



## Unità Pastorale Missionaria 22

Parrocchie di  
Romagnano Sesia, Prato Sesia, Cavallirio, Grignasco, Ara



"Resta una voglia di oratorio. Una voglia di qualcosa di più, di qualcosa di valido, di un punto di riferimento sicuro, di un posto dove vai, sei accolto, vivi e impari a vivere, esprimendo sempre e dovunque il meglio di te.

Un luogo dove impari a progettare il tuo avvenire e a costruire il futuro di una società diversa"

don Carlo Grossini

Per essere animatore non è sufficiente la buona volontà; non basta neppure farlo "perché ci sono i miei amici" o "perché mi diverto"... Essere animatore non è semplicemente un'iniziativa personale, in realtà Qualcuno ha pensato che tu sia la persona giusta per questa "missione". È proprio il Signore a chiamarti per nome e ad affidarti questo compito così importante e delicato. Ritrova in questo appello che ti viene rivolto la radice profonda e la motivazione più vera del tuo essere animatore. Non temere: rispondo con il tuo deciso e disponibile Sì...

(Da in Dialogo 2008 FOM Milano )

# *Animatore Perché?*

Fare l'animatore non è un obbligo, ma una SCELTA. Non tutte le persone hanno il dono di saper stare con i ragazzi e voler vivere esperienze per loro ed insieme a loro. Bisogna avere VOLONTÀ di stare a contatto con i più giovani e di viverci in mezzo ("qui con voi mi trovo bene, è proprio la mia vita..." diceva S. Giovanni Bosco).

Ognuno deve cercare di amare ciò che i bambini amano, CAPIRLI, AIUTARLI E VOLER LORO BENE e soprattutto ASCOLTARLI e dedicare tempo a loro. Far capire che se siamo lì con loro non è perché non avevamo niente di meglio da fare ma perché sono importanti, le cose che dicono ci interessano ed esserci fa stare bene anche noi.

Durante la giornata di Oratorio Estivo l'animatore deve essere al cento per cento DISPONIBILE per i RAGAZZI: è in Oratorio solo per loro, tutte le sue attività (sia di preparazione che di animazione) devono essere finalizzate a LORO; per gli amici e le amiche ci sarà tempo dopo.

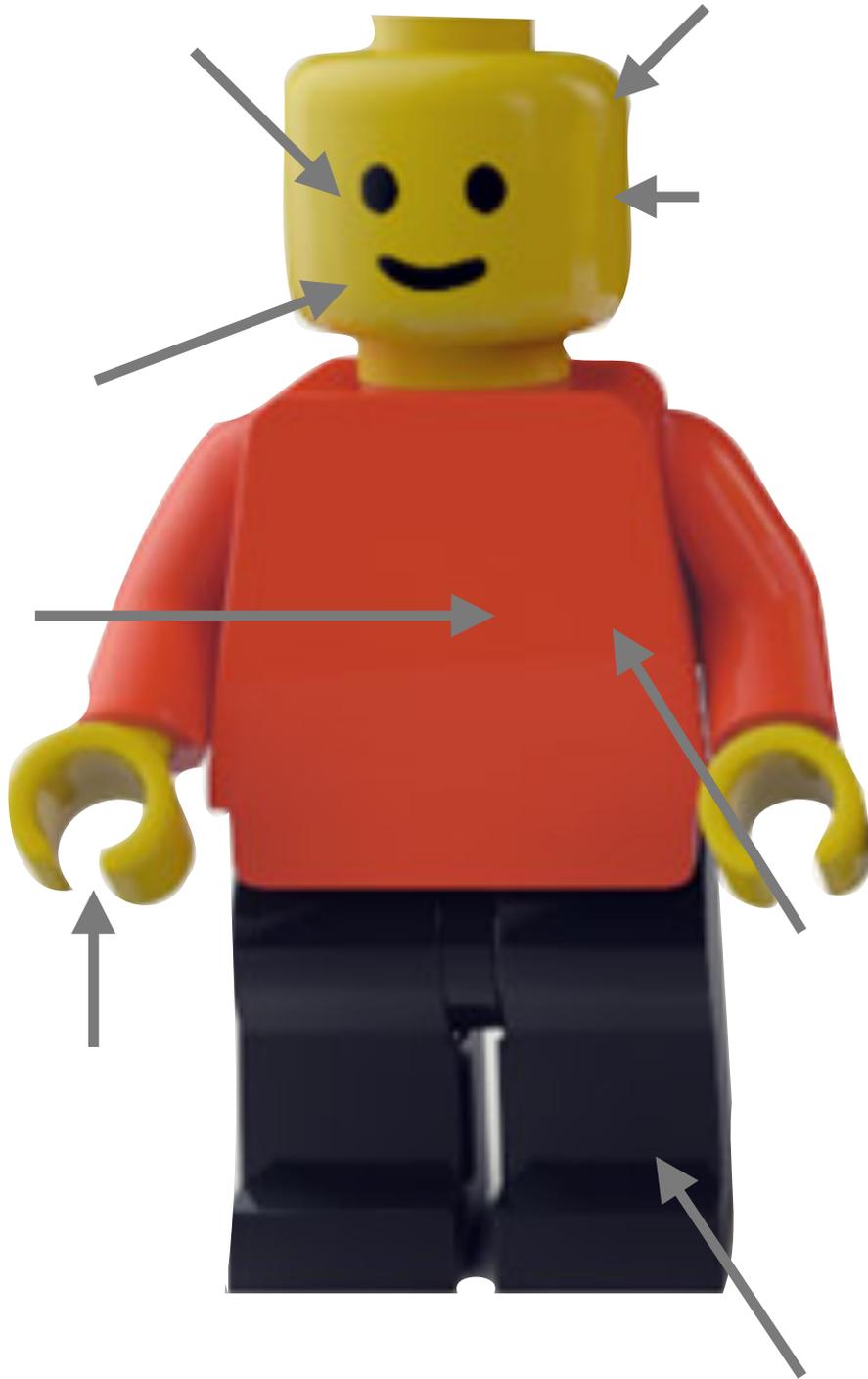
Non siamo qui solo per far giocare, ma per far scoprire Gesù nell'amicizia, nella vicinanza al più debole, nella lealtà.

Nell'amore che mettiamo noi per primi nei confronti dei più piccoli.

Ma dove attingere la forza per essere autentici testimoni del Vangelo se non attraverso la preghiera che ci mette in relazione con il Signore? La stessa cosa deve avvenire per i ragazzi nel momento di preghiera che viviamo con loro e tocca a noi aiutarli a vivere un momento di amicizia con Dio, con il Silenzio, insegnando a fare il segno di croce, insegnando una preghiera che non sanno... perché no, dicendo loro che il Signore gli vuole bene.

Allora la risposta alla domanda "perché fare l'animatore?" Trova la sua risposta in: HO SCOPERTO CHE IL SIGNORE MI AMA E VOGLIO DIRLO AGLI ALTRI CON LA MIA VITA.

# *Animatore chi?*



## ***Cervello:***

- Costanza / Pazienza
- Coerenza / Verità
- Buon senso / Equilibrio
- Ottimismo / Creatività
- Leggere le situazioni
- Comprendere i ragazzi
- Ricercare
- Progettare
- Programmare
- Organizzare
- Verificare
- Disponibilità all'aggiornamento continuo

## ***Cuore:***

- Umiltà / Sacrificio
- Bontà
- Serenità / Speranza
- Fiducia
- Gioia
- Intuire
- Amorevolezza / Affetto

## ***Bocca:***

- Sincerità
- Saper ringraziare
- Silenzio
- Proporre

## ***Orecchie:***

- Ascolto
- Saper ringraziare

## ***Occhi:***

- Osservare
- Vedere
- Vedere un problema

## ***Respiro:***

- Amore alla vita
- Senso di Dio
- Interiorità
- Preghiera
- Rapporto personale con Gesù
- Riconciliazione ed Eucaristia
- Riferimento alla Parola di Dio
- Avere un dialogo con una guida spirituale
- Senso di Chiesa
- Spirito di servizio

## ***Piedi:***

- Fermezza
- Autorevolezza
- Guidare

## ***Mani:***

- Incoraggiare
- Correggere
- Contatto umano



Chi non vorrebbe essere (o avere per il proprio gruppo) l'“animatore perfetto”? Il grande comunicatore, testimone cristiano invidiabile, fine psicologo, dotato di grande fantasia, esperienza, inventiva, passione educativa, buone doti organizzative, intonato a cantare, che sa ballare senza goffaggini, e veramente molto bravo a proporre giochi e bans? Tale figura ideale è “scoraggiante” perché misurandosi con essa avvertiamo più che mai i nostri limiti e l'incapacità di raggiungere tali “vette”. Allora, a costo di essere “controcorrente”, abbiamo pensato a questo “dodecalogo” dove la persona conta non solo per QUANTO SA ma anche per COSA é, soprattutto per COME VIVE.

### ***Volere bene a Cristo***

Anche se l'animatore è timido, imbranato, questo amore traspare, ed è la prima qualifica per essere testimoni e non tanto “maestri”

### ***Volere bene ai ragazzi***

Volere bene non significa tanto fare “smancerie” o semplice “simpatia” nei loro confronti (nel senso che oggi tu mi piaci, mentre domani se mi fai arrabbiare, può darsi che mi diventi antipatico). Il volere bene è soprattutto un atto di volontà. è una posizione a priori: indipendentemente da chi sei ti voglio bene. Ma per educare occorre avere la confidenza dei ragazzi. L'educazione è cosa di cuore. Se vogliamo bene a loro saremo ricambiati e riceveremo il regalo più grande: le chiavi per la porta del loro cuore...

### ***Avere un po' di ansia missionaria***

è positivo che qualche volta “siamo tesi” e “stiamo male” per loro! Il tutto nella consapevolezza che i veri animatori sono lassù...

## ***Non stancarsi se a volte c'è da “allacciare le scarpe” ai ragazzi***

Il gesto di “allacciare le scarpe” ad un ragazzo implica il chinarsi, il mettersi in ginocchio di fronte a lui. È il simbolo di atteggiamento di servizio: ci ricorda che è sempre il ragazzo al centro del processo educativo. E ci rammenta che bisogna fare un po' di fatica e sacrificio...

## ***Stare volentieri con i ragazzi***

Cioè non fare sentire loro che siamo lì temporaneamente come “in prestito”, e che abbiamo una cosa più importante da andare a fare da un momento all'altro.

## ***Non agire mai a titolo personale***

Anche se in certe occasioni siete soli con i ragazzi, rappresentate in ogni momento Cristo, la Chiesa, la comunità.

## ***Dedicare tempo ai ragazzi (non è mai tempo perso)***

Al di là della personalità e della comunicatività che un animatore possiede, i ragazzi stanno volentieri con chi dedica loro tempo. Ne subiscono spesso il carisma e lo imitano, lo cercano. Anche negativamente. Se leggiamo la storia personale di alcuni ragazzi “sbandati” vediamo che quasi sempre sono state ore ed ore con persone “sbandate”, che hanno dedicato loro “attenzione”. Un'attenzione pericolosa e negativa, ma sempre tale rimaneva.

Dedicare tempo significa “dare valore” al ragazzo. Se io sto con te significa che sei “attraente”, hai qualcosa di speciale, sei “interessante”, non mi annoi.

## ***Dare nome e cognome nella vita ai componenti del proprio gruppo***

Per educare è essenziale conoscere la storia di chi vogliamo educare, da che famiglia proviene, la sua cultura, la sua personalità. E soprattutto, quando possibile, diventa importante seguirlo nella vita quotidiana: gli insuccessi scolastici, le delusioni sentimentali, la perdita del “migliore amico”, sono i “veri drammi” dei ragazzi. Se li conoscessimo sapremmo meglio orientare il nostro sforzo.

### ***Essere un po' sprint, gioiosi...***

I ragazzi guardano soprattutto al “vestito” che indossiamo quando stiamo con loro. Se noi i siamo contenti (una contentezza non superficiale, ma che viene da profondo del cuore) non possiamo che essere “contagiosi”. Domenico Savio arrivò a dire: “Noi facciamo consistere la santità nello stare molto allegri”.

E poi quello che conta è lo spirito. Se siamo “Sprint” siamo giovani a tutte le età, viviamo la vita e non ci “lasciamo vivere”, siamo sprint a creare amore attorno a noi ed avere anche la forza di rischiare per rendere grande un ideale.

### ***Non vergognarsi:***

a fare cose strane come balli, imitazioni di animali, ecc.; o ad essere uno dei pochi che compie la scelta di stare con i ragazzi, andando un po' controcorrente...

### ***Avere voglia di migliorarsi.***

Nel canto, nel ballo, nell'imparare nuovi giochi, nuove tecniche espressive, aumentare le proprie competenze ecc.. Se l'animatore rappresenta un fondamentale strumento educativo, più lo strumento è efficace, “lustro” e qualificato, e più il suo uso sarà incisivo.

### ***Pensare che è meglio fare troppo che pentirsi di non aver fatto***

L'animatore non deve essere una presenza passiva, che subisce le iniziative e le attività. non abbiate paura a “lanciarvi”... anche se qualche volta non centerete perfettamente l'obiettivo. Una cosa è certa: chi non agisce non sbaglia mai...

# *La relazione con i ragazzi*

## *Documentario: Che razza di Anima-Tore sei???*

### *Mamma-trice*

Forse sarà lo spirito materno, Forse sarà che da poco si sono lasciate le bambole e si pensa che i bambini abbiano con queste delle affinità ma sono per lo più le animatrici che soffrono di questa sindrome.

Bisogna essere convinti che l'altro, anche se piccolo:

- a) non ci appartiene
- b) ha una sua identità
- c) può camminare con le sue gambe
- d) deve essere incoraggiato ed aiutato a dare il meglio di sé, non plagiato



### *Ego-animatore*



*Superefficiente, superpreparato, sempre presente*, non lascia spazio agli altri animatori. Niente riesce bene senza il suo intervento, si rende antipatico e soffoca tutto il gruppo.

Nei confronti dei ragazzi è altrettanto onnipresente e fa per loro tutto il lavoro (tanto fai solo pasticci!), impedendo la crescita, la spontaneità e la fantasia.

### *Urla-tore*

Crede di essere ascoltato solo nel momento in cui il suo volume supera quello dei ragazzi. Autoritario ma non autorevole, forte e presuntuoso, non riesce a guadagnare la stima né dei ragazzi, né degli altri animatori, spende un sacco di energie nell'animazione, ma non le investe nel modo corretto e di solito rimane solo e inascoltato.

## ***Ânima-feste***

Fa il simpatico e il divertente, ma niente di più, rimane in superficie e non aiuta i ragazzi a crescere; non fa nulla di più di un animatore turistico. Talvolta è sciocco e non riesce a gestire i bambini perché si pone sullo stesso loro piano; è bene giocare con loro, ma ricordiamoci chi siamo.

## ***Fanțasma-tore***



È pressoché invisibile, compare ogni tanto ma non è incisivo, non si impone e non intralcia, ma non ha sapore, non è un punto di riferimento e non si prende nessun ruolo fondamentale. Che abbia paura di mettersi in gioco?

## ***Calcola-tore***

Grande organizzatore, gestisce, pensa, progetta, prepara... ma rischia di essere staccato dalle persone, freddo nei rapporti, e di pensare ai ragazzi e ai gruppi in funzione di numeri (quanti sono, per quanto tempo li abbiamo...). Generalmente pignolo e troppo razionale, finisce per perdere di senso pratico, e non riesce neanche a divertire e divertirsi.

## ***Ânimi-amici o Ânimi-amici***

Esemplari di razze simili seppur con differenze molto evidenti: i primi viaggiano esclusivamente a coppie; passano i pomeriggi appartati in qualche angolo tra coccole e bacini; gli altri possono formare gruppi anche più numerosi dimenticandosi che sono lì per i ragazzi, e non per farsi gli affari loro.

È importante lasciare fuori dall'oratorio le «nostre cose» (sentimenti, emozioni, bisogni, aspettative, ecc.) e riprenderle quando la giornata è terminata.



# *Atteggiamenti da veri animatori*

**1 Responsabilità:** l'essere coscienti che altri dipendono da noi ci impegna ad fare attenzione al comportamento, alle parole, alle scelte nostre e degli altri. I genitori ci affidano i loro figli e si fidano di noi. Non deludiamoli!

**2 Coerenza:** i ragazzi ci osservano sempre, sia in oratorio che fuori. Si trovano disorientati se noi non siamo costanti negli atteggiamenti perché non riusciamo ad essere credibili. Non possiamo pretendere che essi facciano quello che non riusciamo a fare noi.

**3 Spirito di servizio:** non stiamo dimostrando la nostra "bravura", ma dobbiamo servire in modo gratuito e generoso i ragazzi e la comunità. Al centro non siamo noi ma gli altri.



**4 Entusiasmo:** è l'ingrediente indispensabile perché il nostro servizio abbia effetto. In ogni momento (gioco, attività, impegno, preghiera,...) cerchiamo di esprimere la voglia di fare in pienezza e al meglio.

**5 Voler bene:** il nostro modo di fare deve esprimere sempre un atteggiamento di apertura verso tutti, anche verso i meno simpatici. Essere animatore è desiderare di stare con i ragazzi e voler loro bene.

**6 Umiltà:** non crediamoci già arrivati. Forse è più quello che impariamo dai ragazzi di quello che possiamo offrire..

Inoltre dobbiamo saper accogliere volentieri quello che i più esperti ci dicono sia in positivo che in negativo. Anche noi siamo qui per imparare.

**7 Conoscenza**: dobbiamo conoscere almeno un poco, anche a livello teorico, i ritmi le esigenze, i problemi specifici dell'età dei ragazzi. Questo ci favorisce nell'aiutare, nel valorizzare e correggere i singoli individui.



**8 Unità tra animatori**: in ogni situazione è importante essere di esempio ai ragazzi e dimostrare la bellezza e il valore dell'unità. Non è facile. Ma bisogna aiutarsi!

**9 Ascoltare**: l'animatore deve capire quando fare i suoi interventi rispettando i piccoli e lenti passi che compie il ragazzo. Non bisogna dargli la pappa pronta né abbandonarlo a se stesso.

**10 Pregare**: fare l'animatore significa anche pregare per i ragazzi.... provare per credere!

TU COSA NE PENSI?

.....

.....

.....

.....

.....

# *Prendersi cura*

## *Di ognuno*

Siamo chiamati a divenire Responsabili dei nostri ragazzi, che non sono poi così “nostri” ma ci vengono affidati dalle famiglie e da Dio, e dobbiamo sentirci veramente responsabili di loro.

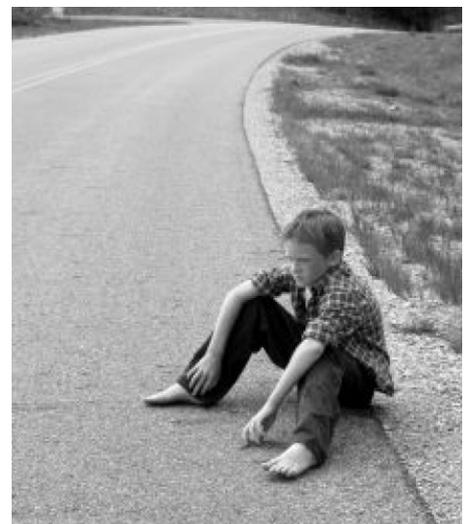
Dare valore al patrimonio che ogni bambino ha con sé! È importante avere questa attenzione per ognuno dei bambini che ci sono affidati, e se proprio ci sono da fare delle preferenze, siano per i bambini meno dotati, quelli che fanno più fatica degli altri. Il segreto sta nel riuscire a far sentire ciascuno il privilegiato, senza che ciò vada a discapito degli altri.

Lasciamo che ci parlino, ascoltiamoli con attenzione, incoraggiarli, facciamo in modo che si sentano accettati e stimati, e aiutiamoli a far emergere i doni che portano dentro di sé.

## *Dei ragazzi “difficili”*

Ci sono sempre quei bambini “terribili” oppure difficili, magari tristi, svogliati, problematici... Per avere effetti positivi su di loro è necessario volergli particolarmente bene, stargli maggiormente vicino, essere affettuosi con loro (spesso a casa non ricevono affetto) ma anche severi quando esagerano e trasgrediscono alle regole... magari responsabilizzateli maggiormente rispetto agli altri (è molto efficace)... ma non umiliatevi con confronti “con quelli più buoni” che magari a casa vivono una situazione idilliaca e gli riesce più facile esserlo...

Osservateli molto in tutti i loro aspetti per capirli meglio e pregate un po' anche per loro ! Aiutate i bambini che tendono ad isolarsi o che vengono scartati dagli altri incoraggiandoli nel gioco.



Ascoltiamo don Bosco che ci racconta del suo incontro con un gruppo di ragazzi in strada, mentre aspetta il treno alla stazione di Carmagnola...

L'incontro avviene in un ambiente che non è l'oratorio: don Bosco è educatore sempre, non solo durante l'orario di "lavoro" e sa cogliere ogni occasione come opportunità per fare del bene ai giovani che incontra.

### ***Michele Magone***

Una sera d'autunno mentre ritornavo da Sommariva del Bosco, arrivato a Carmagnola doveti aspettare più di un'ora il treno per Torino. Erano già le sette, il tempo era nuvoloso e una nebbia densa si stava trasformando in una pioggia debole. Queste cose contribuivano a rendere il cielo talmente scuro, che a distanza di un passo non era possibile riconoscere una persona. La luce della stazione era così debole che a poca distanza si perdeva nel buio. Soltanto un gruppo di ragazzi con giochi e urla attiravano l'attenzione, o meglio assordavano le orecchie degli spettatori.

Le voci di aspetta, prendilo, corri, prendi questo, ferma l'altro servivano ad occupare il pensiero dei viaggiatori. Ma tra quelle urla emergeva una voce che riusciva a dominare tutte le altre; era come la voce di un capitano, che veniva ripetuta dai compagni ed era seguita da tutti come fosse un comando. Subito nacque in me il grande desiderio di conoscere il ragazzo che, con tanto coraggio e prontezza sapeva farsi ascoltare in mezzo a così tanto rumore. Approfitto del momento in cui tutti i ragazzi sono radunati intorno a quel giovane che rappresentava il leader del gruppo e con due salti mi avvicino a loro. Tutti fuggirono come se fossero spaventati; uno solo si ferma, mi si avvicina e appoggiando le mani sui fianchi con aria di sfida comincia a parlare così:

- Chi sei tu, che arrivi ad interrompere il nostro gioco? – Io sono un tuo amico.
- Che cosa vuoi da noi? – Voglio, se siete d'accordo, divertirmi e giocare anch'io con te e con i tuoi compagni.

– Ma chi sei tu? – Te lo ripeto, io sono un tuo amico; desidero giocare un po' con te e con i tuoi compagni. Ma tu chi sei?

– Io? Chi sono? Io sono, disse con voce alta ed impostata, Magone Michele generale del gioco.

Mentre facevamo questi discorsi, gli altri ragazzi, che si erano allontanati per lo spavento, uno dopo l'altro ci si avvicinarono e si raccolsero intorno a noi. Dopo aver parlato un po' con tutti, mi rivolsi di nuovo a Magone e continuai così:

– Mio caro Magone, quanti anni hai?

– Ho tredici anni.

– Vai già a confessarti?

– Oh sì, rispose ridendo.

– Ricevi già la S. Comunione?

– Sì certo che la ricevo.

– Hai imparato qualche mestiere?

– Ho imparato a non fare nulla.

– Finora che cosa hai fatto?

– Sono andato a scuola.

– Che scuola hai fatto?

– Ho fatto la terza elementare.

– Hai ancora tuo padre?

– No, mio padre è già morto.

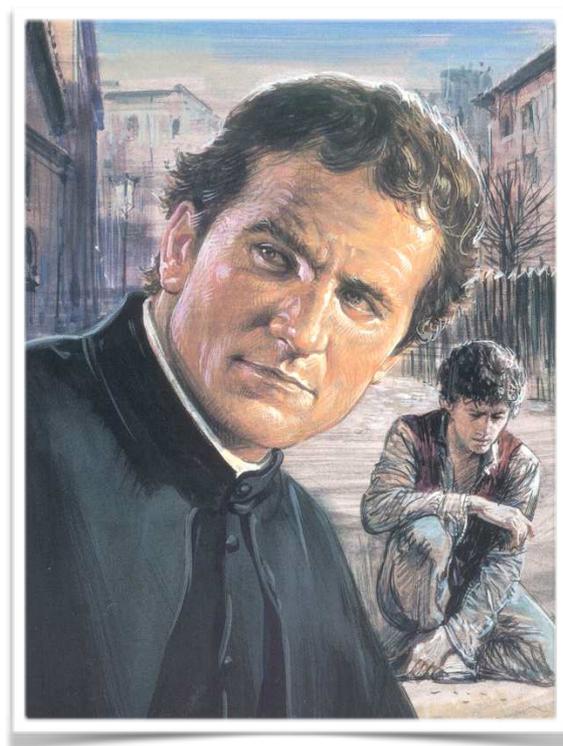
– Hai ancora la madre?

Sì, mia madre è ancora viva, fa le pulizie in una famiglia e fa tutto quello che può per dare da mangiare a me e ai miei fratelli che la facciamo continuamente disperare.

– Che cosa desideri per il tuo futuro?

– Capisco che devo fare qualcosa, ma non so cosa.

Questa sua sincerità nel parlare unita a parole precise e ragionate mi fecero capire che quel ragazzo si sarebbe messo nei guai se fosse stato lasciato solo. D'altra parte pensavo anche che, se quella vivacità e quell'entusiasmo



fossero stati guidati, si sarebbe realizzato nella vita: per questo ricominciai a parlare con lui:

– Mio caro Magone, tu hai voglia di abbandonare questa vita da bulletto, mettendoti ad imparare qualche mestiere o continuando gli studi?

– Ma sì che ho voglia, rispose commosso, questa vita non mi piace più; alcuni miei compagni sono già in prigione; io ho paura che possa succedermi la stessa cosa; ma che cosa devo fare? Mio padre è morto, mia madre è povera, chi mi aiuterà?

– Questa sera prega in modo intenso il Padre nostro che è nei cieli; prega di cuore, spera in lui e vedrai che egli si occuperà di me, di te e di tutti.

In quel momento la campanella della stazione stava suonando ed io dovevo partire di corsa. Prendi, gli dissi, prendi questa medaglia, domani vai da Don Ariccio tuo viceparroco; digli che il prete che te l'ha regalata desidera delle informazioni sul tuo comportamento.

Lui accettò la medaglia con molto rispetto; ma qual è il tuo nome, di qual paese sei? Don Ariccio ti conosce? Queste ed altre cose mi stava chiedendo quel ragazzo, ma non ho più potuto rispondere, perché essendo arrivato il treno, dovetti partire per Torino.

Prova a sottolineare le frasi che mostrano gli atteggiamenti di don Bosco nei confronti di Michele.

Quale ti colpisce di più? Perché?

Con quali occhi don Bosco guarda al piccolo “generale”?

Quali strategie mette in atto nei suoi confronti?

# *L'Equipe degli animatori*



In essa è richiesta una assoluta collaborazione, anche con i responsabili e il don, ai quali si deve far sempre riferimento.

E' importante formare un gruppo compatto e unito, nelle decisioni, nelle sconfitte e nei rapporti con i genitori.

Tutti gli animatori devono avere ben fisse in mente le regole di comportamento e giudicare o dare permessi alla stessa maniera. Non ci possono essere animatori più permissivi e altri più severi.

Evitare sempre discussioni, contrasti e commenti di qualsiasi genere tra animatori, e non sminuire o criticare una decisione presa da un altro animatore o dal responsabile, davanti ai ragazzi.

Durante gli incontri di verifica gli eventuali contrasti o critiche invece possono saltare fuori se esistono per essere poi risolti. Lasciatevi i problemi personali, che possono crearsi, al di fuori dell'ambito nel quale prestate servizio.

# *Programmazione e progettazione*

L'educatore deve conoscere molto bene la struttura della giornata che va programmata con tempi e spazi precisi concordati tra tutti. Nel fare questo è bene tenere presente le abitudini dell'oratorio, le caratteristiche degli spazi e le esigenze dei bambini. Ogni scelta deve essere fatta chiedendosi sempre qual è l'obiettivo da conseguire, obiettivi che devono essere noti a tutto il gruppo educatori.

## ***Il progetto***

Il progetto è un insieme di idee che si vogliono realizzare al fine di educare umanamente e cristianamente all'interno dell'oratorio. Il cuore del progetto è l'insieme degli obiettivi i quali tengono conto dei ragazzi e della loro situazione di vita.

## ***La programmazione***

Per programmazione si intende la realizzazione del progetto che tiene conto di persone, tempi, luoghi. Perché il progetto si possa concretizzare è necessaria una attenta riflessione sulle risorse materiali e personali.

## ***La verifica***

La parola verifica può essere associata all'esame, al giudizio, al controllo, alla paura, ma anche alla riflessione, alla comprensione, al cambiamento, alla crescita. La doppia valenza del termine riflette la paura infantile, che tutti conosciamo, associata al giudizio e alla scuola, ma anche le modalità con le quali viene effettuata la verifica. Essa può divenire un'occasione importante per la crescita e la motivazione degli animatori se viene realizzata innescando un processo di scambio e riflessione.

## ***Fasi di un compito progettuale:***

### 1. Definizione del compito-progettazione

Sapere quello che si deve/vuole fare:

- Per chi?
- Per che cosa?
- Che cosa?

### 2. Analisi delle risorse

Conoscenza delle proprie forze/possibilità e dei limiti/carenze

Che cosa sappiamo fare:

Competenze

Conoscenze

Abilità

Ruoli operativi

Ruoli relazionali

Che cosa vogliamo fare:

Motivazioni al lavoro

### 3. Organizzazione

Sapere come fare per realizzarlo:

Come?

Con quali strumenti?

Quando?

Dove?

Chi lo fa?

In quanto tempo?

I costi?

### 4. Realizzazione

Saperlo fare

### 5. Verifica

Definire i criteri.

Capire come si è lavorato e saper valutare i risultati in ordine:

all'effettività (i processi)

all'efficienza (raggiungimento o no del progetto)

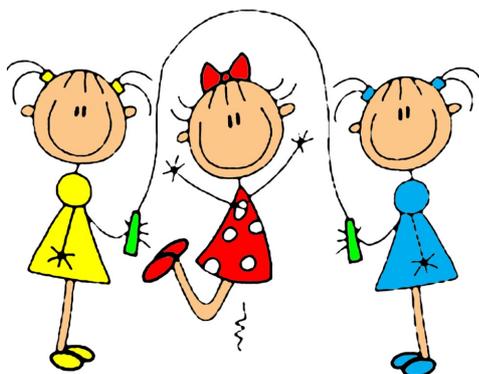
E ora proviamo a progettare insieme il nostro Grest usando questo schema nell'ambito che ci è stato affidato.





## ***Il gioco***

Uno degli strumenti più importanti per entrare in dialogo con i bambini è il gioco; nel momento del gioco si presentano quali realmente sono, senza maschere:



### ***Crescere giocando: perché si gioca?***

Per far divertire e divertirsi.

Per allenare a: impegno, costanza, spirito di avventura, responsabilità, intraprendenza.

Per sviluppare fantasia e creatività.

Per vivere un'esperienza di gratuità.

Per rinforzare lo spirito di sacrificio e di squadra.

Per potenziare e sviluppare una corretta motricità.

Per stare insieme ai ragazzi, per conoscerli ed educarli.



## ***Come preparare un gioco***

- Non arrivare mai all'ultimo tempo e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato.
- Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi: sceglierebbero sempre e solo il calcio o altri pochi giochi.
- Pensa ai ragazzi a cui è diretto il gioco: età, temperamento, gruppo misto, numero, nervosismo, stanchezza
- Pensa al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia, ...
- Pensa alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi
- È importante provare il gioco prima di proporlo ai ragazzi, ed essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti
- Avere tutto il materiale ben disposto prima...non creare intervalli che distoglierebbero attenzione e clima, facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Variare molto i giochi facendo attenzione a non ripetere i giochi
- E i giochi ad eliminazione? Quali soluzioni per coinvolgere gli eliminati?
- Accentuare lo spettacolo: inserire il gioco in una storia, creando un'ambientazione fantastica, preparare con cura le scenografie, trucchi, maschere, colonne sonore ...animare il gioco.
- Ricordarsi che nel gioco si è educatori
- Fare attenzione anche alle più piccole cose perché tutto è importante.

## ***Come spiegare un gioco***

- Evidenziare subito il titolo e lo scopo del gioco
- Far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre, dal vivo o utilizzando un cartellone
- Dire le regole partendo dalle più importanti
- Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.

- Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
- Utilizzare solo parole semplici e facilmente comprensibili
- Badare di avere attenzione da parte di tutti, rivolgendosi a co-loro che tendono a distrarsi.
- Non lasciare la possibilità delle domande se non dopo aver concluso la spiegazione,
- Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
- Fare sempre una prova al termine della quale si possono aggiungere delle regole accessorie per correggere eventuali errori.

### ***Come gestire un gioco***

- Date il "via" sapendo che da questo punto in poi non potete aggiungere altre regole.
- Abbiate ben chiaro lo svolgimento del gioco in modo da risolvere le contestazioni con rapidità, sulla base di criteri sempre uguali per tutti.
- Pretendere il rispetto delle regole come spiegate, non accettate ritardi, volgarità, grossolanità, slealtà.
- Possono esserci più arbitri, ma in caso di contestazioni, uno solo sarà l'ultimo arbitro responsabile.
- Abituate i ragazzi a non discutere durante il gioco
- Massima attenzione al gioco, non farsi distrarre da altri animatori o da piccoli fatti.
- Estrema imparzialità: i ragazzi lo notano subito.
- Niente battibecchi in campo tra gli animatori (si discute con calma, dopo tra di voi).
- Gli animatori non impegnati nell'arbitraggio devono essere dentro le squadre per animare, incoraggiare, far giocare i ragazzi e non per divertirsi. Occorre non lasciarsi trasportare dall'agonismo, essere sempre d'accordo con l'arbitro, essere una presenza educativa.

- Responsabilizzare i ragazzi più grandi come capi squadra.
- Al termine del gioco recuperare gli arrabbiati, aiutarli a scoprire i perché.
- Interrompere il gioco al momento giusto, lasciando il desiderio di rigiocarci.
- A conclusione del gioco è importante proclamare con chiarezza i risultati e i vincitori
- Il gioco, a differenza dello sport, non deve esaltare i vincitori.

## ***I bans***

Far danzare e cantare un bans, non è una qualità da poco, ma non è solo innata capacità di trascinare le masse, ma anche abilità tecnica e un pizzico di furbizia.

Non basta sapere le musiche, le parole e i gesti, occorre saperli insegnare e saper trascinare. Un cortile ben animato è davvero l'anima di un oratorio, ma non è fatto solo di giochi, ma anche di canto, di danza, di movimento, di risate, di scherzi. Tutte cose che un bans può condensare in sé, senza bisogno di essere ballerini professionisti.



## ***Bans urlati***

Non hanno bisogno di strumenti e ... per questo non sono facili da usare perché funzionano solo se l'animatore è convinto!

### **Utili per:**

- ottenere il silenzio;
- riempire pause brevi durante serate e incontri;
- sottolineare momenti particolari ... come compleanni, l'arrivo della merenda, la fine dell'incontro o ... sta a voi scoprirne altri;
- soprattutto adatti per bambini numerosi.

## *Bans cantati*

Sono quelli “classici” con un motivo musicale, il testo e gesti collegati ad esso. Sono multiuso e per tutte le età.

### **Utili per:**

- momenti di pausa;
- far divertire in un modo diverso;
- se si sceglie bene il tema del bans possono introdurre momenti di catechesi, di gioco, di gite, ...

## *Bans a cerchio*

Sono quelli che favoriscono il movimento e il coinvolgimento (anche fisico) di tutto il gruppo/cerchio.

### **Utili per:**

- momenti di accoglienza, di conoscenza, per mescolare i gruppi, per coinvolgere chi non è ben inserito nel gruppo;
- utili per muoversi, sgranchirsi ... dopo una fase di lavoro;
- adatti in genere anche a chi non gradisce molto i bans;
- adatti anche per giovani e adulti.



## *Come si fa un bans*

### **B...isogna essere sinfonici!**

Non basta che ci sia l'animatore pazzerello per far riuscire un bans: se gli altri animatori per primi non si buttano nella mischia, i ragazzi cominceranno ad andarsene alla grande: "Se il mio animatore non si mette in gioco, perché dovrei farlo io?"

### **A. . .zzeccare il bans giusto al momento giusto!**

A volte i bans non funzionano perché si propongono ai grandi quelli per i bambini dell'asilo e all'asilo quelli con i passi alla Backstreet Boys! Inoltre c'è da pensare al momento, alla coesione del gruppo, ecc. Per questo motivo bisogna sapere parecchi bans e conoscerne la struttura: da accoglienza, da scarico tensione, da scoppiare del ridere ecc. Così facendo ad ogni momento si avrà il bans giusto.

### **N...on esagerare!**

Sia nella quantità che nella qualità: è meglio finire con un bans in meno lasciando la voglia di fare «proprio quello che da tanto non facciamo» per un altro momento, piuttosto che far venire la nausea (bella scoperta!). Per la qualità invece ci riferiamo ai gesti e alle «urlate»: nei bans sono enfatizzati, ma non devono essere esagerati altrimenti si corre il rischio di degenerare!!

### **S.. orridere sempre!**

Perché nei Bans bisogna crederci altrimenti non funzionano. Sorridere, perché o prima mi diverto io o non riuscirò a far divertire gli altri. Sorridere perché più delle ricompense («Dai se facciamo il bans tutti assieme, giochiamo a calcio!») o delle minacce («...altrimenti...») conta più il tuo coinvolgimento, la tua voglia di ridere e di gioire: il tuo volto è la migliore pubblicità ai bans!

### ... *Poi vennero i balli di animazione*

Con balli d'animazione intendiamo quei balli famosi che riescono a ballare proprio tutti. Sono da usare per riuscire a smuovere anche i più timidi. Possono essere dei balli veri e propri (Macarena, Alligalli, ecc.) o balli tratti da film o musiche famose (Greased lightin', YMCA, ecc.) o ancora balli da ridere (Il ballo del qua qua, Gioca Jouer, ecc.).

Tutti quanti hanno delle caratteristiche che sono fondamentali e che se riprese permetteranno anche a te di inventare un ballo d'animazione.

Si tratta di usare la **FORMULA DEI TRE PASSI**, cioè i tre passi che devono essere sempre presenti quando si inventa un ballo.

- **PASSO BUFFO**: quello che fa ridere per la posizione che si assume
- **PASSO SEMPLICE**: quello che possono veramente fare tutti
- **PASSO TOSTO**: un passo pur non essendo troppo complicato fa subito coreografia televisiva.

c h e



## ***Attività manuale***

Attraverso l'attività manuale si attivano capacità cognitive ed affettive, sensoriali, cinestetiche, favoriamo l'espressione di idee, emozioni, affetti e fantasia, attraverso un percorso che porti all'approccio ed alla conoscenza di varie tecniche ad un uso creativo di materiali abituali o innovativi. Favorendo così un'espressività completa e gratificante per i bambini e i ragazzi e promuovendo un'abitudine al recupero ed al risparmio ecologico.



### ***Un laboratorio...***

#### **Valorizza la creatività di ogni ragazzo**

indipendentemente dalle sue capacità, dalla sua crescita e dal suo carattere: i ragazzi hanno intelligenze e doti differenti che la manualità ci permette di valorizzare.



#### **Consente uno sguardo diverso sul mondo**

abituati all'ovvio e all'acquisto di "ogni cosa", un laboratorio apre uno sguardo diverso sul reale valore delle cose, svela nuove possibilità e potenzialità di materiali e oggetti. Sviluppa il rispetto per l'ambiente e per le cose.

#### **Aiuta a conoscere meglio se stessi**

Sperimentandosi nelle attività manuali il ragazzo impara ad apprezzarsi e ad accettare i propri limiti

### **Scarica la tensione e la concitazione accumulata**

durante tutta l'attività estiva il laboratorio permette di assumere durante la giornata ritmi alternati, completi e diversi, "dando il cambio" ai vari momenti già presenti. (contemplativo, di riflessione, di movimento, sportivo, di gioco...)

### **Permette di mostrare soddisfazione**

ogni elemento realizzato in un laboratorio può essere utilizzato all'interno dell'attività stessa (protagonismo) oppure per un forte momento comunitario con "gli altri" (rappresentazione finale, mostra, incontro con il territorio, ricordo...).

### **Può traghettare fino alla festa che conclude l'esperienza fatta insieme**

impostando una serie di laboratori a rotazione è possibile creare una tensione in tutti i ragazzi per far diventare la festa finale un momento unico, irripetibile ed indelebile nella memoria di tutti.

### **Permette una giornata "sempre nuova"**

se i laboratori vengono progettati con attenzione e con una certa rotazione, aiutano a non "chiudere" l'esperienza estiva dentro uno schema troppo rigido.

### **Educa all'ordine e alla pulizia**

qualsiasi laboratorio sottolinea l'importanza di queste cose dandoci una motivazione, spesso nuova, per i ragazzi.

## *Regole pratiche di assistenza in cortile*

- Avere il senso di responsabilità
- Spostare ad altri momenti tutte le altre cose
- Conoscere il più presto possibile i ragazzi: i nomi, i gusti, i caratteri...
- Avere la visione d'insieme, non lasciarsi catturare dal particolare
- Si può anche giocare...però mai in modo tale da perdere il controllo del tutto.
- Saper far giocare tutti e ascoltare tutti
- Smuovere gli angoli morti, vivacizzare gli ambienti troppo quieti.
- Agire sulla propositività, cercare di convincere, non di imporre
- Rispettare il ragazzo con un trattamento fine e delicato (mai le mani addosso e i "titoli" sui ragazzi)
- Non dimostrare simpatie: se ci sono preferenze siano per i meno dotati.
- Mai ridicolizzare i difetti, soprattutto quelli fisici
- Avere un grande senso di pazienza e di gradualità
- Saper usare la giusta lode e il riconoscimento.
- Saper perdere e dimenticare
- Non punire mai senza aver usato prima tutti gli altri mezzi
- Mai castighi pubblici, mai castighi fisici, mai castighi generali, mai castighi umilianti



**Grazie Signore**

**per avermi donato i bimbi  
che incontrerò quest'estate,  
grazie perché li vedrò crescere,  
sorridere, giocare e pregare.**

**Grazie perché mi affidi un piccolo tratto del loro presente  
con cui costruiremo il loro futuro.**

**Grazie perché ti fidi di me  
anche se io stesso devo ancora imparare tante cose,**

**Aiutami Signore  
ad accorgermi subito  
di quelli che mi stanno accanto,  
di quelli che sono preoccupati e disorientati,  
di quelli che soffrono senza mostrarlo,  
di quelli che si sentono isolati senza volerlo  
aiutami a diventare un animatore dal cuore grande,  
un vero compagno di viaggio  
per i bambini e i ragazzi a me affidati.**