

In collaborazione con

Edizioni

Con la partecipazione di:



Città Nuova

KIT SUSSIDIO ESTATE E NON SOLO

Il sussidio estate 2008 si presenta come una cartella/cofanetto, munita di apposite tasche in cui sono disposti più libricini: il formato cartaceo del sussidio.

Arriva l'estate e con lei un carrozzone carico di giochi, divertimento, spettacolo, musica, allegria. Arriva "THE CIRCUS", il circo come non lo avete mai visto e immaginato: un luogo divertente e innovativo, dove alle più tradizionali esibizioni circensi si combineranno musica, danza e teatro. I ragazzi non saranno semplici spettatori, ma i protagonisti di uno spettacolo unico al mondo.

"Musical Circus": un'esperienza allegra e festosa che permette di vedere il bello nelle persone e nelle cose del quotidiano!

1. Libro: "LO SPETTACOLO DELLA FORMAZIONE"

Training per talent scout che sappiano accendere i ragazzi alla vita"

A. prima sezione: al servizio della creatività educativa

- La scelta del pensiero strategico, dell'animazione integrata e della libertà d'educare
- Talents scout per la vita: spunti formativi per l'equipe degli educatori
- L'arma vincente dell'educatore: il gioco
- Incontro con Gibi e DoppiaW maestri di relazione

B. seconda sezione: arriva l'estate

- Una stagione educativa. Un tempo per crescere insieme
- Conquistare cittadinanza nel mondo dei ragazzi

C. terza sezione: un sussidio per l'estate e non solo

- Spunti per la progettazione : importanza dei vari momenti, scansione dei tempi, ritmo del campo, buone prassi...
- Orientamenti concreti per l'utilizzo dei sussidi
-

Un circo a tre piste: la pista della conoscenza di sé, dell'incontro con l'altro e della creatività. **Un percorso formativo in cui lo sguardo è a 360°**, in cui "mettersi in gioco" è la parola d'ordine, in cui si sviluppano molteplici abilità, in cui ognuno è protagonista e prezioso per la sua unicità...



2. Libro: "LO SPETTACOLO DEL GIOCO

100 attività ludiche e non solo... " (con 15 episodi esemplificativi)

All'interno del libretto per la formazione viene proposto un percorso standard adatto alla maggior parte dei GRESt in termini di tempo: **15 puntate** (12 giornate normali e 3 speciali, 1 per settimana). Ogni giornata ha una colorazione educativa completa legata in particolare ad una delle 3 piste.

Il nostro punto forte? La flessibilità: le attività e i giochi possono avere diverse possibilità di utilizzo.

Infatti, pur dotato di una storia che fa da cornice, ogni tappa può essere vista come un episodio preso isolatamente.

I giochi possono essere applicati in varie situazioni e contesti e possono entrare a far parte di personali e creativi itinerari tematici.

Alla conclusione anche **7 workshop/laboratori** da fare con i ragazzi:

- CLOWNERIE
- EQUILIBRISMO/ACROBATICA
- MICROMAGIA/ILLUSIONISMO
- PAPER CRAFT
- MARIONETTE CARTAPESTA
- CANTO
- DANZA



3. Libro: "LO SPETTACOLO DELLA PREGHIERA

Esperienze da conc-creatori del Suo regno d'Amore"

Pregare non è solo recitare una formula, ma è fare un'esperienza. Pregare è l'esperienza di un incontro: l'incontro con Gesù. Questo incontro si realizza sia dentro di me che con il Gesù presente nel mio fratello.

Pregiere coinvolgenti, dinamiche, partecipate e giocose: un momento speciale, anzi un vero e proprio momento spettacolare!

Un viaggio nella conoscenza di sé, nell'incontro con Gesù attraverso gli altri...un viaggio Con-Creativo...i bambini diventeranno compagni di Dio nella realizzazione del progetto d'Amore.

Un viaggio in cui si scopre la "leggerezza": essenza dello sguardo del bambino sul mondo.



4. CD-ROM di PROGETTAZIONE PERSONALIZZATA + libretto per utilizzo

Il software contenuto in questo Cd-Rom offre la possibilità di costruire momenti di gioco, incontri di catechismo e incontri di formazione, attraverso 2 azioni principali:

1) Interfaccia per la progettazione

Una parte del software permette di inserire quelle variabili che danno vita ad uno schema progettuale di attività, le quali potranno essere individuate grazie al motore di ricerca interno

2) Motore di ricerca

I giochi, i laboratori o le attività di catechesi che più soddisfano le vostre esigenze progettuali possono essere individuate facilmente attraverso una maschera di ricerca che, una volta inserite le variabili (quali numero di persone coinvolte, spazi e tempi a disposizione, ecc.), visualizza i risultati più aderenti alle vostre richieste.



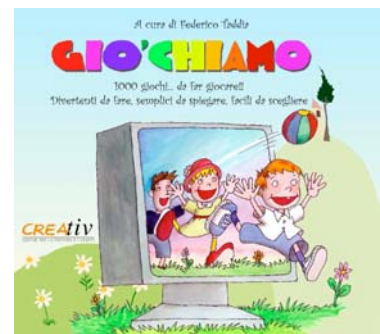
5. CD ROM INTERATTIVO CON 1.000 GIOCHI!!!

1000 giochi di animazione per feste, break, centri estivi, campi gioco ed ogni altro "momento" ludico!

1000 giochi classificati per finalità, età e numero di partecipanti, materiali usati, tempo e spazi necessari!

1000 giochi facili da trovare: un veloce motore di ricerca con un click visualizza quelli con le caratteristiche richieste!

1000 giochi per un cd indispensabile per animatori, educatori, insegnanti, genitori e semplici giocherelloni!



6. INNO DEL CAMPO

Da poter riproporre, ricreare, riscrivere, gestualizzare e rigestualizzare...

Puoi sentirlo e scaricarlo andando su: www.creativementi.it - sezione Circus Musical

ALTRI PRODOTTI PER EDUCATORI

1. Maglietta

La maglietta del campo verrà indossata da tutti gli educatori e avrà il logo presente sulla copertina del sussidio: "Circus il musical"



2. Laccio porta badge con moschettone

Il porta badge servirà per i dati identificativi di ogni ragazzo che partecipa al campo come pure di ogni educatore e dell/i coordinatori, avrà il tradizionale formato tessera e riprodotto in piccolo il logo del campo

3. Cappellino



ALTRI PRODOTTI PER I RAGAZZI

1. Libro/diario per 1° ciclo elementari

Il Diario vuole mantenere lo stesso spirito dell'ambientazione del centro, dove ragazzi qualsiasi si mettono in viaggio per diventare nuovi artisti da Circo e realizzare uno spettacolo finale.

Si possono preparare 10-15 giornate parallele a quelle della proposta Standard anche se non rigidamente collegate a queste, in quanto non è detto che il Centro Estivo segua l'ordine e i moduli proposti.

Punto forte è l'ASPETTO GRAFICO: accattivante, allegro, colorato come ci immaginiamo dovrebbe essere il circo.

Un suggestivo viaggio all'insegna di inni, canzoni e bans, prove-gioco, riflessioni, spazi in libertà, incontri di viaggio e giochi di gruppo...

diario dei ragazzi



CREATIV
CENTRO PER LA PERFORMA E I CIRCHI

2. Libro diario per 2° ciclo elementari - medie

L'impostazione sarà quella di un video-gioco (modello play-Station) sul circo: vi è una storia che si dipana nelle varie giornate, bisogna creare un apposito personaggio che dovrà affrontare delle sfide, così da incrementare le proprie abilità e ottenere password per passare ai livelli successivi.

Un interessante percorso che permette di sperimentare diverse identità e personalità e di mettersi direttamente in gioco.

3. Magliette per ragazzi



La maglietta del campo, che tutti i ragazzi potranno indossare. Disponibilità di 4 colori. E' possibile ordinare anche altri colori (min. 50 maglie)

4. Cappellino ragazzi

Anche questo sarà prodotto in linea con la maglietta, di diversi colori in modo da facilitare la divisione ed il riconoscimento delle varie squadre



PERCORSI FORMATIVI/ANIMATIVI

MODULI FORMATIVI

E' possibile consultare tutte le proposte formative all'interno del sito www.creativementi.it

SPETTACOLI E ANIMAZIONI

1. Spettacolo

Lo spettacolo che proponiamo in linea di massima non dovrebbe, naturalmente, sostituire quello che faranno i ragazzi nel campo. Ma intende offrire una sorta di "compendio" dell'ambientazione, dei valori e dei contenuti chiave del sussidio.

Il suo utilizzo può essere esteso anche alla formazione degli operatori. Si presta ad avere anche una sua vita, al di là del sussidio.

2. Festa diocesana/vicariale

Per concludere al meglio l'estate e per rilanciare l'idea della Comunità si offre la possibilità di organizzare un grande evento che coinvolga tutti i GrEst della diocesi o del vicariato.

Animazione, grande gioco, parata, spettacolo da palco: tutti elementi che potrebbero rientrare all'interno di una giornata che non vuole solo intrattenere, ma sottolineare e rinforzare i legami tra le varie realtà parrocchiali.

3. Animazione con grande gioco

In questo grande gioco ogni ragazzino è il direttore-presentatore di un circo (potrà dare un nome al suo circo).

Esistono tanti circhi ma ognuno è diverso dagli altri. La distinzione sta soprattutto nelle attrazioni, negli spettacoli che questo sa offrire. Un buon direttore di circo sa scegliere e proporre al pubblico le performance giuste per un sicuro successo.

Lo scopo del gioco è quello di avere nel proprio circo le più spettacolari attrazioni possibili.

Con questo gioco ci si propone le seguenti finalità educative: stimolare la gioia, il ridere insieme e il ridere di sé, stimolare la creatività.

CONSULENZE

Viene proposta la possibilità di affiancare gli educatori nella preparazione di uno spettacolo finale o di un altro evento che voglia essere sia la conclusione di una esperienza che il rilancio per tutte le attività che saranno fatte per i ragazzi e per i bambini dopo l'estate.

Attraverso la consulenza di esperti animatori e registi si potrà dar vita ad un grande evento, al fine di salutare con un "a presto" tutti i partecipanti al GrEst

HANDS ON: GITE INTERATTIVE

Una gita speciale, non solo per vedere, ma per interagire.

Si offre la possibilità di vivere un'esperienza dove i bambini vivano direttamente lo spazio visitato, vivendolo ed esplorandolo attraverso i diversi linguaggi della creatività:

- Il linguaggio della Natura
- Il linguaggio dell'Arte
- Il linguaggio della Storia
- Il linguaggio dei Personaggi
- Il linguaggio del Territorio

Maggiori informazioni su www.creativementi.it

MOSTRA ITINERANTE: " I VALORI COME TESORI"

Un progetto educativo attraverso i linguaggi dell'arte, del gioco, del teatro e della creatività.

Bambini, ragazzi e adulti rivivono e fanno esperienza di comportamenti positivi che rendono bello e armonioso il rapporto con se stessi e con l'altro.

La proposta si allarga a **Scuole, Istituti e Centri Educativi, ad Associazioni giovanili**, nonché all'attenzione di **Comuni, Province e Regioni** che intendano promuovere sul territorio un'azione di **sensibilizzazione al grande tema dei valori**.

Reciprocità, altruismo, comunità e slancio d'amore sono le parole chiave del progetto, ma sole non bastano...è necessario approfondire insieme modi e significati della relazione tra persone e gruppi e addentrarci in un percorso di progettazione e applicazione formativa.

L'obiettivo finale : creare una cultura del positivo che sia come un forziere che conserva i veri "tesori" delle persone.

I destinatari

Ragazzi e giovani (3 fasce)

- bambini dai 5 ai 7 anni; ragazzi da 8 a 12 anni; adolescenti da 13 a 16 anni

Educatori

- insegnanti; genitori; educatori, animatori, catechisti

Comunità e tutte le realtà sociali, istituzionali e di volontariato, formali e non formali, operanti nel territorio

