrisponde al loro, sono salvi e stanno fermi in quel punto. Da quel momento non potranno più essere catturati. Allo scadere dei 15 secondi date lo stop e i cercatori

devono stare fermi dove si trovano. A questo punto tocca ai cacciatori che domandano: "Che ore sono?". L'animatore risponde con un orario scritto sulla schiena di un cercatore che non ha ancora trovato il suo orario nel campo. I cacciatori allora possono uscire dal cerchio e hanno 10 secondi per cercare il giocatore che ha sulla schiena l'orario dichiarato. Se lo trovano il giocatore è catturato e lo portano dentro al cerchio. Se invece, allo scadere del tempo, non sono riusciti nella missione devono tornare dentro il cerchio senza prigionieri. Ora tocca di nuovo ai cercatori. L'animatore dà di nuovo il via e i giocatori che non sono stati catturati e che nel turno precedente non avevano trovato tra i biglietti per terra il loro orario riprendono la ricerca del proprio biglietto, fino allo scadere dei 15 secondi. Poi sarà ancora la volta dei cacciatori. Pongono la stessa domanda e l'animatore risponde con un altro orario. Continuate per 4 manche, quindi per un minuto totale in cui i cercatori hanno avuto la possibilità di cercare l'orario. Dopodiché invertite le squadre.
CHI VINCE: Vince la squadra che ha catturato più cercatori.

THE CLOCK

Età **8-10**

Difficoltà **☆**

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.
CHI VINCE: Vince l'ultimo ragazzo salvo.

AI MIEI TEMPI

Età **PER TUTTI**

Difficoltà ★★★★★

MATERIALE: 1 sacco di iuta, 1 corda, mele, vaschetta piena d'acqua, 10 cerchi di plastica, 1 paletto, 1 cerchio per hula hop e 1 bastoncino, cronometri

SVOLGIMENTO: Allestite 5 stand sparsi nell'oratorio. Al via le squadre avranno un'ora di tempo per recarsi nei vari stand (nell'ordine che vorranno) e sostenere le. Ogni stand può essere visitato da una squadra alla volta, più volte durante l'ora ma non consecutivamente. Si può accedere alla prova di uno stand solamente se tutta la squadra è presente. Alla fine della prova viene rilasciato alla squadra un foglio riportante il risultato ottenuto, l'orario, il nome della prova sostenuta e la firma dell'animatore responsabile dello stand. La squadra deve, di volta in volta, portare a un animatore-giudice il foglietto con i risultati: il giudice infatti ha il compito di riportare su un grande cartellone tutti i parziali, in modo che tutti i tempi realizzati siano visibili alle varie squadre le quali possono quindi decidere in quale stand andare per battere il record delle altre squadre.

STAND 1: "La corsa dei sacchi". Preparate un breve percorso. La squadra compone cinque coppie. Al via la prima coppia entra nel sacco di iuta e saltando compie il percorso, una volta fatto toccherà alle altre coppie. L'animatore registrerà il tempo totale impiegato dalle cinque coppie.

STAND 2: "Salto della corda". Due giocatori

impugnano le due estremità di una corda. Al via inizieranno a farla roteare e due giocatori dovranno saltarle. La prova dura 60 secondi: l'animatore segnerà il numero di salti corretti compiuti dalla coppia.

STAND 3: "Il tempo delle mele". Mettete in una bacinella piena d'acqua due mele. Al via un giocatore, con le mani dietro la schiene, dovrà cercare di recuperare una mela con la bocca. Una volta fatto un secondo giocatore cercherà di pescare la seconda. Segnate il tempo totale impiegato per superare la prova.

STAND 4: "Il lancio del ferro di cavallo". Piantate un paletto nel terreno. I giocatori hanno a disposizione dieci cerchi che devono lanciare sul paletto. Segnate il numero di cerchi andati a segno.

STAND 5: "La corsa del cerchio". Occorre avere a disposizione una superficie piana abbastanza lunga. Al via un giocatore deve far rotolare un cerchio di plastica (tipo quello per l'hula hop) e dovrà cercare di fargli compiere più metri possibili usando solo un bastoncino per toccare il cerchio. Segnate i metri compiuti dal cerchio in linea d'aria.

CHI VINCE: Vince la squadra che al termine dell'ora di gioco detiene più record.



ALLA CONQUISTA DELLE 4 STAGIONI

Età **PER TUTTI**

Difficoltà ★★★★★

MATERIALE: Mappe della zona gioco, cartellino segnapunti per ogni squadra

SVOLGIMENTO: Scegliete quattro zone gioco se possibile molto distanti l'una dall'altra. Ogni zona gioco rappresenta una stagione a cui è associata una prova da superare. Dividete i ragazzi in due o quattro squadre. A ogni squadra consegnate una mappa con la sequenza delle prove da superare. È importante far attenzione che non si trovino mai due squadre contemporaneamente su una stessa zona gioco. Ogni prova deve durare al massimo 10 minuti.

PROVE ASSOCIATE ALLE STAGIONI:

Inverno » SLALOM GIGANTE

MATERIALE: 2 assi lunghe, alcune corde come ferma piede, 4 bastoni
SVOLGIMENTO: Costruite con le assi degli sci giganti in grado di poter portare due persone contemporaneamente. A due a due i ragazzi devono salire sugli sci e percorrere il sentiero preparato. La sfida termina se allo scadere dei 10 minuti tutti i componenti della squadra sono riusciti a percorrere il percorso. I ragazzi possono essere aiutati dai 4 bastoni a disposizione che simulano le racchette da sci.

Primavera » CAMPO FIORITO

MATERIALE: Fiori (fotocopiati e ritagliati), palline leggere, 1 animatore vestito da guardia forestale
SVOLGIMENTO: Spargete nella zona gioco una grande quantità di fiori. Al via i ragazzi devono riuscire a raccogliere il maggior numero di fiori possibili. I concorrenti però devono stare attenti alla guardia forestale che è in agguato e che con le sue palline può colpire i concorrenti. Se un giocatore viene colpito, è preso ed è costretto a consegnare alla guardia forestale tutti i fiori raccolti; può essere liberato solo dal tocco di un compagno. La sfida termina allo scadere dei 10 minuti. L'arbitro assegnerà un punteggio in base al numero di fiori raccolti.

Estate » BIGLIE INSABBIATE

MATERIALE: Bende per ciascun giocatore, biglie
SVOLGIMENTO: I concorrenti devono giocare scalzi e bendati. Nella zona gioco sono disseminate una grande quantità di biglie. I giocatori dovranno cercare il maggior numero di biglie possibili utilizzando il tatto del piede. Una volta trovata la biglia il giocatore può raccoglierla con le mani. La sfida termina allo scadere dei 10 minuti. L'arbitro assegnerà un punteggio in base al numero di biglie raccolte. È consigliabile per questa prova un terreno sabbioso oppure erboso.

Autunno » FOGLIE CADENTI

MATERIALE: Sagome di foglie fotocopiate, 1 cannuccia per ciascun giocatore, 1 bacinella
SVOLGIMENTO: Disponete 1 giocatori in fila indiana dietro la linea di partenza. Consegnate a ogni giocatore una cannuccia. Vengono sparse davanti alla linea di partenza le sagome delle foglie. Al via parte il primo giocatore il quale, utilizzando la cannuccia, deve aspirare una foglia per volta, percorrere il corridoio preparato dall'animatore e, senza far cadere la foglia, portarla nella bacinella posta alla fine del percorso. Se durante il tragitto il concorrente perde la foglia, deve ricominciare da capo. La sfida termina quando i giocatori hanno trasportato nella bacinella tutte le foglie. Se allo scadere dei 10 minuti la squadra non è riuscita a completare la prova, l'arbitro darà un punteggio inferiore.

VARIANTE: Introdurrete la figura degli "Uomini del tempo" dotati di un'arma speciale, le pistole ad acqua. Gli uomini del tempo possono cancellare parte dei punti guadagnati: basta infatti che un solo componente della squadra venga colpito dalla pistola ad acqua che la squadra deve cedere parte dei punti guadagnati.

CHI VINCE: Vince la squadra che riesce a totalizzare il numero massimo di punti.

i LABORATORI MANUALI

Quando si parla di laboratori manuali subito si pensa a qualche oggetto che ancora abbiamo sulla scrivania e che abbiamo realizzato durante uno dei Cre-Grest passati, si richiamano alla mente ricordi piacevoli oppure, al contrario, si ricordano quei momenti di laboratorio come un'esperienza negativa, che ci ha fatto sentire inadatti, noi che non ci sentiamo proprio degli artisti. Ma chi l'ha detto poi che per creare qualcosa con le proprie mani bisogna essere artisti?

È proprio su questa parola creare che ci si dovrebbe soffermare quando si progetta un laboratorio manuale: creatività deriva dal latino e significa produrre, generare, e viene definita come la capacità umana di creare qualcosa che prima non c'era. Ne risulta un qualcosa di positivo proprio quando, in questo atto creativo, ognuno ci mette del suo, si immagina quello che vuole realizzare, se lo sogna, e poi cerca in tutti i modi di dargli vita. Non sempre dai sogni nasce qualcosa che, secondo i canoni, è bello in apparenza, ma se è vero ciò che dice il proverbio 'non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace', allora ci si accorge di come anche il laboratorio più semplice abbia in sé un significato importante.

I laboratori devono aprire la strada all'espressione totale delle grandi risorse che ogni persona possiede. Esprimere significa proprio mettere in luce, trovare occasione di buttare fuori il meglio di sé. Per fare questo, chi si occupa di un laboratorio manuale quando progetta e realizza il laboratorio deve avere alcune attenzioni particolari:

- **l'età:** bisogna calibrare bene a chi è destinato il laboratorio manuale, altrimenti si rischia di annoiare i ragazzi più grandi che magari si ritrovano a fare qualcosa di troppo semplice, oppure di avvilire i più piccoli che invece si trovano a doversi confrontare con qualcosa di troppo difficile per loro.

- **il giudizio:** compito di chi è responsabile di un laboratorio manuale non è tanto il giudizio finale sul prodotto ma piuttosto mettere a disposizione di bambini e ragazzi gli strumenti affinché ciascuno si possa approcciare all'attività in modo diverso, mettendo in atto strategie personali di relazione con la realtà. E allora è bello vedere come da un mandato comune escano tanti lavori che sono certamente simili da un punto di vista strutturale, ma che si diversificano da un punto di vista "esistenziale".

- **il tempo:** è importante anche valorizzare il tempo che si trascorre insieme durante il momento del laboratorio, cogliendo l'importante ruolo che il fare qualcosa insieme svolge nel processo conoscitivo.

Il tema del tempo ha guidato la scelta dei laboratori manuali: si è infatti scelto di proporre la costruzione di oggetti che rappresentino e segnino lo scorrere del tempo, inteso quindi come dimensione preziosa da non lasciarsi sfuggire di mano ma da vivere al massimo delle nostre intenzioni e capacità.



Che cosa puoi trovare, indice dei laboratori manuali:

La cornice con le mezze mollette

Lo specchio del tempo

La clessidra di vetro

L'orologio musicale

Il galletto promemoria

Il segna altezza

Il calendario da appendere

La treccia porta tutto

La scatola dei ricordi

Il pane

Per capire in un batter d'occhio per chi sono adatti i laboratori manuali:

6.7 Da 6 a 7 anni

8.10 Da 8 a 10 anni

11.13 Dai 11 a 13 anni

☆ facilissimo

☆☆ facile

☆☆☆ medio

☆☆☆☆ difficile

LA CORNICE CON LE MEZZE MOLLETTE



MATERIALE: Una sagoma di cartone di misura 28x25 cm, 80 mezzemollette di legno, colla vinilica, tempere, materiali per decorare (bottoni, stelline, cerchi di carta...), gancino appendiquadro
PROCEDIMENTO: 1. Incollate con la colla vinilica le mezzemollette sul cartone (recuperate quest'ultimo dalle scatole di cartone dei supermercati) una di fianco all'altra a formare una cornice. Sui due lati verticali le mollette devono essere orizzontali mentre sui lati orizzontali le

Età **6/7** Difficoltà **☆☆**

mollette vanno incollate in modo verticale. Agli angoli potete incollare le mollette a lisca di pesce creando un movimento nella sagoma della cornice.
2. Ritagliate ed eliminate il piccolo rettangolo di cartone che non risulta coperto dalle mollette disposte a lisca di pesce.
3. Lasciate asciugare per qualche giorno, per far sì che le mollette non si stacchino dalla sagoma di cartone.
4. Procedete colorando il vostro portafoto: potete colorarlo a vostro piacimento, utilizzando un colore unico, due o più colori o un colore diverso per ogni molletta.
5. Lasciate asciugare la tempera e attaccate il materiale per decorare la vostra cornice. Incollate sul retro della cornice un gancino per appenderla alla parete. Da ultimo, al centro della cornice, incollate con la colla stick la fotografia preferita.

LO SPECCHIO DEL TEMPO



MATERIALE: Legno compensato o cartone, colla vinilica, pennelli, tempere, forbici, vetro finto (acquistabile a rotoli), legumi e brillantini, vernice spray, gancino appendiquadro
PROCEDIMENTO: 1. Tagliate dal compensato o dal cartone (recuperabile dalle scatole dei supermercati) una forma rotonda di circa 50 cm di

Età **8/10** Difficoltà **☆☆☆**

diametro.
Questa sarà la base del vostro specchio. Fate scegliere ai bambini quale sarà la forma della parte riflettente (noi, per esempio, usiamo un cerchio). Questa prima fase è bene che la faccia un adulto.
2. Dipingete la base dello specchio con uno strato uniforme di tempera e lasciate asciugare.
3. Applicare il foglio di carta riflettente al centro della base di compensato o cartone e incollate attorno con la colla vinilica i legumi o i fiori a vostro piacimento.
4. Lucidate il vostro specchio con una vernice trasparente spray.
5. Mettete il gancino appendiquadro.

LA CLESSIDRA DI VETRO



MATERIALE: 2 bottigliette di succhi di frutta in vetro, semola di grano duro, colino, cartoncino colorato, colla vinilica, forbici, nastro adesivo (tipo nastro isolante), cronometro, matita, tempere
PROCEDIMENTO: 1. Lavare bene le bottigliette dentro e fuori togliendo le etichette.
2. Disegnate sul cartoncino un cerchio dello stesso diametro della bocca delle bottigliette aiutandovi con una delle bottigliette. Praticate al centro del cartoncino un foro di circa 0,5 cm con la matita.
4. Riempite una delle bottigliette con la semola dopo averla setacciata con un colino per eliminare i grumi.
5. Mettete il cartoncino in mezzo alle due bottigliette, facendole combaciare.
6. Tenendo ben stretto il punto in cui le due botti-

Età **8/10** Difficoltà **☆☆**

glie si incontrano (per non far uscire niente), capovolgete la clessidra e nello stesso istante in cui la semola inizia a scendere fate partire il cronometro. Se volete ottenere una clessidra che misuri un minuto esatto con lo scorrere della semola, appena il cronometro avrà raggiunto i 60 secondi dividete le due bottigliette e svuotate quella che stava sopra dalla semola in eccesso. Potete scegliere anche un'altra unità di tempo (ad esempio, 15 secondi, 30 secondi): in base alla vostra scelta aggiungete o togliete semola aiutandovi sempre con un cronometro.
7. Ricomponete la clessidra mettendo una bottiglia sopra l'altra, ricordandovi di mettere in mezzo il cartoncino con il foro.
8. Fissate per bene il tutto con del nastro adesivo colorato, ricoprendolo eventualmente con una striscia di cartoncino colorato.
9. Ritagliate due quadrati di cartoncino da incollare con la colla vinilica sulle basi delle bottigliette.
10. Abbellite a piacere i vetri delle due bottigliette incollando con la colla vinilica pezzettini di carta o colorando il vetro con delle tempere.

LA TRECCIA PORTA TUTTO



MATERIALE: 12 fili di spago, 2 fili corti di spago, 12 fili di fettuccia di cotone o nylon o rafia, 5 o 6 mollette in legno, perline, bottoncini, semini o altro, foto o disegni o post it, colla vinilica
PROCEDIMENTO: 1. Prendete i fili lunghi di spago e di fettuccia, annodateli all'estremità. Tutti i

Età **8/10** Difficoltà **☆☆**

fili devono essere lunghi due metri. **☆☆**
2. Dividete i fili in tre gruppi e formate una lunga treccia, fino ad arrivare all'estremità dello spago.
3. A treccia ultimata annodate il fondo e tagliate i fili delle estremità formando delle frangette.
4. Piegate la treccia a metà. Per appenderla prendete un piccolo pezzo di spago e create un'asola dove la treccia è stata piegata.
5. Utilizzando la fantasia, dipingete le mollette come più vi piace, servendovi di pennarelli e incollando con la colla vinilica semi, bottoni ecc.
6. Attaccate le mollette allo spago: saranno il sostegno delle fotografie e dei disegni appesi!

IL GALLETTO PROMEMORIA



MATERIALE: 2 bastoncini di legno lunghi 30 centimetri, 2 scatole da dentifricio, matita, colla vinilica, cartoncini colorati, scotch, punteruolo, colla stick, carta da pacco, pennarello nero indelebile, molletta da bucato, pennarelli, cartoncino bianco, cordoncino

PROCEDIMENTO: 1. Coprite le scatole di dentifricio con della carta da pacco, fissandola con dello scotch e della colla stick. Appoggiate sul tavolo una delle scatole, prendete una matita e fate un segno nel punto dove volete che appoggi la sbarra. Con un punteruolo fate il buco in corrispondenza del segno. Qualche centimetro più in basso fate un secondo buco. Fate due buchi nello stesso modo anche sull'altra scatola alla stessa altezza dei due buchi della prima.

2. Prendete un bastoncino e inseritelo in uno dei buchi della prima scatola, rigirate il bastoncino se

Età 6-8

Difficoltà ★★

il foro è troppo stretto; fissatelo utilizzando della colla vinilica da mettere all'estremità. Fissate allo stesso modo anche il secondo bastoncino, poi procedete a infilare e fissare le altre estremità dei bastoncini alla seconda scatola.

3. Disegnate il galletto (o un altro animale a vostro piacimento) sul cartoncino bianco, in modo che sia grande come la molletta, che verrà in questo modo coperta.

4. Colorate il galletto, ritagliatelo e rifinite i bordi con un pennarello nero. Infine incollatevi sul retro la molletta. Agganciate la molletta al bastoncino.

5. Ritagliate una larga striscia di cartoncino verde e tagliatela a frangette per simulare l'erba. Incollatela dietro le due estremità basse delle scatole di dentifricio. Potete ultimare il lavoro aggiungendo a vostro piacere animali che richiamino la fattoria.

6. Per appendere il lavoro usate un cordoncino fissato sul retro delle scatole con un po' di scotch. Ora il vostro galletto terrà ben saldi i bigliettini promemoria!

L'idea in più: potete variare la fantasia del lavoro a vostro piacimento: al posto del galletto, ad esempio, potete disegnare un orologio o una sveglia.

IL SEGNA ALTEZZA



Età 6-8

Difficoltà ★

MATERIALE: 6 cannuce, 2 nastri da fiorista, 4 cartoncini colorati da 18x13 centimetri, 4 fotografie da 15x10 centimetri, 1 cordoncino in tessuto, pennarello indelebile, strisce di cartoncino colorato, 3 graffette fermacarta, scotch, colla stick, cucitrice, riga lunga per tarare l'altezza

PROCEDIMENTO: 1. Unite le cannuce inserendole una dentro l'altra. Legatevi il cordoncino per appenderle: costituiranno infatti la parte alta del segna altezza.

2. Risvoltate l'estremità dei due nastri da fiorista

sulle cannuce fissandoli con la pinzatrice. Segnate su uno di essi le linee dei centimetri per misurare l'altezza. Preparate dei piccoli cartoncini di circa 3 cm per 6 cm con l'anno e il mese della misurazione. Fissate con un po' di scotch una graffetta dietro i cartoncini e agganciateli sul nastro lasciato in bianco.

3. Per realizzare il portafoto appoggiate la foto sul cartoncino di 18x13 cm fissandola con un po' di colla stick. Per incorniciare la foto ripiegate il cartoncino su di essa per circa 1,5 cm. Ripiegare ogni angolino per creare un motivo di decoro.

4. Fissate i due nastri incollandovi le estremità di ogni portafoto.

5. Tagliate due bastoncini per spiedini in 4 parti, fissandone due sul retro di ogni estremità bassa dei nastri in modo che non si arrotolino quando il segna altezza viene appeso.

L'OROLOGIO MUSICALE



Età 8-10

Difficoltà ★★★

MATERIALE: 1 sottopiatto rotondo di cartone, spartiti musicali, vernice spray, perline colorate, 1 piatto di plastica, acqua, lancette, meccanismo e batteria per orologi, colla vinilica, colla attaccatutto

PROCEDIMENTO: 1. Strappate gli spartiti musicali in modo da ottenere delle lunghe strisce. Le strisce devono essere lunghe qualche centimetro in più del diametro del cerchio del sottopiatto.

2. Prendete il piattino, riempitelo d'acqua e immergetevi le strisce per pochi secondi, in modo da

ammorbidire la carta.

3. Con la colla vinilica attaccate le strisce al sottopiatto disponendole a piacere una sull'altra. Continuate fino a coprire completamente il sottopiatto. Sempre con la colla vinilica fissate le strisce sul retro per circa 1 centimetro.

4. Ricoprite tutto il lavoro (prima davanti e poi, quando è asciutto, anche sul retro) con pennellate di acqua e colla vinilica. Lasciate asciugare bene il tutto. Fate un buchino nel centro del cartone.

6. Con una colla attaccatutto fissate le perline in concomitanza delle ore.

7. Passate su tutto il lavoro una mano di vernice lasciando asciugare molto bene la superficie.

8. Posizionate le lancette nel buchino centrale, inserendole nel meccanismo che verrà applicato sul retro. Fissate su quest'ultimo un gancino per poter appendere l'orologio e... il ritmo è garantito!



IL CALENDARIO DA APPENDERE



MATERIALE: 1 cartoncino bianco A3 di circa 40x30 cm, 1 cartoncino verde A3 di circa 40x30 cm, 1 foglio da disegno bianco A4 di circa 30x20 cm, 5 dischi di cartoncino bianco con diametro di 12 cm, 4 fermacampioni, 1 gancio per appendere, pastelli, pennarelli, forbici, matita, colla

PROCEDIMENTO: 1. Incollate uno sopra l'altro i due cartoncini A3, per dare consistenza alla base del calendario.

2. Sul foglio da disegno bianco disegnate 4 sequenze rappresentanti le 4 stagioni. Incollate il foglio al centro del cartoncino verde.

3. Fate un piccolo foro al centro dei 5 dischi di cartoncino. Dividete il primo in 7 spicchi scrivendo in ognuno il nome dei giorni della settimana, il secondo in 12 spicchi con i nomi dei mesi e

Età **6/7**

Difficoltà ★

sul terzo scrivete i numeri dall'1 al 31 lungo la circonferenza. Sul quarto scrivete a cerchio i numeri da 1 a 8 sulla parte più interna e sul quinto scrivete i primi tre numeri dell'anno (201) seguito da una finestrella.

Unite questi ultimi due cerchi con un fermacampione in modo che dalla finestrella appaia il numero corrispondente all'unità dell'anno desiderato.

4. Colorate a vostro piacimento gli spicchi dei dischi e fissateli agli angoli del cartoncino con i fermacampioni. Assicuratevi che i quattro dischi possano ruotare.

5. Con un pennarello disegnate quattro frecce che indicheranno in successione il giorno, il numero, il mese e l'anno.

6. Appendete il vostro calendario con un gancio.

L'IDEA IN PIÙ: prendete come base del lavoro un vassoio da pasticceria e, al posto di disegnarvi le sequenze delle quattro stagioni, utilizzate la tecnica del *découpage*, incollando fotografie sul tempo atmosferico o di vecchi Cre-Grest (stampate su carta normale) con acqua e colla vinilica.



LA SCATOLA DEI RICORDI



Età **8/10 11/13** Difficoltà ★★★

composizione più armoniosa.

3. Diluite la colla vinilica con dell'acqua. Stendete un sottile strato di colla sul retro del ritaglio, procedendo dal centro verso i bordi e successivamente posizionalo nel punto desiderato.

4. Rimuovete tutte le bolle d'aria o le grinze, passando successivamente una mano di colla vinilica diluita con acqua.

5. Completato il tutto spennellate una mano di vernice su tutta la scatola.

L'idea in più: se avete una scatola di un colore omogeneo potete non utilizzare le tempere acriliche e procedere direttamente a incollare le immagini.

Dopo aver attaccato le immagini passate subito alla stesura della vernice spray.

MATERIALE: Scatola in cartone, carte per *découpage*, tempere acriliche, pennelli, colla vinilica, forbici, vernice spray

PROCEDIMENTO: 1. Colorate a vostro piacimento la scatola con le tempere acriliche. Lasciate asciugare.

2. Ritagliate le immagini scelte per la decorazione. Prima di incollare disponete le immagini sia sul coperchio che sulla scatola fino a individuare la

IL PANE



Età **PER TUTTI** Difficoltà ★★★

2. Aggiungete l'olio e l'acqua, possibilmente tiepida, nella quale è stato precedentemente sciolto il lievito.

3. Mescolate e aggiungete poca acqua se l'impasto è troppo asciutto.

4. Impastate prima nel recipiente e successivamente sul tavolo fino ad ottenere un impasto morbido. Lasciate riposare per 2 ore coperto da un panno in un luogo asciutto.

5. Con l'impasto ricavate 4 panini stretti e leggermente allungati facendo sopra ad ognuno due o tre taglietti decorativi e lasciateli lievitare ancora per un'ora circa.

6. Cuocere a 180° per 40 minuti in forno già caldo.

MATERIALE: 3 etti di farina, 3 cucchiaini di olio, ¼ di cubetto di lievito di birra (circa 7 g), 1 cucchiaino di grana, rosmarino fine, 140 ml di acqua, un pizzico di sale

PROCEDIMENTO: 1. In un recipiente mettete la farina, il sale, il rosmarino tritato, il grana e mescolate.

i LABORATORI ESPRESSIVI

Accanto ai laboratori manuali ritroviamo i laboratori espressivi. Molto spesso si tende a pensare che quelli manuali siano più adatti ai piccoli mentre i preadolescenti siano più adatti ai laboratori espressivi. Oppure, altre volte, si tende a fare solo della storia del Cre-Grest un gigantesco laboratorio espressivo che per un mese intero coinvolge alcuni ragazzi in scenografia, costumi e prove.

Il bello di un laboratorio espressivo, appunto perché l'intento è più che mai l'espressione di se stessi, è che concilia diversi strumenti: dall'uso del corpo alla danza, dalle parole alle immagini alla musica, dall'immaginazione di un futuro possibile al ricordo di un passato da custodire.

Il fantasticare, l'immaginare, l'immedesimarsi in altro sono aspetti di un linguaggio che oggi spesso si tende a negare o a minimizzare, impegnati come siamo in un mondo che "corre veloce" verso nuove scoperte tecnologiche che sottraggono tempo e spazio alla sperimentazione di sé in un lavoro manuale ed espressivo.

Chi si occupa di un laboratorio espressivo quando progetta e realizza il laboratorio deve avere alcune attenzioni particolari:

- **più linguaggi:** proprio perché il laboratorio espressivo ha a sua disposizione diversi canali è necessario cercare sempre di trovare quello adatto a chi partecipa al laboratorio per permettergli anche di sperimentare cose nuove, superando a volte i propri limiti.
- **protagonismo:** ognuno si deve sentire importante, non messo su un piedistallo ma coinvolto direttamente in quello che si sta facendo, dando lo spazio necessario per esprimere le proprie potenzialità.
- **creatività:** tutto ciò che è qui proposto deve cedere spazio alla fantasia, all'immaginazione all'inventiva di ciascuno; spesso i risultati migliori si ottengono stravolgendo i piani iniziali, permettendo così di costruire un laboratorio che ognuno sente davvero suo!

Quest'anno nel pensare i laboratori si è focalizzata l'attenzione sul tempo nelle sue diverse accezioni: passato, presente, futuro, per prendere coscienza della linearità del tempo che, ripetendosi, ci svuota dalle differenze per riportarci all'idea di una comunità di vita che si estende oltre ogni confine.



Che cosa puoi trovare, indice dei laboratori espressivi:

Una giornata a spasso nel tempo.

La danza delle ore

Chi c'era prima di noi?

La lettura creativa

La sfilata dei vestiti

Gli artisti del tempo

Giornalisti si diventa

C'è un tempo per... giocare!

Ingegneri del futuro

I sapori del passato

Per capire in un batter d'occhio per chi sono adatti i laboratori espressivi:

6-7 Da 6 a 7 anni

8-10 Da 8 a 10 anni

11-13 Dai 11 a 13 anni

★ facilissimo

★★ facile

★★★ medio

★★★★ difficile

CHI C'ERA PRIMA DI NOI?

Età 8-10 11-13

Difficoltà ★★

OBIETTIVO: Far conoscere ai ragazzi la realtà storica del paese conoscendo le persone che vi hanno abitato prima di noi, sviluppando concretamente un'idea lineare di tempo.

SVOLGIMENTO:

IL FOCUS DELLA RICERCA

Dividete i ragazzi in piccoli gruppi e cercate con loro sui libri territoriali (che potete trovare in biblioteca) alcuni nomi di famiglie e di persone vissute secoli fa (ogni gruppo si focalizzerà su uno o due soggetti). Sarebbe bello che i ragazzi focalizzassero l'attenzione sulle persone della loro età vissute in passato. Come focus della ricerca potete chiedere ai ragazzi di cercare persone che hanno fatto della loro vita un'opera d'arte: o perché si sono dedicati al servizio

degli altri, o perché hanno creato qualche opera artistica, o perché sono stati essenziali per lo sviluppo del paese.

TUTTI IN COMUNE!

Andate con i ragazzi in comune, presso l'ufficio anagrafe, e date inizio alla ricerca delle persone che avete individuato durante la prima tappa. Gli annali sono tantissimi: sono stati divisi in base a criteri che potete chiedere all'addetta, in modo da rendere più semplice la ricerca.

LO SLOGAN

Fate preparare ai ragazzi dei cartelloni che rappresentino il loro lavoro e la loro ricerca: ogni gruppetto dovrà formare uno slogan, una scritta che riproponga la sua ricerca.

UNA GIORNATA A SPASSO NEL TEMPO

Età **8 10 11 13**

Difficoltà **☆☆☆**

OBIETTIVO: La diversità è ricchezza. Diversità intesa non solo come luoghi, ma anche come tempi. Diversità che ha in sé le radici per una uguaglianza che ci fa sentire tutti uniti.

SVOLGIMENTO:

METTIAMOCI NEI LORO PANNI... NEL PASSATO

Come avranno vissuto i ragazzi nel XVIII secolo? Quali saranno stati i loro svaghi, i loro divertimenti? Se disponete di un computer fate cercare ai ragazzi su internet i "luoghi comuni" dell'adolescenza di un tempo. In alternativa potete ricorrere a libri o a vecchie immagini di paese raffiguranti il tempo storico. Ricostruite con i ragazzi, attraverso l'ideazione di una storia, la giornata tipo di un adolescente del XVIII secolo.

LA TELECAMERA

Procurate o ideate con i ragazzi vestiti e accessori che avrebbero potuto indossare i loro coetanei di un tempo. Per farlo potete utilizzare vecchie sciarpe, camicie e accessori presi da qualche vecchio armadio e trasformarli, ad esempio, in mantelli, soprabiti, cappelli, gonne. Divideteli in piccoli gruppetti, ciascuno dei quali rappresenterà la storia da loro ideata. Sarebbe interessante l'ausilio di una

telecamera per filmare il tutto: in questo modo viene offerta ai ragazzi la possibilità di sfruttare un canale a loro familiare (pensiamo ai video sul telefonino) per rappresentare un lavoro di gruppo e una piccola scenetta.

METTIAMOCI NEI LORO PANNI... NEL FUTURO.

Abbiamo parlato dei ragazzi del XVIII secolo. Ma come vivranno i ragazzi nel 2400? Riusciamo a immaginarcelo? Pensiamo con i ragazzi alla loro giornata tipo, ai luoghi che potrebbero frequentare, agli amici che potrebbero avere. Anche in questo caso creiamo una storia sulla giornata tipo dei ragazzi del futuro (ad esempio, l'ora in cui andranno a scuola, come ci andranno, che sport faranno e come si vestiranno).

LA RIFLESSIONE

Mettete in atto con i preadolescenti, anche in questo caso, una scenetta rappresentante la storia che avete ideato, filmandola. Dopo questo momento attivo fermatevi con loro a riflettere sulle diversità che le due situazioni presentano, paragonandole alla nostra realtà. Soffermatevi anche a ricercare le somiglianze che legano le tre epoche nel grande filone della storia.

dare a questa opera.

LA DIVISIONE IN PICCOLI GRUPPI

Dividete i bambini/ragazzi in due gruppi secondo le loro attitudini: un sottogruppo continuerà a ideare alcuni movimenti che, uniti, andranno a creare la danza per la recita. Un sottogruppo lavorerà sulla teatralità, ideando una storia (senza la comunicazione verbale ma sfruttando solo la comunicazione mimica del corpo).

I due gruppetti collaboreranno per fornirsi degli spunti e per fare in modo che il risultato sia uniforme.

LA SCENOGRAFIA

Pensate alla scenografia. Si possono formare diversi sottogruppi, ognuno con una sua specificità: chi si

occupa del vestiario (procurandosi vestiti vecchi che, anche grazie alla fantasia, possono trasformarsi in abiti adatti alla rappresentazione), chi dell'impianto audio (preparando le luci, il mixer. È bene che questo ruolo venga ricoperto da un animatore se i bambini sono piccoli), chi della scenografia (preparando cartelloni che rappresentino i luoghi dove i ragazzi hanno deciso di ambientare la rappresentazione, ad esempio in un bosco, in un anfiteatro).

LO SPETTACOLO

Dopo aver fatto le ultime prove è arrivato il momento di rendere partecipi anche i genitori, i bambini e gli animatori: fate mettere in scena lo spettacolo durante la serata finale del Cre-Grest!

LA LETTURA CREATIVA

Età **6 7 8 10**

Difficoltà **☆☆**

OBIETTIVO: Attraverso il racconto di una storia far nascere dalla fantasia e dalla creatività dei bambini una piccola rappresentazione teatrale.

SVOLGIMENTO:

LA SCELTA E LA LETTURA DELLA STORIA

Scegliete con i bambini una storia che abbia come tema il tempo (ad esempio "Momo" di Ende, "La bella addormentata nel bosco"). In un angolo di una stanza silenziosa disponete materiali come cuscini o tappeti su cui essi possano sdraiarsi o sedersi comodamente. Dopo che ognuno ha preso posto iniziate a leggere la storia. Potete usare qualche strategia per rendere il momento più interessante agli occhi dei bambini: lo sguardo, il ritmo, una netta scansione delle parole, un'intensità di voce che cambia a seconda del pezzo letto. Usate dunque una certa teatralità per la lettura.

LA SCELTA DELLE SCENE

Dopo la lettura raccogliete le prime impressioni dei bambini sui personaggi e sulle scene che li hanno colpiti maggiormente. Scegliete dunque tutti insieme le scene che vorrete rappresentare

nella recita. La storia può subire anche un finale diverso da quello che ha deciso l'autore: lasciate dunque spazio alla creatività dei bambini.

RUOLI E PROVE

Preparate una bozza del copione, riordinate le scene, scegliete i dialoghi di ciascuno; fate in modo che tutti abbiano una parte, così che ognuno si senta protagonista. È importante chiedere ai bambini quale ruolo vogliono avere nella storia, per motivarli maggiormente. Iniziate le prove del vostro spettacolo teatrale.

I PREPARATIVI FINALI

Dedicarevi con i bambini alla preparazione della scenografia e dei costumi, disegnando ad esempio su grandi cartelloni gli ambienti principali nei quali si svolge la storia. Per i costumi avvaletevi di sciarpe, gonne, vestiti di carnevale che possano coincidere con la storia da voi scelta. Quando tutto è pronto, mostrate il vostro spettacolo agli altri bambini/ragazzi durante una giornata di Cre-Grest oppure ai genitori durante la serata finale.

LA DANZA DELLE ORE

Età **PER TUTTI**

Difficoltà **☆☆**

OBIETTIVO: Far avvicinare i ragazzi a forme di comunicazione come la musica, la danza e il teatro.

SVOLGIMENTO:

ASCOLTO E PRIMA CREAZIONE

Utilizzando un computer o un disco musicale ascoltate con i bambini/preadolescenti la composizione "La danza delle ore" tratto dalla Gioconda di Amilcare Ponchielli. Per ascoltarlo potete anche utilizzare

il pezzo tratto dal lungometraggio "Fantasia". È un brano diverso rispetto a quelli che di solito ascoltano i ragazzi. Lavorate sulle sensazioni che provoca nei ragazzi dopo l'ascolto e sull'idea del tempo a cui rimanda. Fate loro ideare un tema o il titolo di una storia che sia adatta alla musica appena ascoltata. Inventate con loro dei movimenti che facciano trasparire dal corpo sia le sensazioni che il possibile significato che si vuole

LA SFILATA DI VESTITI

Età **8 10 11 13**

Difficoltà ☆☆☆

OBIETTIVO: Far scoprire ai ragazzi il modo di vestire di un tempo e stimolare la loro creatività su come potrebbe essere la moda nel futuro.

SVOLGIMENTO:

LA RICERCA SUL PASSATO

Quali erano gli abiti comuni del passato? Che cosa rappresentavano? Cercate con i ragazzi vecchie fotografie oppure recuperate intervistando gli anziani del paese qualche spunto e idea. Date un focus di ricerca. Ad esempio: fino a qualche anno fa quasi ogni lavoro era connotato da un abito. Andate nei vari negozi del paese chiedendo informazioni sui vestiti da professione. Confrontate gli abiti di un tempo con quelli attuali. Gli abiti cercati possono anche essere di uso quotidiano, come il vestito da tenere in casa, il costume, il grembiule per la scuola, il vestito da sera...

L'IDEAZIONE SUL FUTURO

Come ci si vestirà nel futuro? Cercate di tenere sempre la stessa tipologia di abiti scelti per la ricerca del passato per poter fare un confronto. Se, ad esempio, nella prima tappa avete cercato gli abiti

che si dovevano indossare a scuola, pensate al vestiario del futuro nell'ambito scolastico.

LA SARTORIA

Recuperate con i ragazzi i vestiti di un tempo (chiedendoli ad esempio in prestito a qualche anziano del paese ma tenendoli con cura!) procurate quelli attuali e costruire quelli del futuro con la stoffa e con gli oggetti che vi suggerisce la fantasia. Chiedete aiuto a qualche mamma per questo lavoro di facile sartoria.

LA SFILATA

Ora i ragazzi sono pronti a presentare una sfilata di moda. Essa può essere messa in atto durante l'ultima serata di Cre-Grest o durante un pomeriggio. Fate presentare ai ragazzi gli abiti a tre a tre (il vestito del passato, il vestito del presente, il vestito del futuro), in modo che il confronto balzi subito all'occhio. Un educatore o qualche preadolescente stesso può narrare la ricerca e presentare la sfilata. Potete mettere una musica di sottofondo adatta al vostro spettacolo.

GLI ARTISTI DEL TEMPO

Età **PER TUTTI**

Difficoltà ☆☆☆

OBIETTIVO: Sensibilizzare i bambini e i preadolescenti all'arte dando spazio alla loro creatività e a un nuovo concetto di collaborazione.

SVOLGIMENTO:

L'AMBIENTE

Preparate in una stanza l'occorrente per dipingere e disegnare: fogli, pastelli, pennelli, colla, tempere. Disponete i banchi in modo tale che ogni bambino/ragazzo abbia il posto necessario per disegnare.

Fornite a ciascun ragazzo un grande foglio.

LA CREAZIONE

Il mandato del laboratorio consiste nel far rappresentare ai ragazzi, sotto forma di disegno, il loro concetto di tempo. Sarebbe meglio non dare loro spunti, per non limitare la loro fantasia. Tuttavia potete presentare alcune immagini di quadri di pittori che hanno rappresentato nelle loro opere il tempo.

PASSA IL DISEGNO

Per rendere le opere più complesse e interessanti fate passare i disegni di ciascuno al compagno di destra: ora ogni bambino/preadolescente avrà in mano un disegno diverso dal suo. Come cambia la rappresentazione? In questa fase ogni ragazzo dovrà abbellire il nuovo disegno che ha in mano. Successivamente riconsegnate ogni disegno al creatore iniziale. Come è cambiato il prodotto? È interessante vedere come i disegni

creati in questo modo siano più ricchi di quelli fatti singolarmente: tale pratica consente infatti di allargare i propri schemi, prendendo in considerazione idee e soluzioni a cui singolarmente non si aveva pensato.

ALLESTIAMO LA MOSTRA

Allestite in una zona ben visibile dell'oratorio una mostra con i dipinti. Sarebbe bello che il processo messo in atto per creare il laboratorio venisse spiegato dagli stessi ragazzi.

GIORNALISTI SI DIVENTA!

Età **11 13**

Difficoltà ☆☆☆

OBIETTIVO: Attraverso l'utilizzo del computer permettere ai ragazzi di collaborare per raccogliere informazioni e creare il giornalino del Cre-Grest.

SVOLGIMENTO:

TITOLO, CAPITOLI E STRUTTURA

La prima cosa da fare è dare forma concreta al giornalino: scegliete insieme ai ragazzi il nome che lo caratterizzerà (ricordatevi che il suo scopo è riportare gli eventi quotidiani di vita d'oratorio durante l'estate, quindi anche il titolo può far riferimento al Cre-Grest). Individuate con i ragazzi i principali capitoli da inserire nelle pagine, ad esempio: interviste, fatti del giorno, avvisi, curiosità, eventi futuri, e infine scegliete la struttura, l'impaginazione e il formato.

DOPO LA SCELTA DEI RUOLI ... TUTTI A CACCIA DI NOTIZIE!

Fate scegliere a ciascuno dei ragazzi in quale sezione vuole inserirsi (per esempio chi scrive la notizia del giorno o chi si incarica di trovare foto o immagini).

Ora è arrivato il momento di andare alla ricerca del materiale vero e proprio per la stesura degli articoli: i ragazzi sono veri e propri inviati il cui obiettivo sarà riportare qualsiasi notizia interessante!

LA FASE FINALE

Utilizzate il computer per scrivere gli articoli, inserite poi le immagini (siccome solitamente in oratorio vi è solo un computer, anche la stesura può diventare un ruolo occupato da uno o due ragazzi). Fate stampare ai ragazzi il giornalino e distribuitelo a tutti i bambini e ragazzi del Cre-Grest.

Questa impostazione può essere seguita per riportare i fatti principali durante tutte le settimane di Cre-Grest. Sarebbe bello far sperimentare ai ragazzi i diversi ruoli nelle varie settimane: chi si è occupato di descrivere le curiosità, la settimana successiva può dedicarsi alle interviste e così via.



C'È UN TEMPO PER... GIOCARE!

Età 11-13

Difficoltà ★★

OBIETTIVO: Permettere ai ragazzi, futuri animatori, di progettare con creatività, responsabilità e spirito di servizio un pomeriggio di gioco per i bambini più piccoli.

SVOLGIMENTO:

L'IDEAZIONE

Scegliete con i ragazzi l'organizzazione del pomeriggio di gioco. È bene che, a questo proposito, facciate notare loro alcune accortezze, in particolare: l'età dei bambini a cui sono destinati, gli spazi che si possono utilizzare e i materiali a disposizione. Scegliete la tipologia di gioco con cui vorreste far divertire i bambini, ad esempio un grande gioco, i tornei, un gioco a tema. Ricordate che questa prima fase del laboratorio è ideativa e dunque è necessario che i ragazzi abbiano il tempo per costruire una collaborazione di idee. È importante anche che i ragazzi provino a pensare da soli, trovando nell'educatore non un suggeritore ma una guida a cui rivolgersi in caso di necessità.

WORK IN PROGRESS

Una volta scelta la tipologia di gioco e gli spazi da utilizzare lasciate ai ragazzi il tempo necessario per programmare la struttura concreta del gioco, le sue regole, i possibili materiali necessari e i ruoli che ognuno di loro prenderà nel gioco. È importante a questo punto dividere i preadolescenti in piccoli gruppi: a ciascun gruppo verrà affidata una squadra di bambini, in modo da permettere a ciascuno di loro di avere un ruolo concreto e specializzato con i bambini.

TUTTI I GIOCARE!

Incontrate le squadre di bambini, protagonisti del vostro laboratorio, e mettete in pratica le vostre idee.

Con l'utilizzo di una telecamera potete filmare il gioco, le cui sequenze potranno essere mostrate durante l'ultima giornata di Cre-Grest, per rivedere e prendere coscienza di un tempo vissuto con e per gli altri.

INGEGNERI DEL FUTURO

Età 11-13

Difficoltà ★★★

OBIETTIVO: Sviluppare la creatività e la progettualità dei ragazzi. Il tutto in un'ottica ingegneristica incentrata sul futuro. Come sarà un'automobile nel 2300? Una lavastoviglie? Un computer?

SVOLGIMENTO:

LA RACCOLTA DELLE IDEE

Ricorrendo alla fantasia chiedete ai ragazzi di pensare a quali cambiamenti potrebbero andare incontro gli oggetti che usiamo quotidianamente, come il computer, il telefono, i mezzi di trasporto e gli utensili.

Se risulta loro difficile ricorrere solo alla fantasia fate fare una ricerca su internet o sui libri ricercando oggetti che hanno subito profonde modificazioni nel giro di breve tempo (come ad esempio, i cellulari): prendete come spunto tali trasformazioni per ideare le invenzioni future.

IL PROGETTO

Dividete i ragazzi in piccoli gruppetti. Ogni gruppetto dovrà pensare a un oggetto del futuro che vorrebbe progettare.

Per incentivare qualche spunto si può offrire ai

ragazzi la possibilità di girare nelle vie del paese, per prendere come riferimento alcuni oggetti che si vedono tutti i giorni, come cartelli stradali, semafori, altalene del parco-giochi e trasformarli in opere del futuro.

IL PROGETTO... SU CARTA!

Chiedete ai ragazzi di fare un disegno, un vero e proprio progetto dell'oggetto che intendono costruire. Sarebbe interessante cercare di costruire oggetti con materiali da riciclo che si trovano in oratorio con grande facilità come cartoncini, bottiglie, lattine e giornali.

DALLA CARTA... ALLA REALTÀ!

Ora che si ha bene in mente quel che si vuole progettare, il materiale da usare e il modo di operare, ogni gruppetto costruisce il suo oggetto, che non deve essere nient'altro che la riproduzione reale di quello che avevano precedentemente disegnato su carta. I lavori si possono esporre durante la serata finale del Cre-Grest, affiancati dal loro progetto su carta. Sarebbe interessante allestire una vera e propria mostra, chiedendo ai ragazzi di ogni gruppetto di diventare relatori della loro opera.

I SAPORI DEL PASSATO

Età 11-13

Difficoltà ★★★

OBIETTIVO: Sensibilizzare i ragazzi alle diversità che si riscontrano non solo nello spazio ma anche nel tempo. Far sperimentare loro la preparazione dei cibi come forma di comunicazione

SVOLGIMENTO:

LA RICERCA

Fate recuperare ai ragazzi le ricette dei nonni. Per farlo potete far loro intervistare gli anziani andandoli a trovare direttamente a casa. Sarebbe molto bello se i ragazzi venissero portati nel centro di cura per anziani del paese, non solo per recuperare ricette ma anche per donare un po' del loro tempo agli altri.

ANCORA PIÙ INDIETRO NEL TEMPO!

Ora che avete individuato le ricette di qualche decennio fa prendete in considerazione, con una scelta collettiva, un periodo storico più remoto. Recatevi in biblioteca con i ragazzi e consultate i libri per vedere come si mangiava nel periodo storico da voi scelto.

TUTTI IN CUCINA!

Recuperate gli alimenti che vi serviranno per la preparazione delle ricette (o utilizzate quelli che sono già presenti in oratorio). Come cambiano gli alimenti nel tempo? E la preparazione è uguale o diversa?

Successivamente i ragazzi possono fare una prima sperimentazione di qualche ricetta lavorando nella cucina dell'oratorio.

Divideteli in piccoli gruppetti, per favorire un lavoro più strutturato. A ogni gruppetto verrà assegnata una ricetta.

Quando le ricette saranno realizzate potranno essere gustate dai ragazzi.

I CARTELLONI

Allestite in una zona ben visibile dell'oratorio un banchetto esponendo i cibi realizzati. I ragazzi possono mostrare, attraverso la realizzazione di cartelloni, la storia dei cibi da loro realizzati.

1' AMBIENTAZIONE

Gli oratori sono luogo di tante attività e di tante esperienze, in ogni momento dell'anno. È normale riconoscere l'identità di queste proposte da come sono decorate e allestite le aule e gli spazi dell'oratorio. È vero che l'abito non fa il monaco, ma è importante dare un degno riconoscimento a ciò che si sta facendo. Creare un arredamento adatto, una decorazione speciale, un mix di colori, strutture e immagini, affascina e cattura l'attenzione di chi poi diverrà protagonista di queste esperienze. Il dettaglio lascia ricordi indelebili nella nostra mente: capita spesso di pensare a com'era decorata una stanza, per poi rielaborare tutto quello che accadde in quel luogo. Non lasciamoci sfuggire questa grande occasione! Creare l'ambientazione è segno di cura e attenzione allo spazio che diventa casa di molti in tante esperienze. È vero che i luoghi hanno poi significato se riempiti da persone, ma proprio perché queste persone si sentano ben accolte e diano valore alle proposte, è bene curare gli spazi dedicati a loro.

Quest'anno si è voluto uscire dagli schemi fino a ora proposti suggerendo su quali spazi o elementi decorativi concentrarsi e alcuni spunti su come realizzarli. Appunto perché sono puri suggerimenti, richiedono una rielaborazione in base agli spazi a disposizione, richiedono immaginazione per la realizzazione e richiedono di essere adattati alla propria storia e al proprio tempo, e tutto ciò è possibile se non si perde mai di vista la finalità principe dell'ambientazione: creare un luogo accogliente che sia favorevole allo svolgersi di esperienze buone.

Sul sito www.cregrest.it trovate il logo in bianco e nero e a colori.



1' AMBIENTAZIONE

Che cosa puoi trovare, indice delle ambientazioni:

Le aule

L'ingresso/il cortile dell'oratorio

Punteggi

Il palco (fondale oppure fronte palco)

Il bar dell'oratorio

Il cancello

Le squadre (i bambini, gli animatori...)

Mappa dell'oratorio/attività

LE AULE

1 Date a ciascuna aula un nome. I nomi possono rappresentare un'era (Aula Medioevo, Aula Futuro, Aula Preistoria...) oppure modi di dire sul tempo (già BattiBaleno è una frase utilizzabile).

2 Create arredi a forma di lancette e orologi da appendere al soffitto, per decorare le aule e dar loro un aspetto più simpatico e gioioso.

3 Realizzate un cartellone a forma di agenda da appendere sulla porta di ciascuna aula, su cui scrivere uno slogan che rappresenti l'attività svolta in quell'ambiente.

4 Realizzate un cronometro da mettere all'interno dell'aula, per delimitare l'intervallo temporale che caratterizza l'attività svolta al suo interno.

L'INGRESSO/ IL CORTILE DELL'ORATORIO

- 1 Utilizzate la "Drimmer-a-pedali", la bicicletta/macchina del tempo dello scorso Cre-Grest e attaccatela a un grande cartellone segna-punti: se si pedala i punti aumentano, sottolineando il diversificarsi di una classifica che cambia nel tempo.
- 2 Disegnate nel punto centrale dell'oratorio (ad esempio il cortile) un orologio con tante lancette quante sono le possibili indicazioni 'stradali' da percorrere durante la giornata (freccia che indica le aule per i laboratori, freccia che indica il bar per la merenda...), per guadagnare tempo e iniziare le attività in un Battibaleno.
- 3 Disegnate una grande meridiana nel centro del cortile, per sfruttare la luce del sole come indicatore del tempo che passa.

PUNTEGGI

- 1 Realizzate una serie di ingranaggi che funzionino a 'domino': si caricano i punteggi utilizzando quantità di acqua o sabbia; tale meccanismo fa girare le lancette sull'orologio indicante la scala dei punteggi.
- 2 Costruite una clessidra graduata per ciascuna squadra che si riempie dei punteggi ottenuti.

IL PALCO (FONDALE OPPURE FRONTE PALCO)

- 1 Usate il logo come sfondo del palco.
- 2 Costruite una linea del tempo che giri attorno al palco e che racconti le 'Ere dei Cre-Grest' (gli anni passati sono infatti tanti!), corredata con foto di momenti del Cre-Grest a cui ci si riferisce.
- 3 Realizzate una striscia/agenda che corra lungo il fronte palco oppure un'agenda enorme che copra il fondo (potete prendere come esempio le pagine dell'agenda degli Animatori) dove annotare per ogni giorno l'attività principale (lunedì: grande gioco, martedì: piscina...) e appuntare anche i promemoria (ad esempio, portare le autorizzazioni dei genitori per la gita).

IL BAR DELL'ORATORIO

- 1 Disegnate le monete e le banconote che caratterizzavano gli scambi commerciali del tempo passato (monete romane, monete egiziane, monete italiane pre e post-unitarie) appendendoli al soffitto o sulle scatole delle caramelle.
- 2 Come si chiamavano i luoghi dove poter fare merenda del passato? E quelli del futuro come si chiameranno? Ogni settimana il bar cambia nome e aspetto: un giorno è un saloon, un giorno una taverna...

IL CANCELLO

- 1 Costruite un grande orologio con un meccanismo che fa girare le lancette e suona per ricordare e dare inizio alle attività, come ad esempio l'ora di inizio del Cre-Grest (e dunque attirando l'attenzione dei bambini e facendo anche gustare loro l'attesa) e l'ora di fine (avvisando i genitori che aspettano i figli).
- 2 Costruite grandi ingranaggi sui quali scrivere lo schema che caratterizza una giornata tipo di Cre-Grest e posizionatele fuori dall'oratorio su un cavalletto: in questo modo si rende partecipe anche la comunità delle attività che si svolgono al suo interno e delle persone che vivono il tempo del dono di sé.
- 3 Realizzate un grande cartellone su cui scrivere i principali fusi orari nel mondo: in questo modo i ragazzi potranno allargare il concetto di tempo, inteso anche in senso spaziale. Al centro del cartellone si può inserire l'ora e il nome del paese del proprio oratorio, per rendersi conto al meglio della distanza temporale con i Paesi più lontani. In questo modo si allarga lo sguardo sul mondo e la distanza diventa vicinanza.

LE SQUADRE (I BAMBINI, GLI ANIMATORI...)

- 1 Costruite una clessidra per ogni squadra, dove ogni granellino di sabbia sia la foto di ciascun bambino/animatore che la compone.
- 2 Realizzate tanti ingranaggi quanti sono i componenti della squadra, da assemblare tra loro in un unico grande quadrante di orologio (magari uno diverso per ogni squadra!).
- 3 Recuperate tanti post-it da appendere su un'unica agenda da voi disegnata. Ogni post-it rappresenta il nome di un componente della squadra; potete utilizzarli di colori diversi a seconda che si tratti di animatori o ragazzi o addirittura un colore per ogni fascia di età.
- 4 Disegnate un grande orologio per ogni squadra, dove ciascun numero del quadrante sia rappresentato dalla firma di un componente. Se i componenti sono meno o più di 12 non importa, personalizzate a vostro piacere l'orologio: il tempo del Cre-Grest è relativo!

MAPPA DELL'ORATORIO/ ATTIVITÀ

- 1 Riproducete la piantina dell'oratorio in cui ogni ambiente sia nominato con il nome di un Paese con un diverso fuso orario rispetto al nostro.
- 2 Riproducete il programma settimanale delle attività da appendere all'ingresso.
- 3 Disegnate tre personaggi rappresentanti le tre dimensioni temporali (ieri, oggi, domani) ciascuno dei quali avrà scritto sulla pancia l'attività del giorno che lo caratterizza (il primo personaggio l'attività di ieri, il secondo quella di oggi e il terzo quella di domani).

le AVVENTURE

Le avventure solitamente dedicate ai preadolescenti quest'anno si aprono anche ai bambini più piccoli in modo che tutti possano sperimentare l'esperienza di uscire dai cancelli del proprio oratorio per vivere momenti diversi e originali. Le avventure, che affrontano tutte il tema del Cre-Grest, il tempo, portano chi le vive a riscoprire la bellezza della propria comunità e, pensando sempre più in grande, anche del mondo che ci circonda. Il tutto favorendo il processo di conoscenza tra bambini, ragazzi, animatori ma anche l'incontro con altre persone. Sperimentare le avventure, smuove la sedentarietà e la stanchezza che purtroppo tutti siamo abituati a vivere nella società contemporanea. Muoversi con il corpo e con la mente è occasione di maturazione e crescita.

Che cosa puoi trovare, indice delle avventure:

C'era una volta

S-balliamo sul tempo

Tic-tac, il tempo va

Gira il mondo intorno a noi

Il tempo futuro: animatori per un giorno

C'è un tempo per...

Orientiamoci

Un minuti risparmiato, è un minuto guadagnato

Il tempo dell'attesa

Sotto questo sole, è bello pedalare

Passa-Tempo



Per capire in un batter d'occhio per chi sono adatte le avventure:

6.7 Da 6 a 7 anni

8.10 Da 8 a 10 anni

11.13 Dai 11 a 13 anni

★ facilissima

★★ facile

★★★ media

★★★★ difficile

C'ERA UNA VOLTA

Età 11.13

Difficoltà ★★★

DURATA: 1 pomeriggio della settimana per 4 settimane

LUOGO: paese/quartiere in cui si svolge il Cre-Grest
MATERIALE: necessario per prendere appunti, videocamera e registratore vocale per filmare/registrare eventuali interviste

REALIZZAZIONE:

C'era una volta... così iniziano tutte le più belle favole di sempre e così si potrebbe iniziare a raccontare la storia del Cre-Grest nel proprio

oratorio. Mandate i ragazzi, divisi in squadre, alla ricerca di materiale e testimonianze relativi ai Cre-Grest degli anni passati. Possono chiedere al don, agli educatori/animatori se hanno conservato fotografie o filmati, intervistare i vecchi animatori (ormai adulti), per sapere cosa è stata per loro l'esperienza del Cre-Grest, le loro impressioni, le emozioni e i ricordi, allo scopo di evidenziare le principali evoluzioni e gli sviluppi del Cre-Grest nel vostro oratorio.

S-BALLIAMO SUL TEMPO

Età 11.13

Difficoltà ★★

DURATA: 1 serata

LUOGO: oratorio

MATERIALE: cibo per la cena, musica, ingredienti per creare una bibita, console con un gioco di automobili, domande per un gioco sui film

REALIZZAZIONE: Trovatevi un giorno dopo il Cre-Grest in oratorio e preparate la cena insieme ai ragazzi. Dopo aver mangiato, proponete ai ragazzi un modo diverso di vivere il tempo della notte, una notte di S-ballo alternativo, attraverso un gioco a stand divisi per squadre. Ogni stand rappresenterà

uno dei possibili sbalzi della notte, per cui ad esempio per la discoteca un gioco musicale; per la birreria un gioco in cui i ragazzi devono a turno assaggiare una bibita preparata dagli animatori e cercare di capire di cosa è fatta; per le corse con le automobili un gioco di macchine con una console; per il cinema un gioco sui film. Poi terminate con la proposta di una "s-ballo" alternativo, come un momento di preghiera notturna, prima di tornare ciascuno a casa propria.

TIC-TAC, IL TEMPO VA

Età 11-13

Difficoltà ★★

DURATA: 1 pomeriggio

LUOGO: paese/quartiere in cui si svolge il Cre-Grest

MATERIALE: fotocamera digitale

REALIZZAZIONE: Nel passato gli strumenti impiegati per tener traccia del tempo erano molto diversi da quelli che conosciamo oggi. I ragazzi, divisi in squadre o in piccoli gruppi, devono organizzare una spedizione nelle case e per le strade del paese alla ricerca degli orologi di una volta: a

pendolo, a molla, antiche meridiane, orologi dei campanili o delle torri comunali; devono poi fotografarli, cercando di scattare il maggior numero di foto possibili, ma anche di trovare qualche scatto "esclusivo". Ritornati in oratorio, una giuria esaminerà le foto, assegnando un punteggio che tenga conto del numero di foto scattate, ma anche dell'originalità ed esclusività degli scatti.

IL TEMPO FUTURO: ANIMATORI PER UN GIORNO

Età 10-13

Difficoltà ★★★

DURATA: alcuni momenti di una o più giornate di Cre-Grest

LUOGO: oratorio

MATERIALE: nessuno

REALIZZAZIONE: Al Cre-Grest la giornata è scandita da diversi momenti. È importante che tutti i ragazzi, di qualsiasi età, lo capiscano e sappiano accettare il fatto che esiste un momento per soddisfare le esigenze di ognuno. Potete affidare

ai ragazzi più grandi il compito di gestire per un giorno alcuni momenti del tempo dei più piccoli. Potranno quindi, con l'aiuto degli animatori, insegnare un ballo, spiegare le regole di un gioco, aiutare a dirigere un laboratorio creativo, ma anche sistemare le aule, apparecchiare e sparecchiare la tavola. È un modo per responsabilizzarli e per introdurli a un ruolo che, tra qualche anno, spetterà anche a loro.

GIRA IL MONDO INTORNO A NOI

Età 10-13

Difficoltà ★★

DURATA: 1 pomeriggio

LUOGO: paese/quartiere in cui si svolge il Cre-Grest

MATERIALE: videocamera, fotocamera digitale

REALIZZAZIONE: I lavori tradizionali delle nostre campagne si sono modificati nel corso del tempo. Anche nelle città molte cose si sono modificate, i piccoli negozi ad esempio hanno ormai quasi completamente ceduto il posto alle grandi catene di supermercati. Provate a fare un tuffo in questi cambiamenti, proponendo ai ragazzi di andare, divisi in piccoli gruppi accompagnati

da un animatore, a cercare i segni che ancora rimangono di questo tempo antico ormai passato, sia in campagna (vecchie stalle, arnesi antichi ancora conservati) che in città (qualche negozietto che ancora resiste) e anche dell'evoluzione che hanno subito le varie attività (nuovi modi di coltivare, di allevare, di commerciare), documentando il tutto con fotografie e filmati. Al ritorno in oratorio ciascun gruppo condividerà con gli altri ciò che ha scoperto.

C'È UN TEMPO PER...

Età 6-13

Difficoltà ★

DURATA: 1 giornata

LUOGO: parco, bosco, qualsiasi luogo dove sia possibile fare un pic-nic

MATERIALE: ognuno dovrà essere munito del proprio "cestino da picnic" (zainetto), contenente il pranzo e un telo su cui potersi sedere

REALIZZAZIONE:

La giornata è scandita dalle ore, ciascuna con le sue funzioni. C'è un tempo per dormire, un tempo per svegliarsi; un tempo per camminare e uno per

riposare; un tempo per digiunare e uno per mangiare. Provate a far vivere ai bambini e ragazzi una giornata di "gita" fuori dall'oratorio in cui il tempo sia scandito dal ritornello "C'è un tempo per...".

Innanzitutto ci sarà il tempo per mettersi in cammino e raggiungere la meta prestabilita; poi ci sarà il tempo per riposarsi e quello per mangiare; il tempo per giocare e quello per tornare a casa.

ORIENTIAMOCI

Età 11-13

Difficoltà ★★★★★

DURATA: 1 mattinata

LUOGO: paese dove si svolge il Cre-Grest

MATERIALE: mappa del paese camuffata (senza i nomi delle vie, rovinata, etc...)

REALIZZAZIONE:

Quest'avventura si ispira all'orienteering. I ragazzi, divisi in squadre, devono quindi completare un percorso con diverse tappe intermedie (checkpoint), partendo e ritornando in un campo base. A ogni squadra viene consegnata una mappa camuffata (nomi delle vie cancellati, parti della cartina rovinate...) con segnate le varie tappe (checkpoint); in ciascuna di queste si posiziona un animatore, con il compito di far sostenere ai ragazzi una prova. Quando questa viene completata, possono passare alla tappa successiva. Ecco qui di seguito alcuni esempi di prove possibili:

1. Codice binario: compilate un messaggio da interpretare (che potrebbe essere un indizio su un posto dove andare), e chiedete ai ragazzi di interpretarlo secondo un sistema binario dato.

2. Bibitone: in una bottiglia di plastica mischiate diversi ingredienti (ad esempio succo di frutta, aranciata, coca-cola, zucchero, limone etc); fate assaggiare ai ragazzi a turno un cucchiaino di bevanda e chiedete loro di indovinare gli ingredienti. La prova potrà essere ritenuta superata quando la squadra avrà indovinato almeno i tre quarti degli ingredienti.

3. Puzzle: preparate un'immagine tagliata in molti

pezzi da far ricostruire ai ragazzi.

4. Fuso orario: consegnate ai ragazzi una cartina del mondo con indicato il sistema di calcolo dei fusi orari e chiedete alla squadra di calcolare una serie di fusi orari (ad esempio, se a New York sono le 18 che ore sono a Roma?).

5. Pictionary: la squadra sceglie un giocatore che faccia il pittore. Al via l'animatore dice una parola al pittore, che deve farla indovinare ai compagni solamente disegnandola. La prova si conclude quando la squadra indovina un numero prestabilito di parole.

6. Palla in fronte: i ragazzi devono compiere un percorso stabilito a coppie, tenendosi vicino con una pallina tra le due fronti; se la pallina cade, la coppia deve ricominciare il percorso. La prova finisce quando tutti i componenti della squadra portano a termine il percorso.

Nel caso in cui non ci siano abbastanza animatori per poter fare un buon numero di tappe, si può nascondere precedentemente in ogni tappa una busta o un biglietto, che i ragazzi devono trovare prima di passare alla tappa successiva. Nel primo caso vince la squadra che termina prima il percorso, nel secondo il criterio per stabilire la vittoria è duplice: il tempo impiegato e la presenza o meno di tutti i bigliettini nascosti nelle diverse tappe.



UN MINUTO RISPARMIATO, È UN MINUTO GUADAGNATO

Età 6-13

Difficoltà ★★★★★

DURATA: una settimana

LUOGO: oratorio e paese in cui si svolge il Cre-Grest

MATERIALE: orologi di cartone, nastri colorati, cronometro, buste con gli indizi, tesoro

REALIZZAZIONE:

Per questa avventura è necessario spezzare l'intero gruppo dei ragazzi in due grandi squadre, in cui siano presenti: gli esploratori, cioè i ragazzi più grandi, che parteciperanno alla caccia al tesoro vera e propria, anche al di fuori dall'oratorio; gli orologiai, cioè i più piccoli, che parteciperanno ad alcune sfide senza uscire dall'oratorio. Nel corso della settimana gli orologiai si sfidano in diverse prove; ogni punto guadagnato dagli orologiai con queste prove, corrisponderà a un minuto a disposizione degli esploratori per la prova finale. Potete esporre in oratorio un cartellone con i risultati delle singole prove e il tempo parziale accumulato.

Alcuni esempi di sfide possono essere:

1. Staffetta per recuperare gli ingranaggi degli orologi: a secondo del numero di ingranaggi recuperati, viene assegnato un certo quantitativo di punti.

2. L'orologio a pendolo: disponete ogni squadra in due file, facendo posizionare ciascuna su una metà campo. Al via il primo giocatore (il pendolo) deve partire, raggiungere il lato opposto e dare il cinque al suo compagno. Una volta ricevuto il tocco, quest'ultimo può partire e fare la stessa cosa, facendo così oscillare il pendolo. I punti vengono assegnati in base al numero di oscillazioni complete del pendolo che ciascuna squadra riesce a fare in un tempo stabilito.

3. L'orologio a cucù: posizionate le due squadre

su due file parallele e numerate i giocatori.

Tutti i giocatori della stessa squadra ricevono una lancetta (un nastro) di uno stesso colore che devono infilarsi nella parte posteriore dei pantaloni. L'arbitro chiama a turno un numero e i giocatori corrispondenti devono sfidarsi cercando di rubarsi la lancetta. I punti vengono assegnati in base al numero di lancette che ciascuna squadra riesce a rubare in un tempo stabilito.

4. L'orologio svizzero: un animatore si prepara con un cronometro. Al via, i giocatori di ciascuna squadra devono contare i secondi nella mente; quando pensano che sia trascorso un minuto dicono "Stop!". Dopo un determinato numero di tentativi, le due squadre ricevono i punti in base a quanto si sono avvicinate al minuto esatto.

Quando tutte le sfide sono state completate, entrano in gioco gli esploratori, che, per ritrovare il tesoro, avranno a disposizione il tempo che i loro compagni più piccoli sono riusciti ad accumulare durante la settimana. Le squadre degli esploratori partono quindi dall'oratorio con la consegna di una prima busta contenente un indizio che conduca alla prima tappa. Qui devono cercare la busta con l'indizio per la seconda tappa e così via. Per assicurare la correttezza del gioco e che le squadre non sforino il tempo a loro disposizione è bene che ci sia un arbitro che segua ciascuna squadra, interrompendo il gioco alla scadenza del tempo, anche se il tesoro non è ancora stato trovato.

IL TEMPO DELL'ATTESA

Età 11-13

Difficoltà ★★☆☆

DURATA: 1 notte

LUOGO: qualsiasi luogo dove sia possibile attendere l'alba e vedere sorgere il sole

MATERIALE: cibo per la cena, sacchi a pelo per la notte, torce

REALIZZAZIONE:

Il tempo della notte evoca tante cose. La notte è fatta per riposare, ma è anche un tempo particolare, l'assenza della luce del giorno suscita paure ancestrali e alimenta speranze e attese: l'alba. E questo porta con sé delle domande: sorgerà il sole? E quando tornerà, come ci troverà? E noi, come vorremo vivere il nuovo giorno che verrà? Per portare i ragazzi a queste riflessioni, organizzate un'uscita di una notte, possibilmente in un luogo dove sia suggestivo vedere il sole sorgere. Fate in modo di arrivare nel luogo scelto nel pomeriggio del primo giorno e, dopo esservi sistemati, fate un momento introduttivo in cui, mentre si saluta il sole, si spiega che ora non resta che attendere come sentinelle che il sole torni. Per fare questo dividete i ragazzi in piccoli gruppi e chiedete a ciascun gruppo di inventare un saluto al sole che può essere

una danza, una poesia, una canzone famosa "rivisitata". A termine del lavoro di gruppo, riunitevi in un grande cerchio e procedete al saluto del sole, chiedendo a ogni gruppo di proporre agli altri il proprio. Continuate la serata con una cena comune, magari preparata insieme, e un momento di festa, canti, balli. Finita la festa, organizzate un momento di veglia alle stelle, in cui sottolineare che si è nel mezzo della notte, in attesa del sole. Fate un momento più introspettivo, in cui si richiamano le attese, i desideri lasciando ai ragazzi del materiale su cui poter lavorare durante l'attesa dell'alba, ad esempio può essere interessante consegnare a ciascuno un foglio su cui avrete riprodotto una pagina di un social network, chiedendo ai ragazzi di riempire il loro profilo (età, studi compiuti, parentele, amici...), immaginando di avere 30-40 anni: come si pensano nel futuro? Quali sono i loro desideri rispetto allo studio, al lavoro, alla famiglia, alle amicizie? Dopo il sorgere del sole, create un momento di riflessione e condivisione di quanto vissuto e dell'attività proposta.

SOTTO QUESTO SOLE, È BELLO PEDALARE

Età 11-13

Difficoltà ★★☆☆

DURATA: 1 mattinata

LUOGO: percorso ciclabile

MATERIALE: mappe del percorso, tabelle di marcia, orologi, fotocamere digitali, biciclette

REALIZZAZIONE:

Create diversi gruppi, ciascuno capitanato da un animatore. A ogni gruppo viene assegnata una tabella contenente un percorso diverso per arrivare a una meta comune, a un certo orario stabilito. Sul percorso ci sono una serie di tappe da rispettare,

dimostrandolo con una fotografia. Scopo dell'avventura è gestire il tempo a disposizione scegliendo la corretta andatura, in modo da arrivare a destinazione esattamente all'ora prevista. Per ogni minuto di differenza tra l'ora prevista e l'ora di arrivo alla meta si conterà un punto di penalità; lo stesso si farà per ogni tappa non documentata da una fotografia. Vince la squadra che completa il percorso collezionando il minimo numero di punti penalità.

PASSA - TEMPO

Età 6-13

Difficoltà ★★☆☆

DURATA: 1 pomeriggio

LUOGO: oratorio

MATERIALE: gesso per disegnare per terra, sasso, uova, piatti di plastica, pezzi di carta

REALIZZAZIONE:

Disponete degli stand nei quali esporre l'occorrente per il gioco, e fate in modo che siano visibili segnalandoli con dei cartelli che indichino il nome del gioco. Dividete i ragazzi nelle squadre del Cre-Grest e consegnate a ciascuna l'ordine con cui devono raggiungere i diversi stand. In ciascuno di essi i ragazzi devono completare la prova entro un tempo stabilito; se alla fine del tempo la prova è stata completata viene consegnato loro un simbolo inerente la costruzione di un orologio, altrimenti devono comunque spostarsi allo stand successivo. Per la costruzione dell'orologio i simboli a disposizione saranno tanti quanti sono gli stand (si potrebbe dare un quadrante, le lancette delle ore, i numeri, ecc). Vince la squadra che riesce a conquistare il maggior numero di parti dell'orologio. Lo scopo di quest'avventura è quello di valorizzare il tempo dei ragazzi di oggi con i semplici e creativi passatempi di una volta.

Proponiamo di seguito un elenco di giochi:

- 1. Campana:** la prova si ritiene completata quando tutti i componenti hanno compiuto il percorso.
- 2. Salto della corda:** nel tempo dato i ragazzi, a turno, devono riuscire a fare un certo numero di salti

della corda.

3. Telefono senza fili: disponete i ragazzi su una riga e dite al primo una parola; egli dovrà dirla nell'orecchio al secondo, che la dice al terzo e così via fino all'ultimo che deve dirla ad alta voce; questo procedimento viene ripetuto più volte. La prova è superata se la squadra indovina almeno un numero stabilito di parole.

4. Piripicchio e Piripacchio (stile sacco pieno/ sacco vuoto): quando si dice "Piripicchio" tutti i ragazzi devono alzare le braccia mentre quando si dice "Piripacchio" devono abbassarle. Chi sbaglia viene eliminato; se alla fine del tempo c'è ancora in gioco un numero stabilito di concorrenti, la squadra ha superato la prova.

5. Gioco dell'uovo fresco: mettete la squadra in fila indiana; il primo della fila deve rompere un uovo in un piatto di plastica e, tenendo il piatto con la bocca, completare un percorso, tornare al suo posto e passare il piatto al secondo giocatore, e così via. Se l'uovo cade il giocatore deve ricominciare da capo. Per superare la prova tutti i giocatori della squadra devono completare il percorso almeno una volta.

6. Dimmi chi sono: ogni giocatore ha un nome di un personaggio famoso storico in testa e facendo delle domande deve indovinare chi è; se tutti i componenti della squadra indovinano la prova è superata.



gli EVENTI

Una nuova sezione che aiuta chi progetta a inserire nella programmazione già ricca del Cre-Grest alcuni momenti eventi che coinvolgono le famiglie, i bambini, gli animatori, la comunità: dei suggerimenti per dare ancora più senso a tutta l'esperienza estiva. Sono attività extra oppure eventi che già fanno parte della storia delle realtà d'oratorio; qui vengono dati alcuni suggerimenti su come realizzarle, renderle ogni volta speciali, prendere spunto per proporle o per riproporle adattandole alle proprie esigenze.

Che cosa puoi trovare, l'indice degli eventi:

Incontro di presentazione del progetto educativo per i genitori

Giornata di presentazione del Cre-Grest a genitori e bambini

Gita nel tempo

Sfilata per le vie del paese

I venerdì sera dell'animatore

S. Messa conclusiva

Festa finale

Rimettiamo in sesto l'oratorio



INCONTRO DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

EDUCATIVO PER I GENITORI

LUOGO: salone dell'oratorio, sala conferenze o comunque luogo adatto a un dibattito

REALIZZAZIONE:

Spesso si investono, giustamente, molte energie per presentare il tema del Cre-Grest, il logo, l'inno, i balli, meno viene invece fatto per la presentazione del progetto educativo che sta dietro alla decisione di organizzare un Cre-Grest. Se esso infatti, nella volontà di chi lo organizza, si inserisce nel progetto educativo dell'oratorio, spesso rischia invece di trasformarsi in un comodo "parcheggio" per i bambini una volta finita la scuola e in un comodo diversivo per gli adolescenti che vi faranno gli animatori, anche solo per non restare a casa tutta l'estate. Ecco perché diventa importante condividere con le famiglie il progetto educativo che sta alla base del Cre-Grest, al di là del tema e del logo dell'anno. Sarebbe interessante organizzare una presentazione di questo progetto qualche settimana prima dell'inizio del Cre-Grest, facendo in modo che i genitori, sia dei bambini e ragazzi, sia degli adolescenti, si sentano coinvolti nell'esperienza che i loro figli stanno per iniziare e stabilendo con loro un patto educativo, con cui tutti i soggetti coinvolti si impegnino ad agire nell'interesse dei bambini, ragazzi e adolescenti, perché possa essere per tutti un'esperienza educativamente significativa.

GIORNATA DI PRESENTAZIONE DEL CRE-GREST

A GENITORI E BAMBINI

LUOGO: salone dell'oratorio, sala conferenze o comunque luogo adatto ad un dibattito

REALIZZAZIONE:

Qualche giorno prima dell'inizio del Cre-Grest organizzate una giornata in cui i bambini iscritti vengono invitati con i loro genitori. Questa può essere l'occasione per presentare il tema dell'anno, far conoscere gli animatori, consentire a bambini e genitori di familiarizzare con gli spazi, e fare la divisione di squadre, con relativa consegna di cappellini e magliette. In questo modo i genitori si sentiranno coinvolti nell'esperienza che i bambini stanno per iniziare, potranno conoscere gli animatori con cui i bambini trascorreranno le giornate, in particolare quelli di riferimento per la squadra. Anche per i bambini e i ragazzi, soprattutto per i più piccoli, può essere utile visitare prima gli spazi e capire qualcosa dell'esperienza che stanno per intraprendere, senza contare che arrivando il primo giorno sapendo già in che squadra sono e chi sono i loro animatori sarà sicuramente più facile ambientarsi e vivere bene ogni momento di quella giornata.

GITA NEL TEMPO

LUOGO: paese in cui si svolge qualche manifestazione storica/borgo medievale

REALIZZAZIONE:

Provate a informarvi se nella vostra zona, nel periodo in cui si svolge il Cre-Grest, vi sia qualche rivisitazione storica o manifestazione folkloristica, dove un intero paese per un giorno torna indietro di secoli e secoli nei costumi, nelle usanze, nel cibo. Un'altra idea è visitare un luogo dove tutto è stato ricostruito fedelmente come un tempo (per esempio, Grazzano Visconti, villaggio del '900 in tema medievale) per un tuffo indietro nel passato.

SFILATA PER LE VIE DEL PAESE

LUOGO: paese/quartiere

REALIZZAZIONE:

In molti paesi delle nostre province, e anche in molti quartieri delle nostre città, l'oratorio è una realtà importante, presente, visibile, fatta di tanti volti e tante persone. Sarebbe significativo se si organizzasse una domenica pomeriggio, magari a metà Cre-Grest, in cui tutti i partecipanti a questa esperienza (il don, i responsabili, gli animatori e naturalmente i ragazzi) percorrano le strade, colorando e animando il paese (magari divisi in squadre con le proprie bandiere e striscioni), in modo da condividere un po' dell'esperienza del Cre-Grest con tutto il paese o quartiere.

I VENERDÌ SERA DELL'ANIMATORE

LUOGO: spazi dell'oratorio

REALIZZAZIONE:

Dopo una lunga settimana di lavoro, di riunioni e magari anche "tensioni" fra gli animatori non c'è modo migliore di concludere se non con un momento di svago passato insieme. Provate a dedicare il venerdì sera alla figura dell'animatore, proponendo un torneo di calcio/volley/basket, un film all'aperto, una pizzata. Un bel modo anche per ricaricare le pile per la settimana seguente.



S. MESSA CONCLUSIVA

LUOGO: chiesa parrocchiale, chiesa dell'oratorio, cappella o luogo all'aperto

REALIZZAZIONE:

A fine Cre-Grest, accanto alla tradizionale festa con danze e giochi, è giusto pensare anche a un messa insieme all'intera comunità parrocchiale. La messa potrebbe essere pensata proprio sul tema del tempo. La struttura liturgica si presta a varie fasi: il tempo dell'accoglienza, il tempo del perdono, il tempo dell'ascolto (letture), il tempo della richiesta, il tempo dell'offerta, il tempo del memoriale, il tempo della pace, il tempo della comunione e, infine, il tempo della missione. Questa scansione può essere utile ai bambini per capire meglio proprio il tempo della messa, in una celebrazione che, pur raccontando parole e gesti compiuti secoli fa, diventa tempo vivo, che non ricorda qualcosa di già avvenuto, già passato, ma è evento che si rinnova nella vita di ciascuno, una chiamata alla salvezza e alla resurrezione ora, qui, adesso, per me! I vari passaggi possono essere anche visualizzati con un orologio che, a ogni momento, viene coperto con uno spicchio bianco, fino a trasformare il quadrante dell'orologio in un pane (come l'ostia), a dire che ora questo pane è il pane-tempo da portare e donare a tutti. Nel caso in cui vi siano programmate altre esperienze estive, si può pensare, per il tempo della missione, a una sorta di "mandato" per quest'ultime, sia ai bambini e ragazzi (ad esempio per il campo scuola), sia agli animatori (per le esperienze pensate per gli adolescenti, o per la Gmg di Agosto se come parrocchia avete organizzato di partecipare).

FESTA FINALE

LUOGO: salone dell'oratorio, campo da calcio, sala teatro

REALIZZAZIONE:

Vi sono molti modi di organizzare la festa finale del Cre-Grest. Potete pensare a uno spettacolo che abbia per protagonisti i bambini che raccontano la loro esperienza oppure a una mostra in cui vengono esposte le creazioni dei laboratori manuali o una mostra fotografica che immortalano i momenti più belli del Cre-Grest. Se possibile coinvolgete anche i genitori rendendoli protagonisti attivi della serata, facendo organizzare a bambini e ragazzi dei giochi in cui possano sfidare i genitori, o creando uno spettacolo interattivo in cui il pubblico venga coinvolto in danze e canti.

RIMETTIAMO IN SESTO L'ORATORIO

LUOGO: spazi dell'oratorio utilizzati lungo lo svolgimento del Cre-Grest

REALIZZAZIONE:

Dopo tre/quattro settimane di Cre-Grest anche il nostro oratorio non ha quel bell'aspetto di qualche settimana fa. A conclusione del Cre-Grest può essere particolarmente bello, anche sotto forma di gioco/gara, rimettere in sesto gli spazi utilizzati con l'aiuto di ragazzi e animatori, di piccoli e grandi. Ovviamente si può concludere la "faticata" con un bel gelato o un bel pranzo tutti insieme.

in PREGHIERA
I testi per ieri, per oggi e per domani

Cartibaleno
insegnaci a contare i nostri giorni

Il tempo della preghiera al Cre-Grest è sempre un momento molto delicato, spesso vissuto di fretta, stretto tra un gioco, una danza o relegato alla fine della giornata. Trovare il modo giusto per pregare insieme è uno dei compiti del gruppo animatori da assolvere insieme al proprio dono, perché anche la preghiera insieme a giochi, laboratori, danze, gite va preparata, pensata, progettata. Questo libretto e le tessere racchiudono tutte le parole utili per il momento della preghiera ma le parole da sole non bastano: i gesti, la musica e alcune attenzioni allo spazio e al tempo rendono il momento della preghiera occasione di condivisione, di crescita, di riflessione. Nel preparare la preghiera del Cre-Grest, si è scelto di dedicare ciascuna settimana a una sfaccettatura del tema, entro cui si sono definiti anche gli obiettivi che potete trovare sia all'inizio del manuale dei responsabili sia nelle quattro pagine 'T come tema, T come tempo' dell'agenda degli animatori.

Nello spezi? co:
1-C'è tempo
Cominciamo il Cre-Grest e il tempo che sembra solo una lunga ? ne della giornata. Incontrarsi con quella novità in grado di stupirci e augurandoci che anche per noi si possa realizzare la frase: "Ho iniziato una storia: mi aspetta il Cre-Grest!"
2-Il tempo per me
In questa seconda settimana vogliamo andare alla scoperta del "tempo per me": il mio tempo, la mia storia, la mia vita... In questo tempo io mi sono trovato e ora sono chiamato a viverlo e a impegnarmi con tutte le mie belle e brutte qualità: così come sono!
3-Il tempo per gli altri
Le attività estive si caratterizzano fortemente per il fatto di essere vissute in comunità: una comunità di piccoli, di giovani e adulti. Attività che chiedono a ognuno di aprire gli occhi per accorgersi che non siamo soli. Questa settimana la nostra attenzione ci porterà a valorizzare questo nostro tempo estivo, come terreno fertile dove coltivare rapporti di amicizia veri, capaci di farci crescere e amare.
4-Il tempo della grazia
La vita: dono o disgrazia? Se oggi possiamo dire che vale la pena vivere è perché questo tempo è stato abitato da un evento che ha riscattato questa storia dall'assurdo. La venuta di Gesù di Nazaret ci ha fatto abitare nel tempo della grazia. A ciascuno di noi il compito e la gioia di riconoscerlo e agire di conseguenza.

Nell'inserto 'In preghiera' trovate i testi per la preghiera... per ieri, per oggi e per domani.

L'inserto contiene i testi per la preghiera al Cre-Grest: ogni settimana è dedicata a una sfaccettatura del tema, entro cui si sono definiti anche gli obiettivi che potete trovare sia a pagina 6 e 7 sia nelle quattro pagine 'T come tema, T come tempo' dell'agenda degli animatori.

In particolare trovate:

- » per ogni settimana una piccola introduzione che spieghi il senso generale del tema settimanale.
- » per ogni giorno l'introduzione al tema, un testo tratto dalla Bibbia o un racconto, la preghiera da recitare e il gesto da compiere tutti insieme.
- » i testi per la preghiera con gli animatori: un'introduzione che aiuta a entrare nel tema settimanale, un testo e una preghiera.

Le tessere della preghiera

In un attimo... eccoci!

Gesù, grazie perché hai scelto di essere nostro amico. Aiutaci in questa nuova settimana di Cre-Grest, a essere amici sinceri, proprio come Tu lo sei per ognuno di noi.
AMEN

Chiudiamo gli occhi e pensiamo a un amico che vogliamo affidare al Signore.

Il bagaglio del passato

Gesù, apri i miei occhi per trovare ogni giorno il tempo della preghiera, in cui conoscere Te e parlarti di me.
AMEN

Stringiamo tra le mani l'orologio e ringraziamo il Signore per il dono del tempo.

La preghiera quotidiana per i bambini è accompagnata, oltre che dai testi dell'inserto 'In preghiera', dalle venti tessere plastificate, un colore per ciascuna settimana: ogni giorno un ingranaggio da far girare per far ruotare il meccanismo del Cre-Grest. Su queste tessere trovate un'immagine ispirata al tema del giorno, la preghiera e il gesto da compiere tutti insieme.



Tutta la traccia multimediale e la colonna sonora di Battibaleno le trovi qui!

Cosa contiene:

- **Tutte le canzoni del Cre-Grest Battibaleno**
- **I video dei balli: Battibaleno, Il rock del Cucù, Tic e Tac, Play & Rewind, Canone a Cucù, Tempo**
- **Basi e Jingle**
- **Gli spartiti**
- **Le suonerie**
- **I testi delle canzoni**
- **I giochi**
- **Gli sfondi per il desktop**
- **I disegni del logo e quelli per i murali**

E in un Battibaleno ecco il testo dell'inno del Cre-Grest 2011.

Battibaleno

Testo di Carlo Biglioli, musica di Valerio Baggio

La la la ... in un battibaleno!

E se saltiamo in un battibaleno e se gridiamo in un battibaleno
la giostra gira e tutto il mondo cambierà in un battibaleno.
E se cadiamo in un battibaleno ci rialzeremo in un battibaleno
poi rideremo e tutto ricomincerà.

**Splendida quest'estate sarà splendida
splende il sole e ci riscalderà in un battibaleno.
Splendida quest'estate sarà splendida
come un'onda ci sorprenderà e ci travolgerà.**

Prendi il passo e tieni il tempo senza fretta, la felicità ci aspetta
e come per incanto tutto a un tratto un lampo c'illuminerà!
La lumaca disse: "Ho fatto tanta strada, per tornare in fretta a casa
poi mi sono accorta che a casa c'ero già!"

E se scattiamo in un battibaleno, ci scateniamo in un battibaleno
sferraglia il treno e tutto il mondo cambierà, in un battibaleno.
E se cadiamo in un battibaleno, ci rialzeremo in un battibaleno
poi rideremo e tutto ricomincerà.

**Splendida quest'estate sarà splendida
splende il sole e ci riscalderà in un battibaleno.
Splendida quest'estate sarà splendida
come un'onda ci sorprenderà e ci travolgerà.**

Ma come passa in fretta il tempo quando siamo insieme
sarà perché ci stiamo bene! E per questo tutti insieme partiremo.
La la la... presto dai, si va! In un battibaleno.

Nelle prossime pagine puoi trovare alcune cose utili per il lavoro di organizzazione e di coordinamento del Cre-Grest. Tutti i materiali che vengono proposti, si possono poi trovare sul sito www.cregrest.it, così puoi lavorare direttamente sui file.

In primo luogo abbiamo messo il planning generale da aprile a settembre così puoi collocare le diverse attività in una prospettiva complessiva (perché si sa che il Cre-Grest non è un puntino in mezzo all'estate ma comincia molto più in qua e finisce molto più in là).

Poi ci sono i planning settimanali (per quattro settimane) che si possono utilizzare per visualizzare la scansione delle giornate e, soprattutto, per mettere in evidenza le scelte tematiche e le attività con gli animatori e con i genitori. Due pagine sono poi dedicate agli animatori, con lo schema degli incarichi e lo spazio per l'elenco. Infine ci sono gli strumenti per la verifica (quelle settimanali e quella finale con gli animatori e l'indagine di fine estate con i bambini e i genitori) con gli spazi per mettere in ordine i pensieri, e conservarli per la prossima volta.

In particolare trovate:

Planning generale

Planning settimanale

Quadro degli incarichi

I pensieri dei bambini

I pensieri dei genitori

Verifica settimanale

Verifica finale

PLANNING GENERALE

<p>APRILE e MAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> » Incontri di catechesi sul tema con il gruppo degli adolescenti » Attività di approfondimento sul tema (anche per la comunità) 	<p>GIUGNO</p> <ul style="list-style-type: none"> » Mandato agli animatori e patto formativo » Scuola di formazione per gli Animatori 	<p>LUGLIO</p> <ul style="list-style-type: none"> » Le settimane del CreGrest » Ma anche le proposte per gli adolescenti e i giovani, i campiscuola, il centro estivo alla scuola dell'infanzia e la GMG 	<p>AGOSTO e SETTEMBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> » Attività per "rivedere" l'estate. » Verifica finale con gli animatori
--	---	--	---

APRILE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

MAGGIO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

GIUGNO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

LUGLIO


1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				


AGOSTO

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

SETTEMBRE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

 Incontri di catechesi per i gruppi Ado

 Incontri di scuola formazione animatori

 Celebrazione del mandato davanti alla comunità

 Settimane del CreGrest

UTILITY



	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB-DOM
IDEA DI FONDO (l'aspetto del tema sul quale vogliamo mettere l'attenzione)						
LA STORIA (la parte che usiamo questa settimana)						
I GIOCHI LE AVVENTURE I LABORATORI di questa settimana			PRIMA SETTIMANA			
LE CANZONI che impariamo questa settimana						
RIUNIONI E ATTIVITÀ con/per gli animatori						
INIZIATIVE con i genitori e/o con tutta la comunità						

UTILITY



	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB-DOM
IDEA DI FONDO (l'aspetto del tema sul quale vogliamo mettere l'attenzione)						
LA STORIA (la parte che usiamo questa settimana)						
I GIOCHI LE AVVENTURE I LABORATORI di questa settimana	SECONDA SETTIMANA					
LE CANZONI che impariamo questa settimana						
RIUNIONI E ATTIVITÀ con/per gli animatori						
INIZIATIVE con i genitori e/o con tutta la comunità						

UTILITY



	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB-DOM
IDEA DI FONDO (l'aspetto del tema sul quale vogliamo mettere l'attenzione)						
LA STORIA (la parte che usiamo questa settimana)						
I GIOCHI LE AVVENTURE I LABORATORI di questa settimana			TERZA SETTIMANA			
LE CANZONI che impariamo questa settimana						
RIUNIONI E ATTIVITÀ con/per gli animatori						
INIZIATIVE con i genitori e/o con tutta la comunità						

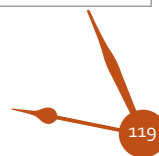
UTILITY



	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB-DOM
IDEA DI FONDO (l'aspetto del tema sul quale vogliamo mettere l'attenzione)						
LA STORIA (la parte che usiamo questa settimana)						
I GIOCHI LE AVVENTURE I LABORATORI di questa settimana						
LE CANZONI che impariamo questa settimana						
RIUNIONI E ATTIVITÀ con/per gli animatori						
INIZIATIVE con i genitori e/o con tutta la comunità						

**QUARTA
SETTIMANA**

UTILITY



QUADRO degli INCARICHI

ANIMATORI RESPONSABILI DEI GRUPPI

Nome e Cognome

Indirizzo mail e cellulare

Nome e Cognome	Indirizzo mail e cellulare

SETTORE ANIMAZIONE

La storia in teatro	I giochi a gruppi
I grandi giochi	Le serate con i genitori
I momenti di canti e balli	

UTILITY

i PENSIERI dei GENITORI...

Qual è il ricordo più bello di questo Cre-Grest?

Come è stata la circolazione delle informazioni in merito a iscrizione, attività e gite?

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

Il Don, i responsabili o gli animatori erano disponibili per eventuali richieste di informazione?

Come è stato gestito il rapporto con gli animatori di tuo/a figlio/a?

Quanto ti sono sembrate utili e positive le seguenti proposte?

Gite	1 []	2 []	3 []	4 []	5 []	6 []	7 []	8 []	9 []	10 []
Laboratori	1 []	2 []	3 []	4 []	5 []	6 []	7 []	8 []	9 []	10 []
Giochi	1 []	2 []	3 []	4 []	5 []	6 []	7 []	8 []	9 []	10 []
Attività extra	1 []	2 []	3 []	4 []	5 []	6 []	7 []	8 []	9 []	10 []
Serate	1 []	2 []	3 []	4 []	5 []	6 []	7 []	8 []	9 []	10 []

Qual è la cosa che è piaciuta maggiormente a tuo/a figlio/a?

Che cosa, a tuo parere, deve essere mantenuto? Suggerimenti e idee:

Che cosa, a tuo parere, deve essere migliorato? Suggerimenti e idee:

Che cosa, a tuo parere, deve essere cambiato? Suggerimenti e idee:

... i PENSIERI dei BAMBINI.

Quanto ti è piaciuto il Cre-Grest Battibaleno?

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

Qual è il ricordo più bello di questo Cre-Grest?

Quanto ti sono piaciuti i giochi?

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

Quanto ti è piaciuta la storia?

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

Qual è la danza che ti è piaciuta di più?

<input type="checkbox"/> Battibaleno	<input type="checkbox"/> Play & Rewind
<input type="checkbox"/> Il Rock del Cucù	<input type="checkbox"/> Canone a Cucù
<input type="checkbox"/> Tic e Tac	<input type="checkbox"/> Tempo

Quanto ti sono piaciute le attività dei laboratori?

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

Quanto ti sono piaciute le gite?

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

Come sono stati i tuoi animatori?

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

Chi è stato il tuo animatore preferito al Cre-Grest?

APPUNTI PER IL PROSSIMO ANNO

VERIFICA SETTIMANALE

Come sempre c'è da capire cosa sta filando liscio e cosa no, che cosa sta funzionando bene e cosa no, quali ingredienti aggiungere, togliere, mescolare o rimescolare per cucinare man mano un'esperienza con i fiocchi.

L'idea è che la verifica settimanale serve migliorare "in corsa" l'esperienza "in corso".

Per verificare bene, bisogna pensare e ricordare, osservare e pensare.

Il primo pensiero è per noi animatori, il secondo per i ragazzi, il terzo per la macchina organizzativa del Cre-Grest. Le schede proposte servono come guida per un'attività:

prima personale e, poi, di gruppo, che porterà il team degli animatori a "tenere misurata la temperatura" dell'esperienza che si sta vivendo.

A PROPOSITO DI ME CHE FACCIO L'ANIMATORE

Provo a verificare ogni settimana come "mi sta riuscendo", il mio compito di animatore. Le dimensioni con le quali faccio i conti sono: la capacità di attenzione verso le esigenze e le difficoltà dei ragazzi, la mia capacità di essere accogliente verso di loro, la mia capacità di essere responsabile nella realizzazione i compiti e i ruoli che mi sono stati assegnati, la mia capacità di collaborare con gli altri animatori e col don.

Mi riesce di fare attenzione a ognuno dei ragazzi del mio gruppo

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

Conosco il nome di tutti i ragazzi del mio gruppo e loro conoscono il mio

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

Mi riesce di aiutare i ragazzi a stare bene il Cre-Grest

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

Mi riesce di eseguire i miei compiti anche quando sono stanco

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

Mi riesce di collaborare con gli altri animatori

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

Mi riesce di essere un modello positivo per i ragazzi

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

A PROPOSITO DEI RAGAZZI

Prova a verificare ogni settimana alcune dimensioni della loro esperienza al Cre-Grest: come si trovano, come partecipano, come stanno con gli altri, cosa stanno cogliendo del tema di fondo.

I ragazzi sono tutti a proprio agio, anche i più piccoli

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

I ragazzi partecipano a tutte le attività senza doverli obbligare

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

I ragazzi stanno allacciando nuove relazioni con gli altri

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

I ragazzi stanno allacciando buone relazioni con gli altri e con gli animatori

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

I ragazzi si sono accorti che sotto sotto c'è un significato

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

Nessuno dei ragazzi è escluso dal gruppo

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

A PROPOSITO DELLA MACCHINA ORGANIZZATIVA

Per la realizzazione del Cre-Grest vale la pena fare settimanalmente "il tagliando" a proposito di:

La programmazione funziona e ognuno fa la sua parte

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

Le attività e i diversi momenti della giornata sono organizzate con precisione: l'accoglienza, la preghiera, l'animazione, i giochi...

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

Se qualche cosa non funziona riusciamo sempre ad aggiustarlo in corsa

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

La comunicazione con le famiglie è sempre chiara ed esauriente

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

Gli orari delle attività sono rispettati

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

Riusciamo a fare tutto ciò che abbiamo previsto in ogni giornata

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

VERIFICA FINALE

La verifica finale non serve (come quelle settimanali) a migliorare l'esperienza in corso, ma a "mettere via" i pensieri per la prossima volta. Così si tiene il bello, si toglie il brutto e si sistema quel che vogliamo tenere ma non è filato proprio liscio liscio. L'idea non è cercare di rimettere a fuoco, dopo un po' di tempo, gli ingredienti principali dell'esperienza estiva con l'accortezza di dedicare un po' di tempo insieme a trovarne pregi, difetti, aree di miglioramento. È, soprattutto, fondamentale scrivere le decisioni prese, perché saranno il punto di partenza per il prossimo anno. Ecco una serie di spunti per preparare "La prossima volta".

LA FORMAZIONE PER GLI ANIMATORI

Da 1 a 10 quanto è stata efficace

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

La prossima volta che facciamo la formazione per gli animatori che cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DEI TEMI PROPOSTI?

... A PROPOSITO DELLA STRUTTURA DEGLI INCONTRI?

LA PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITÀ

Da 1 a 10 quanto è stata efficace

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

La prossima volta che facciamo la programmazione del Cre-Grest che cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLA MODALITÀ DI LAVORO DEL TEAM CHE PROGRAMMA?

... A PROPOSITO DELLE ATTIVITÀ SCELTE?

... A PROPOSITO DELLA STRUTTURA DELLA GIORNATA?

LE ATTIVITÀ: I GIOCHI

Da 1 a 10 quanto hanno funzionato

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI CONDUZIONE E PROPOSTA AI RAGAZZI?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DELLA PRECISIONE NELL'ORGANIZZAZIONE?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

LE ATTIVITÀ: I LABORATORI E LE AVVENTURE

Da 1 a 10 quanto hanno funzionato

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI CONDUZIONE E PROPOSTA AI RAGAZZI?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DELLA PRECISIONE NELL'ORGANIZZAZIONE?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

LE ATTIVITÀ: I MOMENTI DI GRUPPO

Da 1 a 10 quanto hanno funzionato

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI CONDUZIONE E PROPOSTA AI RAGAZZI?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DELLA PRECISIONE NELL'ORGANIZZAZIONE?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

LA PREGHIERA

Da 1 a 10 quanto è stata significativa

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI CONDUZIONE E PROPOSTA AI RAGAZZI?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

GLI EXTRA: LA PUBBLICITÀ

Da 1 a 10 quanto è stata efficace

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELL'ORIGINALITÀ DELLE IDEE?

... A PROPOSITO DELL'EFFETTIVA EFFICACIA?

GLI EXTRA: LA FESTA FINALE

Da 1 a 10 quanto è stata significativa

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROPOSTA AI RAGAZZI E ALLE FAMIGLIE?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DELLA PRECISIONE NELL'ORGANIZZAZIONE?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

GLI EXTRA: LE GITE

Da 1 a 10 quanto hanno funzionato

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI CONDUZIONE E PROPOSTA AI RAGAZZI?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DELLA PRECISIONE NELL'ORGANIZZAZIONE?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

GLI EXTRA: IL PRIMO GIORNO

Da 1 a 10 quanto è stato speciale

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI CONDUZIONE E PROPOSTA AI RAGAZZI?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

... A PROPOSITO DELLA PRECISIONE NELL'ORGANIZZAZIONE?

... A PROPOSITO DEL GRADO DI COINVOLGIMENTO DEI RAGAZZI?

GLI EXTRA: L'AMBIENTAZIONE

Da 1 a 10 quanto è stata efficace

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

La prossima volta che pensiamo a questo segmento del Cre-Grest cosa dobbiamo ricordarci...

... A PROPOSITO DELLE MODALITÀ DI PROGETTAZIONE?

... A PROPOSITO DELL'ORIGINALITÀ DELLE IDEE?

... A PROPOSITO DELLA COERENZA CON IL TEMA DEL CRE-GREST?

Ringraziamenti

Una volta tanto, vogliamo scrivere i nomi. Ci sembra giusto ricordare tutti quelli che hanno collaborato alla stesura di questi strumenti. Sono persone che vengono da dieci diocesi della Lombardia. Dal mese di settembre al mese di marzo, si sono ritrovati a sognare, pensare, progettare e scrivere la prossima estate. A loro un ringraziamento riconoscente: che il tempo da loro speso, diventi vita buona per molti.

LA COMMISSIONE CRE-GREST 2011

I DIRETTORI

BERGAMO

don Michele Falabretti

BRESCIA

don Marco Mori

COMO

don Emanuele Corti

CREMA

don Giancarlo Scotti

don Emanuele Barbieri

CREMONA

don Giampaolo Rossoni

LODI

don Angelo Manfredi

MANTOVA

don Giampaolo Ferri

PAVIA

don Davide Diegoli

PIACENZA

don Fabio Galli

don Silvio Pasquali

VIGEVANO

don Riccardo Campari

Tema e titolo dell'estate sono stati

condivisi anche con

Fondazione Oratori Milanesi

don Samuele Marelli

CATECHESI

Lucio Vinetti (Brescia)

GRUPPO SCUOLA ANIMATORI

Francesco Beltrami (Cremona)

Chiara Borsari (Mantova)

Daniela Castagnetti (Piacenza)

Silvia Colpani (Brescia)

don Davide Diegoli (Pavia)

Madre Elisa Doldi (Crema)

Vincenza Rocco (Crema)

Betty Katiuscia (Lodi)

Marta Locatelli (Bergamo)

Nadia Luraschi (Como)

Sara Riminitti (Lodi)

GRUPPO GIOCHI

Gabriele Festa (Lodi)

Fabrizio Motta (Crema)

don Silvio Pasquali (Piacenza)

Edoardo Rota (Bergamo)

Laura Scalfi (Vigevano)

Milena Scarpari (Brescia)

Ilario Togni (Bergamo)

Emanuele Vegini (Pavia)

Davide Zalliani (Pavia)

Giulia Zago (Vigevano)

GRUPPO LABORATORI

Claudia Beretta (Bergamo)

Mara Castiglioni (Como)

Luca De Pietri (Mantova)

Elisa Marchisoni (Vigevano)

Ilaria Sora (Bergamo)

GRUPPO AVVENTURE ED EVENTI

Claudia Antoniotti (Cremona)

Claudia Artoni (Mantova)

Marco Cò (Crema)

Nicola Confortini (Brescia)

Luca Poddigue (Pavia)

Annalisa Scotti (Cremona)

Irene Squillace (Bergamo)

GRUPPO STORIA

Gabriele Bazzoli (Brescia)

Luca Dossena (Crema)

don Fabio Galli (Piacenza)

Luca Gregorelli (Pavia)

Marco Venuto (Como)

PREGHIERA

don Loran Tomasoni

Massimo Colombo

Tommaso Frigerio

Luca Gambirasio

Stefano Lazzaroni

Paolo Rossi

(seminario di Bergamo)

COMMISSIONE DI REDAZIONE

don Davide Diegoli (Pavia)

don Michele Falabretti (Bergamo)

Gabriele Bazzoli (Brescia)

Fabio Betti (Brescia)

Herbert Bussini (Bergamo)

Maurizio Castrezzati (Brescia)

Alessandra Facheris (Bergamo)

Marta Locatelli (Bergamo)

Laura Regazzoni (Bergamo)

Irene Squillace (Bergamo)

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Alessandra Facheris

DISEGNI

Chiara Bezzi

Walter Tarenghi

GRAFICA

Herbert Bussini

Maurizio Castrezzati

Laura Regazzoni

SUSSIDIO SCUOLE DELL'INFANZIA

Fabio Betti

Maurizio Castrezzati

Elis Bertoni

CIDI'

Herbert Bussini

Valerio Baggio

COORDINAMENTO GENERALE

don Michele Falabretti

Grazie a Michele, 10 anni, a cui è venuto in mente il titolo "Battibaleno" mentre studiava le parole composte. E grazie alla sua maestra che gli ha dato i compiti.