

# PROGETTO GREST

Il progetto Grest ( o Centro Estivo) si inserisce nelle attività motorie ricreative e del tempo libero rivolte ai bambini ed ai ragazzi. Il “tempo” è quello delle vacanze estive, le attività sono sia indoor sia outdoor.

# ANALISI DEI BISOGNI

- Il Grest è organizzato in un paese del nord Italia, in una zona lacustre, ma non direttamente interessata dal turismo.
- Il periodo si riferisce al mese di luglio (stagione estiva, vacanze scolastiche).
- il paese, ha strutture sportive ben attrezzate

● L'utente target è rappresentato dai bambini e dai ragazzi del paese. ( Si può dire che l'utente "tipo" è rappresentato dalle famiglie del paese)

● L'età comprende le categorie:

bambini ( dai 6 ai 9 anni) ,

ragazzi ( dai 10 ai 12 anni),

adolescenti ( dai 14 ai 17 anni – animatori).

La situazione economica delle famiglie è media con un medio livello di istruzione, entrambi i genitori, nella maggior parte dei casi lavorano. La parrocchia riveste un ruolo centrale nella vita del paese.

🍷 la **parrocchia** ha molti spazi sportivi e ricreativi  
ESTERNI ed INTERNI.

ESTERNI: prato con gli ulivi, campo da beach volley,  
campo da basket, campo da calcio e da calcetto.  
Ampio porticato.

INTERNI: piano terra - teatro cinema, bar, sala mensa,  
cucina; primo piano - 2 sale riunioni, 8 aule ( utilizzate  
come laboratori)

- ❖ Le **famiglie** necessitano di un luogo dove poter lasciare i figli nel periodo delle vacanze scolastiche.
- ❖ Le famiglie cercano un ambiente sicuro, protetto, ricco di attività stimolanti per i propri figli, dove i bambini non solo siano sorvegliati, ma soprattutto siano felici, sereni e impegnati in attività che li divertano. “Sono sempre le vacanze scolastiche!” .
- ❖ L’associazione dei genitori e la parrocchia hanno la necessità di organizzare e proporre un’attività al servizio dell’intera comunità, apprezzata e valorizzata.

- **I bambini ed i ragazzi** finita la scuola non hanno molte possibilità di socializzare e di giocare con i coetanei.
- La maggior parte delle **attività sportive e ricreative** che i ragazzi praticano durante il tempo libero ( non scolastico), **sono terminate.**
- **I bambini** vogliono divertirsi, giocare e fare tante attività che possono anche scegliere liberamente.

# TITOLO: “ W la musica”

in collaborazione con:

l'associazione genitori del paese;

La parrocchia del paese;

impresa commerciale XYZ della zona;

La banca XXX;

La pasticceria del paese;

# OBIETTIVI

Organizzazione di attività motorie, sportive e ricreative in un centro estivo.

## FAMIGLIE

Fornire alle famiglie una struttura organizzata, sicura e protetta dove poter lasciare i propri figli durante la pausa delle vacanze scolastiche.

Aiutare i genitori che, per motivi di lavoro, non possono badare ai figli. Permettere ai figli di mantenere le relazioni ed i momenti di gioco con i propri coetanei, e di effettuare molteplici attività creative e stimolanti.



## **BAMBINI ( dai 6 ai 9 anni)**

Organizzazione di attività motorie, di gioco, di manipolazione, di costruzione, creative, ecc.

L'attività di **gioco** sarà centrale perché il bambino attraverso il gioco sviluppa tutti gli aspetti che compongono una persona: cognitivo, affettivo, emotivo, relazionale, motorio.

## ● **RAGAZZI ( dai 10 ai 13 anni)**

Organizzazione di attività motorie, ricreative, di gioco appropriate all'età.

Scelta di attività motorie e di **gioco** adatte al periodo di sviluppo del soggetto dal punto di vista motorio e cognitivo.

Predisposizione di attività da poter condividere con tutti i partecipanti del Grest.

## ● **ADOLESCENTI ( dai 14 ai 17 anni)**

Permettere la socializzazione con il gruppo dei pari mediante la realizzazione delle attività e di uno scopo comune ( buona riuscita del grest ).

Favorire la partecipazione ai diversi momenti del grest in modo responsabile e consapevole, mediante un maggior coinvolgimento nella gestione e nel controllo delle varie attività.

Partecipazione “attiva” ai momenti di gioco e alle varie attività ( piscina, gite, ecc.)

## IL GIOCO

*“La natura vuole che i bambini siano bambini prima di diventare adulti”. (J.J.ROUSSEAU)*

# FREQUENZA E PERIODO

**Periodo:** 4 settimane di luglio.

**Frequenza:**

- cicli settimanali: dal lunedì al venerdì;
- ciclo giornaliero: ore 9,00 alle ore 18,00;

# ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione del progetto sono coinvolte le seguenti figure:

- 1 responsabile dell'organizzazione - presidente dell'associazione dei genitori;
- 1 direttore generale ( specializzato in attività motoria e sportiva);
- 1 vicedirettore ( insegnante – specializzato nelle attività di animazione);
- 7 capo animatori ( maggiorenni);
- 30 aiuto animatori (dai 14 ai 17 anni);
- 1 cuoca;
- 1 aiuto cuoca;

# STRUMENTAZIONE ED ATTREZZATURE

Spazi e luoghi utilizzati:

1 campo da calcio

● 1 campo da beach volley

● 1 campo da basket,

● 1 campo da calcetto.

● tutta la struttura dell'oratorio:

ampio porticato;

teatro cinema;

bar;

sala mensa;

cucina;

2 sale riunioni;

8 aule;

- piscine ( parco acquatico raggiungibile in pullman);
- altri luoghi mete di gite (parco zoo, ecc.);

### Materiali:

- palloni vari:
  - basket (10)
  - calcio ( 10)
  - pallavolo ( 10)
- cerchi / birilli / tappetini / ostacoli / corde varie
- teli di plastica
- pennarelli ( almeno 200) / fogli da disegno (grandi, piccoli, colorati, spessi, sottili, ecc.
- attrezzatura per traforo ( tavolette di legno, morse, seghetto)
- dash / pongo/ colori a tempera / pennelli/ sale/colori a dita/ colori per stoffa/ colori a cera/ matite/ temperamatite/colla vinavil/ cartoncini colorati/



- zucchero ( 2 Kg)/ farina (2kg)/ vernice atossica per sassi, cornici/ piatti di carta.
- perline / spago trasparente/ aghi grossi
- carta crespata di vari colori / pinzatrice / nastro adesivo
- carta velina
- fettuccia per delimitare gli spazi gioco;
- percussioni ( tamburi / barattoli / legnetti / secchi / bottiglie di plastica vuote, riso, pasta ...
- 1 computer portatile
- 1 stereo portatile
- 1 stereo fisso
- cd musicali
- magliette per animatori
- zaini per bambini
- megafono

**LE 4 SETTIMANE**

1° SETTIMANA

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
OP-TI ATA TA G	OP-TI ATA TA G	scampagnata con pranzo al sacco	OP-TI ATA TA G	OP-TI ATA TA G

2° SETTIMANA

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
O-P-I-T-I-O A-T-A N-R-O I-G	O-P-I-T-I-O A-T-A N-R-O I-G	O-P-I-T-I-O A-T-A N-R-O I-G	g i t a	giochi con l'acqua

3° SETTIMANA

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
OP-IT-IO G A T A Z Z R O	OP-IT-IO G A T A Z Z R O	OP-IT-IO G A T A Z Z R O	g i t a	OP-IT-IO G A T A Z Z R O

4° SETTIMANA

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
<b>g i t a</b>	<b>PARCO CANTIERO</b>	<b>giochi con l'acqua</b>	<b>caccia al tesoro</b>	<b>preparativi per festa finale</b>

## GITE

- giovedì della 2° settimana: parco natura di un paese limitrofo (senza spese di ingresso)
- giovedì della 3° settimana: gita al parco zoo del Garda Viene offerto ai bimbi il gelato da parte dell'organizzazione age ( associazione dei genitori).
- lunedì dell'ultima settimana: uscita per gemellaggio con un grest vicino.
- 5 uscite in piscina

ORE 9,00-10,00	<u>ACCOGLIENZA E SIGLE MUSICALI – TUTTI ASSIEME</u>	
ORE 10,00-11,15	GIOCO LIBERO A SCELTA CON GLI ANIMATORI	<input type="checkbox"/>
ORE 11,15-11,30	RADUNO DELLE SQUADRE	
ORE 11,30-12,15	PERCORSO A SQUADRE A TEMPO CON PUNTEGGIO	<input type="checkbox"/>
ORE 12,15-12,30	RADUNO “LAVAGGIO MANI”	
ORE 12,30- 13,30	MENSA	<input type="checkbox"/>
ORE 13,30-14,30	GIOCO LIBERO	
ORE 14,30- 15,00	ADUNATA E SIGLE	
ORE 15,00 – 16,15	LABORATORI	<input type="checkbox"/>
ORE 16,15-16,45	PAUSA MERENDA	
ORE 16,45- 17,45	TORNEO GIOCHI A SQUADRE CON PUNTEGGIO	
ORE 17,45-18,00	ASSEGNAZIONE PUNTEGGI SUL TABELLONE GENERALE - SALUTI	

**GIORNATA  
TIPO**



# ACCOGLIENZA E SIGLE MUSICALI

All'arrivo i bambini ed i ragazzi si dispongono nel porticato.

Alle ore 9,00 adunata: con il megafono ( oggetto molto ambito ...) i bambini ed i ragazzi vengono fatti sedere nel porticato.

Spiegazione del programma della giornata.

Riassunto dei punteggi ottenuti da ogni squadra

Spiegazione dei giochi del giorno ( percorso a squadre e torneo con punteggio)

Ripetizione delle **regole del grest** e dei **giochi**:(alcune regole)

- avvisare in anticipo i responsabili in caso di uscita anticipata
- non si può uscire dal grest con persone sconosciute senza la delega dei genitori
- gita o piscina: portare l'adesione firmata dai genitori ed il pranzo al sacco
  - **non dire parolacce – non litigare – non disobbedire agli ordini degli animatori - ... ( penalità: sottrazione di punteggio all'intera squadra )**

# GIOCO LIBERO CON GLI ANIMATORI

CALCIO ( 6 ANIMATORI)

BASKET ( 3 ANIMATORI)

BEACH VOLLEY ( 2 ANIMATORI)

DISEGNO ( 2 ANIMATORI)

GIOCO LIBERO NEL PRATO ( 2 ANIMATORI)

GIOCO LIBERO NEL PORTICATO ( 1 ANIMATORE)

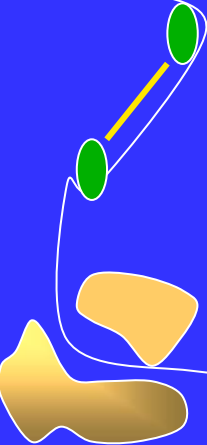
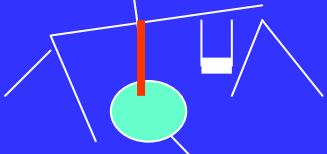
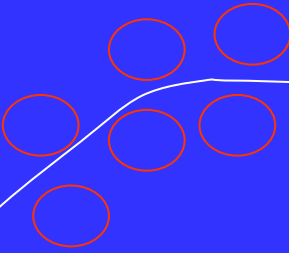
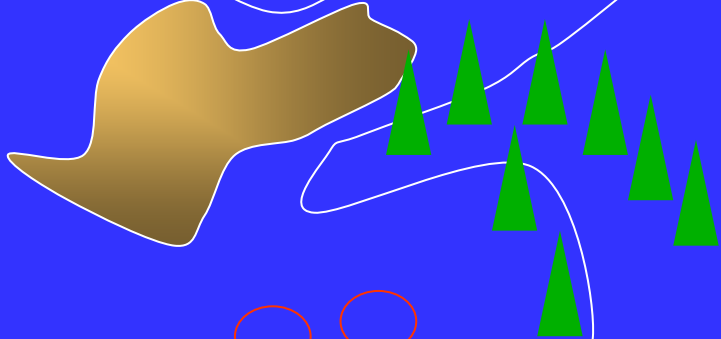
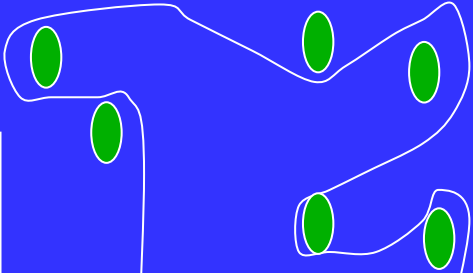
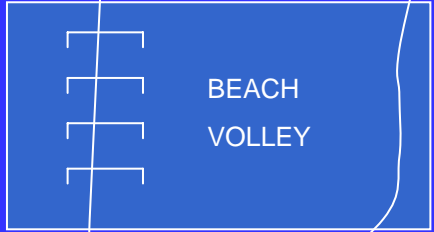
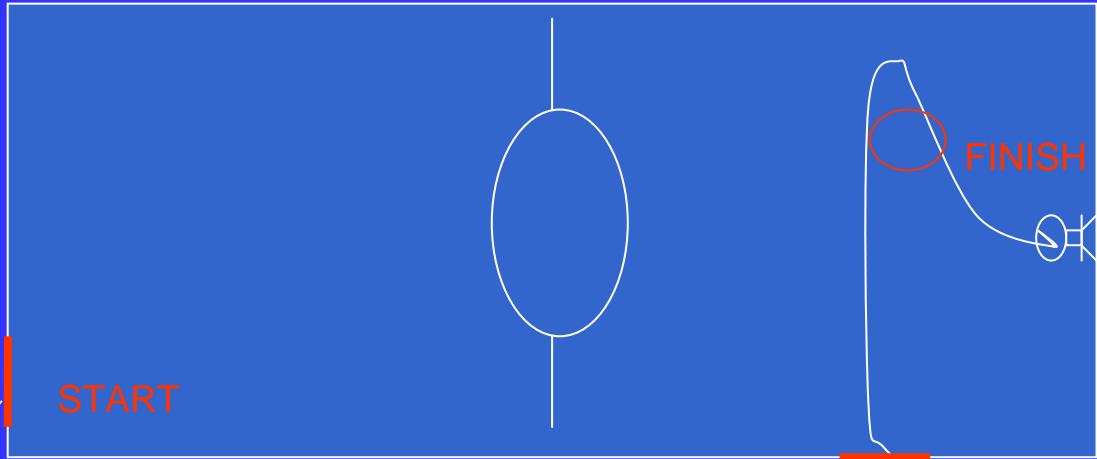
**NEL FRATTEMPO 4 ANIMATORI ASSIEME AL DIRETTORE  
PREPARANO IL PERCORSO A SQUADRE**



## PERCORSO A SQUADRE

- Durante le giornate tipo il percorso è sempre diverso.
- Il percorso ha un inizio( start) ed un arrivo ( finish)non coincidenti. Può avere 2 o 3 manches.
- Nel percorso devono essere superate diverse difficoltà andando più velocemente possibile( es: passaggio sotto ad un tunnel strisciando – slalom tra birilli – tiro a canestro - )
- Il percorso è effettuato da una squadra alla volta.
- Tutta la squadra contemporaneamente effettua il gioco. Il cronometro parte appena il primo giocatore inizia il percorso, e si ferma quando l'ultimo che arriva taglia il traguardo.
- Vince la squadra che ha totalizzato il minor tempo complessivo.





## Esempio assegnazione punteggio percorso:

	Tempo 1	Tempo 2	Tempo totale	Classifica provvisoria	Punti totali	Canestri +5p.	totale	Classifica finale
Squadra verdi:	1' 34''	1' 29''	3' 03''	2°	50	1	55	2°
Squadra rossi:	1' 51''	1' 46''	3' 37''	4°	30	1	35	5°
Squadra gialli:	2' 05''	2' 07''	4' 12''	6°	10	3	25	6°
Squadra neri:	1' 23''	1' 45''	3' 08''	3°	40	2	50	3°
Squadra arancio:	1' 32''	1' 22''	2' 54''	1°	60	0	60	1°
Squadra blu:	1' 49''	1' 59''	3' 48''	5°	20	4	40	4°

# MENSA

- gli animatori mantengono l'ordine e servono ai tavoli la propria squadra di riferimento
- aiutano in cucina
- a turno una squadra alla volta :  
sparecchia  
pulisce sedie e tavoli



# **LABORATORI**

**MULTIMEDIALE**

**DANZA**

**MODA**

**PERLINE**

**TRAFORO**

**MUSICA – PERCUSSIONI E GIOCO**

**LABORATORIO CREATIVO - ARTE**



## MULTIMEDIALE

Un animatore, esperto in informatica, insegna come utilizzare i programmi più famosi del pc e approfondisce alcune richieste e curiosità dei ragazzi stessi. L'animatore esperto, preparerà a fine grest, con l'aiuto dei più appassionati, del direttore e del rappresentante dei genitori, il dvd finale che verrà consegnato a tutte le famiglie durante la festa conclusiva.

## DANZA

Con la guida di due animatrici, creazione di coreografie hip-hop. Preparazione di una o più coreografie che saranno eseguite durante lo spettacolo di fine grest.



## MODA

Creazione di vestiti “moda” con il solo utilizzo di carta crespata colorata, pinzatrice e tanta fantasia. Organizzazione e preparazione di una sfilata che sarà effettuata durante lo spettacolo finale di fine grest.

## PERLINE

Creazione di collanine, anelli, braccialetti, e vari oggetti, utilizzando perline colorate e filo. L'animatore insegna ad utilizzare le diverse tecniche per ottenere effetti particolari ed elaborati. (E' possibile, con il materiale prodotto organizzare una pesca di beneficenza).

## TRAFORO

Lavorazione di tavolette di legno con l'utilizzo di attrezzi quali seghetto, morse, lime, ecc. Gli oggetti prodotti possono essere utilizzati quali vincite di un eventuale pesca.

## MUSICA e GIOCO

Con l'utilizzo di strumenti informali: lattine – secchi rovesciati – legni – ringhiere – e tradizionali : tamburi – conoscenza e sperimentazione del ritmo e delle molteplici combinazioni ritmiche che possono essere eseguite anche con semplici oggetti di uso comune.

## ARTE

Laboratorio di pittura, di lavorazione dash, di lavori con il pane, di decoupage.

Realizzazione di disegni, con differenti tecniche pittoriche, di oggetti di dash, di pongo, di pane, con forme scelte liberamente. Creazione di fiori in cartapesta, porta foto, animali. I temi sono inventati dai bambini. I materiali vengono mescolati. Anche questi lavori prodotti potranno essere utilizzati nella pesca di beneficenza di fine gest.

## TORNEO GIOCHI A SQUADRE CON PUNTEGGIO

- Il torneo consiste in tre giochi diversi eseguiti contemporaneamente, in tre luoghi diversi dell'oratorio (campo da basket, campo da beach volley, porticato)
- Le squadre effettuano tutti i giochi affrontandosi a coppie, cambiando avversario.
- Alle squadre vengono assegnati i seguenti punteggi parziali durante ogni partita: 3 vittoria; 2 pari merito; 1 sconfitta.
- al termine si sommano i punteggi parziali ottenuti. La squadra con il maggior punteggio avrà 60 punti, a scalare fino a 10 punti. In caso di pari merito viene assegnato lo stesso punteggio alle squadre, ma scalato, in base al numero dei pari merito, alle squadre successive.

# ASSEGNAZIONE PUNTEGGI SU TABELLONE GENERALE

	DATA GIORNO	DATA GIORNO	DATA GIORNO	DATA GIORNO	DATA GIORNO	DATA GIORNO	.... TOTALE
Squadra verdi:							
Squadra rossi:							
Squadra gialli:							
Squadra neri:							
Squadra arancio:							
Squadra blu:							

# PARCO ACQUATICO

Ore 9,00	adunata e appello.
Ore 9,30	pullman.
Ore 10,15	entrata al parco.
Ore 11,00	entrata in acqua a gruppi ( divisi per il numero di animatori che controllano costantemente ogni bambino).
Ore 12,00	uscita dall'acqua e pranzo al sacco ( nel prato e nelle zone attrezzate del parco).
Fino alle ore 15,00	giochi vari e attività libera.
Ore 15,00- 16,30	entrata in acqua
Ore 16,30- 17,15	preparazione
Ore 17,20	pullman
Ore 18,00	ritorno al grest



# FORME DI MONITORAGGIO

Durante la festa di fine Grest viene fatto compilare ai genitori ed ai bambini un questionario di gradimento.