

LAVORI DI GRUPPO 1 e 2 elementare

- **La prima parte dell'incontro di gruppo deve essere dedicata ad una breve ripresa della storia e del suo contenuto.**

1° Settimana

Lunedì 15 giugno Lucy entra nell'armadio

Obiettivi

- Entrare nell'avventura di Er con un atteggiamento di meraviglia e di disponibilità.
- Creare il clima di accoglienza e di curiosità nei confronti della storia e dei personaggi

Contenuti

- Alla scoperta dei personaggi della storia
- Il Centro estivo: luoghi, regole, attori e attività

Attività

Giochi di conoscenza.

Materiali: cartoncini bianchi bucati e completati con un filo che permetta di essere appesi al collo, forbici, colori, cartoncini piccoli bianchi, un cartellone in cui sia disegnato un armadio nel quale preparare una griglia-calendario

"Questo sono io"

Consegnare ai bambini un cartoncino, invitarli a scrivervi il loro nome e decorarlo nel modo che preferiscono. Il cartoncino viene poi indossato usando uno spago. Anche gli animatori dovrebbero averne uno.

Consegnare un secondo cartoncino più piccolo, invitare i bambini a completarlo come prima. Il cartoncino sarà incollato nel cartellone-armadio (1 per classe) che servirà quotidianamente per registrare le presenze.

"Ti piace il tuo vicino?"

Ci si siede tutti in cerchio, ognuno su una sedia.

Solo uno sta in piedi al centro del cerchio. Si avvicina ad uno dei seduti e gli chiede: 'TI PIACE IL TUO VICINO?'. Naturalmente la risposta è libera, non c'entra con i gusti personali sulle persone.

Se quello risponde 'SI', i suoi due vicini devono alzarsi e scambiarsi di sedia.

Nel frattempo, quello in piedi cerca di prendere il posto di uno dei due; quello in piedi ripete la domanda ad un altro.

Se invece l'interpellato risponde 'NO', quello in piedi gli chiede: 'E ALLORA, COME TI PIACE?'. L'interpellato deve quindi dare una risposta del tipo: 'Mi piace juventino' (oppure: con le calze blu, con i capelli corti, con i jeans...). Tutti quelli che hanno la qualità richiesta, devono alzarsi e cambiare posto. Quello in piedi, deve cercare di sedersi su una delle sedie rimaste libere.

Chi rimane in piedi, riprende chiedendo ad un altro.

Saluti

I partecipanti si muovono nello spazio. Ad un segnale dell'animatore si avvicinano e si salutano solo con le spalle (con le ginocchia, con i gomiti, il naso, le orecchie ecc., secondo le parti del corpo indicate in anticipo dall'animatore) senza usare le parole.

" Nella nostra storia"

Invitare i bambini a disegnare uno dei personaggi della storia, così come lo immaginano

Mercoledì 17 giugno: Edmund e l'armadio

Obiettivi

- In questo viaggio incontrano due scorciatoie: l'egoismo e la bugia
- L'egoismo può essere un ostacolo alla nostra partecipazione a questa esperienza.

Contenuti

- Il nostro egoismo: Io, io io...
- L'aspetto gradevole e seducente dell'egoismo

Attività

Materiale: fogli e occorrente per disegnare. Un cartellone (A3) per compilare la Carta d'identità delle Strega

"Nel pantano"

A due a due i bambini stanno uno di fronte all'altro e si tengono per le mani. In mezzo a loro c'è un foglio di giornale sul pavimento, il pantano. Ogni bambino cerca di tirare l'altro verso di sé in modo che sia costretto a mettere piede nel pantano.

“Fate largo”

Tutti camminano a passo svelto nella stanza, facendo finta di farsi spazio con i gomiti, senza toccare nessuno e gridando contemporaneamente: “Fate largo, arrivo io!”.

Guidati dall’animatore che conduce il gioco, i bambini aumentano progressivamente la velocità ed alzano il tono della voce, finché non vengono bruscamente interrotti e rimangono tutti fermi nella posizione in cui si trovano.

Ad un nuovo segnale ciascuno cerca un posto, una posizione, in cui si sente a suo agio e non disturba nessuno; Dopo di che i bambini iniziano, ancora con un segnale, a camminare tranquillamente per la stanza ed a salutare amichevolmente quelli che incontrano. Il gioco riesce meglio con un adeguato sottofondo musicale.

Discutere del gioco: *quando mi sono sentito meglio? Perché? Cosa vogliono insegnarci questi giochi?...se decido sempre tutto io, se solo io sono il “personaggio più importante” possiamo stare bene insieme? Perché?....*

“ Carta d’identità”.

Nella storia abbiamo incontrato la Strega...come te la immagini? Dare a ciascun bambino un foglio e l’occorrente per disegnare. Quando tutti hanno finito provare insieme a tracciare una sorta di carta d’identità della strega (attenzione evidenziare il fatto che non è brutta e si pone inizialmente come gentile e attenta, ma è cattiva...)

Venerdì 18 giugno : Da questa parte dell’armadio**Obiettivi**

- Seconda scorciatoia: la bugia
- Comprendere che la bugia è una minaccia radicale nei rapporti tra persone
- Riconoscere l’importanza della sincerità e della verità nei rapporti con gli altri
- **Contenuti**
- Sincerità o bugia?
- Tradimenti e traditori

Attività

Materiale: una benda e una penna per ogni ragazzo, fogli A4 su cui avrete precedentemente scritto indicazioni tipo: Avanti, Indietro, Destra, Sinistra, Stop, Piano, Vai.fogli da disegno, matite

colorate, pennarelli... fogli da disegno, matite colorate, pastelli o acquerelli

▪ “Il Bugiardo”

Il gruppo si dispone in cerchio: chi inizia comincia a mimare un’azione dicendo qualcosa di diverso da quello che ha fatto. Per esempio si lava i denti e dice “Mi sono pettinato”. La persona alla sua destra mima quello che ha fatto, dicendo a sua volta qualcosa di diverso. Si continua così finché il giro è concluso.

“Percorso guidato...fase 1”

Disegnate a terra un percorso. Dividete il gruppo in due parti. A turno ciascuno dei due gruppi dovrà percorrere ad occhi chiusi o se preferite bendati, la strada seguendo l’aiuto che l’altro gruppo gli griderà leggendo dai cartelli, le indicazioni, che voi prontamente gli mostrerete. Arrivati in fondo alla strada s’invertono i ruoli chi ha gridato ora percorre la strada e viceversa.

“Percorso guidato...fase 2”

si continua il gioco, ma l’animatore mostrerà indicazioni sbagliate, impedendo al gruppo di arrivare alla fine. Dopo che tutti hanno sperimentato questa difficoltà, riflettere con i bambini: perché non ci siamo riusciti? Allora qual è il danno fatto con la bugia?

“Disegnare le emozioni”

Piegate un foglio a metà. In una,i bambini disegnano il sentimento che provarono quando hanno detto o hanno subito una bugia Chi lo desidera spiega il suo disegno.

Fare un secondo giro di disegni proponendo di disegnare l’emozione che si prova quando si sta in armonia con gli amici, si è sinceri. Condividere e confrontare.

Attenzione: non necessariamente il “disegno” deve essere una figura, può anche esser costituito da macchie di colore, linee...

Cautela nei commenti!

2° Settimana**Lunedì 22 giugno: Nella foresta****Obiettivi**

- L’egoismo e la bugia non costruiscono relazioni umane significative,ma danneggiano noi stessi e gli altri

Contenuti

- Conseguenza del peccato è la distruzione dell'amicizia
- Non è facile essere amici: la vera amicizia: accettare l'altro e crescere insieme

Attività

Materiali: occorrente per scrivere, scheda per l'intervista.

"Tutti ai miei ordini"

Tutti i bambini si sistemano in cerchio, in piedi o seduti, mentre uno di loro sta al centro e fa dei movimenti o dei versi che tutti gli altri devono imitare. Può cambiare mosse tutte le volte che vuole. A volte, con questo gioco, i bambini scoprono in un compagno fino ad allora passato inosservato, doti completamente nuove; magari risulta molto più fantasioso, agile, spiritoso, di quanto loro avessero notato o pensato!

Il bambino che sta al centro ha a disposizione, per la sua funzione di comando, un tempo determinato, oppure scambia il proprio ruolo con un bambino dal quale si sente imitato particolarmente bene.

"Intervista bugiarda"

I bambini si dividono in coppie. Gli animatori consegnano un foglio in cui sono indicate alcune caratteristiche (non più di 5) come ad esempio

- colore preferito
- cibo preferito
- animale preferito
- materia scolastica che non piace
- bans preferito ...

Le coppie compilano le due schede inserendo in ciascuna un'informazione falsa. Poi si torna in gruppo, ognuno presenta il suo compagno raccontando le informazioni. Il gruppo deve indovinare qual è quella falsa.

Riflettere insieme: se ci si racconta bugie o si vuol mettere se stessi al centro.....non si può essere buoni amici

Mercoledì 24 giugno: Un giorno tra i castori**Obiettivi**

- Scoprire l'importanza di avere buoni amici e di essere buoni amici per gli altri

Contenuti

- Collaborazione: insieme è più bello

- Amici per me, amico per te

Attività

Materiali: fili di lana colorata, colori, occorrente per disegnare, fogli con il pacco

Fili d'arcobaleno

Il conduttore taglia da ogni gomitolo un pezzo di filo di lana lungo un metro e aggroviglia i sette fili così ottenuti, senza stringere gli eventuali nodi che si vengono a formare: ecco pronto il garbuglio di fili d'arcobaleno per la prima squadra. La stessa operazione viene poi ripetuta per le altre squadre e il gioco può avere inizio.

Al "Via !" ciascuno dei sette giocatori di ogni squadra prende il capo di un filo di lana e, con i compagni, inizia a sgrovigliare il proprio garbuglio colorato. Ogni filo va manovrato sempre e solo dal giocatore che lo ha preso. È possibile lasciar andare il proprio filo per permettere a qualche compagno di squadra di manovrare il suo, ma non è assolutamente permesso manovrare i fili degli altri, neanche per sgrovigliare il proprio. Il colore dei fili cancella i dubbi sulla loro appartenenza all'uno o all'altro dei giocatori.

Vince la squadra che sgroviglia per prima, completamente, il proprio garbuglio di fili d'arcobaleno.

L'amicizia

a) Fate disegnare a ciascun bambino il migliore amico.

(,...continua venerdì..)

Ti faccio un regalo

Dare ai bambini un foglio sul quale è già disegnato un pacco regalo, vuoto. Invitarli a pensare ad un loro amico/a e disegnare nel pacco il più bel regalo che gli/le vorrebbero fare. Spiegare ai bambini che non necessariamente il regalo deve essere un oggetto

Venerdì 26 giugno: Cosa accade dopo pranzo**Obiettivi**

- Riflettere sul fatto che gli amici ci aiutano nei momenti difficili, noi però dobbiamo fidarci

Contenuti

- Mi fido di te
- Non siamo soli a camminare: qualcuno ci è a fianco e ci dà una mano (amici e Gesù)

Attività

Materiali: foglio preparato con la casa, occorrente per disegnare
“Guidare e lasciarsi guidare”

Questo gioco si svolge in tre fasi:

1. tutti circolano liberamente, a occhi chiusi, in una grande stanza dove sono stati collocati alcuni ostacoli. Non si deve parlare, non si può correre, bisogna muoversi con cautela e cercare di non urtare gli ostacoli.
2. Si circola, sempre a occhi chiusi, a coppie.
3. Un vedente conduce un cieco. Scambiare i ruoli.

Riflettere su entrambi i giochi: come mi sono sentito nelle singole fasi? Quando mi sono sentito insicuro e perché? Quando mi sono divertito di più e perché? C'è Qualcuno che è nostro amico e non ci abbandona mai?

L'amicizia

b) “La casa dell'amicizia”: disegnate su un foglio grande, una casetta . Collocate intorno al foglio 4/5 bambini e dite loro di scrivere dentro alla casa tutte le parole che vengono loro in mente sull'amicizia(sia i sentimenti che gli aggettivi o i nomi). Confrontare i lavori...

3° Settimana

**Lunedì 29 giugno : Nel castello della strega
 Giornata ecologica**

Obiettivi

- Aiutare i bambini a riconoscere che nella vita siamo attirati dal bene e dal male (castello della strega – accampamento di Aslam).
- Tocca a noi scegliere

Contenuti

- Ciò che fa bene e ciò che fa male...
- Ciò che mi piace non è sempre bene ...
- ..e io? Anch'io posso far del bene o far male

Attività

Materiali: travestimento per l'animatore, cartoncini bianchi e neri, colori

Magie

L'animatore è un aiutante della strega ed è in grado di trasformare enormi montagne in minuscole formichine... trasforma, di volta in volta, i giocatori in farfalle, topolini, leoni, fiori, nuvole, elefanti (largo alla fantasia ricordando che devono essere animali o cose graziose, benefiche, non spaventose o feroci)... I giocatori devono mimare le cose nominate, continuando finché non vengono trasformati in qualcos'altro. Man mano che il gioco prosegue, il conduttore può decidere di trasformare solo una parte dei giocatori (i maschi, chi ha gli occhi neri, chi è nato in gennaio, chi ha un nome di otto lettere...). Tutti gli altri giocatori continueranno a fare quello che stavano facendo, senza farsi distrarre dai cambiamenti dei compagni. Vince chi, al termine del gioco, si è divertito di più.

Magia nera Ora l'aiutante della strega trasforma i bambini in animali cattivi e aggressivi: tigri che soffiano e saltano addosso agli altri (CON CAUTELA!), serpenti che strisciano e attaccano, lupi minacciosi, elefanti, draghi...

IO: bianco e nero Dare a ciascun bambino un cartoncino metà bianco e metà nero o scuro. Invitarli a disegnare nella parte nera un loro comportamento che ha danneggiato o ferito qualcuno e in quella bianca un'azione buona. Confrontare e riflettere insieme

**Mercoledì 1 luglio: L'incantesimo comincia a
 svanire**

Obiettivi

- Riconoscere che non siamo soli: Aslan ci accompagna in questa scelta (Babbo Natale) fornendoci gli strumenti necessari (talenti)
- Riconoscere che ciascuno di noi ha i propri talenti e deve metterli a servizio di tutti.

Contenuti

- Non siamo soli, Dio ci accompagna
- le nostre abilità sono il primo dono di Aslan

Attività

Materiali: occorrente per scrivere e disegnare

Gioco dei quattro catoni.

Chi conduce il gioco numera i quattro angoli della stanza poi assegna a ciascun angolo un oggetto o una situazione.

Esempio:
"tutti quelli che pensano che avere le carte dei..... sia molto importante vanno nell'angolo 1"

" tutti quelli che pensano che non si possa giocare bene senza " vanno nell'angolo 2"...

Si prosegue in questo modo dando sempre un piccolo spazio di tempo ad ogni gruppo di angolo per discutere le loro scelte

"Uguali e diversi"

I bambini siedono in modo che ciascuno possa vedere gli altri. Uno alla volta ricevono ordini tipo:

- Alzarsi in piedi e toccare uno dopo l'altro tutti i bambini che indossano qualcosa di rosso.
- Toccare tutti quelli che hanno i sandali.
- Toccare tutto quelli che come lui/lei sono maschi o femmine.
- Toccare tutti quelli che hanno lo stesso colore di capelli.

Riflettendo sul giocare evidenziare che tutti abbiamo cose in comune.

"Io ho un dono speciale" invitare ciascuno a disegnare se stesso mentre fa qualcosa per cui si sente particolarmente dotato (aiutare i bambini a non limitarsi alle abilità sportive o scolastiche...)

Venerdì 3 luglio: Aslan si avvicina

Obiettivi

- Scoprire i segni del "disgelo" in noi e attorno a noi.
- Capire che la presenza di Aslan rende sempre più debole il male

Contenuti

- Le cose belle della mia vita rivelano la presenza di Dio
- Gesù è più forte del diavolo

Attività

Materiali Foto ritagliate, fogli bianchi da disegno, occorrente per disegnare

Abbraccio cieco

I giocatori sono divisi in 2 squadre (A e B): quelli di A tengono sulla testa un sacchetto del pane e pertanto vedono solo tenendo gli occhi abbassati. Camminano all'intero di un ampio cerchio tracciato in terra. I giocatori della squadra B sono disposti invece all'esterno dello stesso ciechi e camminano in senso orario lungo il perimetro.. I giocatori "ciechi" devono acchiappare gli altri

abbracciandolo. Chi viene preso sfilare il sacchetto dalla testa del compagno, lo indossa lui e si scambiano di posto...Il gioco finisce quando tutti hanno scambiato ruolo almeno una volta.

Cerca il compagno

Preparare alcune foto di paesaggi o animali (particolarmente belli...le foto devono avere un formato né troppo grande né troppo piccolo), dividerle in 2 e distribuire le metà a caso tra i bambini. Al via dell'animatore ciascuno deve trovare il suo compagno. Quando si sono ritrovati devono sedersi, ricomponendo l'immagine, e provare a descriverla ai compagni del grande gruppo.

Completiamo l'opera!

Incollare le immagini ricomposte al centro di un foglio (dovrà rimanere un adeguato spazio bianco intorno). Ora ogni coppia dovrà completare le immagini usando la fantasia..unico vincolo è che dovranno disegnare anche se stessi.

Esporre in oratorio le opere dei bambini.....

4° Settimana

Lunedì 6 luglio: La prima battaglia di Peter Giornata missionaria

Obiettivi

Scoprire che ognuno di noi è chiamato personalmente a combattere il male

Contenuti

- La vita come vocazione
- Insieme è più facile

Attività

Materiali: foglietti, occorrente per scrivere, un sacchetto di carta.

Uno sguardo in Moldavia.

▪ L'orso ingannato dalla volpe

Raccontare ai bambini la fiaba che segue (è una fiaba tradizionale moldava)

Una volta un orso vide una volpe che portava un mucchio di pesci. L'orso pensò tra sé: - Come mai la volpe ha del pesce? E' inverno e il lago è gelato!

Allora le chiese: - Da dove hai preso tutto questo pesce?

- L'ho preso dal lago, caro amico!

- Ma come hai fatto se il lago è congelato?

- Ho scavato un buco nel ghiaccio, vi ho messo la coda e ho

aspettato un po'. Così tutti i pesci sono venuti alla mia coda e adesso li ho nelle mie mani.

L'orso, sentendo questo, corse al lago. La volpe rise tra sé della stupidità dell'orso e, sorridendo, andò via.

L'orso fece come gli aveva detto la volpe, ma non prese neanche un pesce. Rimase ancora un po', poi, vedendo che aveva freddo, si decise ad andare via. La coda si era però incastrata nel ghiaccio. Con tanti sforzi riuscì a tirarla fuori, ma, purtroppo, non era più intera, vi era solo la metà. Con dolore e rabbia l'orso andò dalla volpe, che era nel buco di un albero ad assaporare i suoi pesci.

- Perché tu hai la coda intera insieme ai pesci, invece io non ne ho neanche uno e per giunta ho la coda rotta?

- Tu, stupido, credi forse che te lo dirò? Mai!

Questa favola ci insegna che la stupidità può trarre in inganno. La favola vuole anche insegnare perché l'orso non ha la coda lunga.

- Dividerla in scene e affidarne una a un gruppetto di bambini: devono rappresentarle con un disegno e scrivere una breve didascalia
- Raccontare a grandi linee ai bambini qualcosa sulla Moldavia e sulla missonarietà

Cosa farò da grande? Sogni per il futuro

Approfittando dell'ambiente favorevole, cercare un luogo tranquillo e all'ombra e invitare i bambini a distendersi a terra, messi a raggiera. Suggestire loro di chiudere gli occhi e ascoltare i rumori della natura. Lasciar volare la fantasia e immaginarsi da grandi: cosa farò, dove sarò? Al momento opportuno interrompere il gioco e consegnare a ciascun bambino un foglietto, invitandolo a scrivere in breve il loro sogno, senza scrivere il loro nome. Infilare tutti i biglietti in un sacchetto di carta. L'animatore li estrarrà uno ad uno: indoviniamo chi è l'autore?

Mercoledì 8 luglio: La grande magia

Obiettivi

- Comprendere che le conseguenze del peccato sono grandi e coinvolgono tutti
- Far emergere il desiderio di riscatto

Contenuti

- Il peccato è disastroso
- Le conseguenze del peccato

- Noi siamo fatti per il bene.

Attività

Materiali: cartelloni con le scritte, occorrente per disegnare

Paure/sogni/colori

Scegliete almeno 6 sentimenti(paura, felicità, tristezza, amicizia, vergogna, rabbia) e scriveteli.(solo il contorno delle lettere, l'interno va lasciato bianco) su dei cartelli abbastanza grandi da poter essere visti. Mostratevi uno alla volta e chiedete ai bambini di pensare a quale colore lo assocerebbero. Una volta accordati colorate una lettera e proseguire con gli altri. Dare poi i cartelli da finire di colorare al gruppo. A quali personaggi della storia assocereste i sentimenti? Scrivere le scelte

Il rifugio

Da 3 a 5 bambini si mettono insieme. Uno di loro viene nominato capomastro e usa gli altri per costruire una "Capanna" in cui egli stesso alla fine possa entrare e sentirsi a suo agio. Poi si scambiano i ruoli in modo che ogni bambino possa a sua volta costruirsi il suo rifugio.

Riflettere. Come deve essere una capanna affinché dentro ci si senta sicuri? Come si sentono i bambini che offrono protezione? Come si sentono quelli che la ricevono?

Un sogno per me.

I bambini disegnano su un foglio un loro sogno (un desiderio...)..si condivide il racconto

Venerdì 10 luglio: Il trionfo della strega Adorazione

Obiettivi

- Capire che solo Gesù ci può salvare attraverso il suo sacrificio

Contenuti

- La salvezza non può venire solo dall'uomo
- È Gesù che ci salva "pagando" al nostro posto
- La salvezza viene dal dono di sé
- È solo l'amore che salva

Attività

Materiali un cartellone grande, due strisce con scritto ASLAN e GESU', sagome della mano, occorrente per disegnare

Il ritratto di ASLAN

Invitare i bambini a disegnare Aslan. Incollare tutti i disegni su un cartellone su cui è già stata scritta su una striscia la parola ASLAN. Insieme ai bambini scrivere intorno ai disegni alcune caratteristiche di Aslan..ora mostrare ai bambini una seconda striscia..su cui è scritto GESU'...riflettere insieme sulla coincidenza tra i due "personaggi": Aslan non è altro che Gesù (*attenzione a non confondere la favola con la realtà di fede: Gesù non è un personaggio inventato!*)

Adorazione guidata

I bambini divisi in gruppetti di 10 alla volta, fanno un breve momento di adorazione guidata.

In chiesa, in terra c'è un cartellone con la scritta GESU' (solo in contorno, non colorata), far sedere i bambini intorno e invitare a far silenzio. Leggere Luca 18, 15-17, breve commento. Dare a ciascun bambini la sagoma di una mano e invitarlo a scrivervi dentro il loro nome e a ad abbellirlo come meglio credono, mantenendo il silenzio. Ciascuno incolla le mani intorno alla parola GESU' e colora un pezzettino (piccolo) della scritta. Terminare con una preghiera insieme.

5° Settimana

Lunedì 13 luglio: Una magia più grande prima dell'alba dei tempi Visita al Vescovo

Obiettivi

- Capire che il sacrificio di Gesù ha vinto il male
- Lui è la sorgente della nostra speranza
- In Lui siamo invincibili
- Dobbiamo essergli grati

Contenuti

- La vita ha vinto la morte ... c'è una speranza
- Eucarestia: ringraziamento

Attività

Materiali occorrente per scrivere e disegnare

Il dono

Chiedete ai bambini qual è, secondo loro, il più bel dono che Dio ha fatto loro. Fatelo disegnare e scrivere su un foglio Potrebbero essere incollati su di un cartellone.

Preparazione dello spettacolo finale.

Mercoledì 15 luglio: Cosa accadde alle statue Messa a Villa Poggio

Obiettivi

- Capire che Gesù ha vinto, ma anche noi dobbiamo combattere con Lui la nostra battaglia

Capire che è usando i talenti che ne scopriamo il significato

Contenuti

- La vita è battaglia
- Gesù è con noi
- Paura e coraggio

Attività

Materiali cartellone con la scritta PAURA!!, fogli grandi, occorrente per scrivere e disegnare

Paura!!!! Presentare ai bambini un grande cartellone, sul quale è scritta in modo opportuno (colori, carattere...) la parola PAURA. Invitare i bambini a completare il cartellone con scritte, disegni e tutto quanto rievoca in loro il termine scritto

Ci apparteniamo..e Gli apparteniamo

I bambini cercano di unire il più possibile i loro nomi alla maniera delle parole incrociate. Il nome di partenza è GESU' Riflettere sull'esperienza fatta.

Preparazione dello spettacolo finale.

Venerdì 17 luglio: La caccia al cervo bianco

Obiettivi

- Capire il significato della storia (della mia vita) e ritorno al mio quotidiano
- Il centro estivo è finito, ma dobbiamo portare nella vita di tutti i giorni

Contenuti

- La mia vita, la mia storia hanno un significato

Il vero centro estivo comincia adesso

Attività

Materiali occorrente per disegnare

Grazie a...

Gli animatori invitano i bambini a riflettere su quante persone hanno reso possibile le attività dell'ER. Ciascuno dei bambini scrive o disegna sul foglio la persona a cui vuole dire grazie, motivando con una breve frase, la sua scelta.

"Il sussurro cinese"

I bambini si muovono liberamente. Quando uno del gruppo vuole comunicare qualcosa a qualcun altro deve far passare il messaggio attraverso una terza persona. Per esempio "Dì a Luisa che la ringrazio per il suo aiuto". Si continua finché non ci sono messaggi da trasmettere.

Chiarire ai bambini che scopo del gioco è ringraziare il compagno o gli animatori e che le frasi devono essere sussurrate.

Preparazione dello spettacolo finale.