

VADEMECUM SKIPPER



Oratorio San Giustino - Grignasco

"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)

Negli oratorio è stato coniato il nome di "animatore" per indicare chi da anima all'ambiente dell'oratorio, ma non solo, nella vita di tutti i giorni. Come spesso accade, questo termine viene usato anche in ambiti non religiosi e viene anche travisato. La scelta della nostra parrocchia è di utilizzare la pedagogia di don Lorenzo Milani dove l'educazione sia religiosa che umana avviene per tutti in un processo comunitario che non vede la presenza di un vero leader, ma di persone che si aiutano a vicenda: il più grande si prende cura del più piccolo, il più piccolo può dire qualcosa di importante al grande, se nessuno conosce, tutti insieme si ricerca. Ecco perché parliamo di Skipper, colui che da la direzione al percorso. Continueremo ad usare il termine animatore per facilitare la comprensione del testo.

Don Enrico Marcioni (Parroco)

SKIPPER (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.

Le caratteristiche SKIPPER

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. Voler 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" Voler 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 siamo contenti (una contentezza non superficiale, ma che viene da profondo del cuore) non possiamo che essere "contagiosi". Domenico Savio arriva 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 centrerete perfettamente l'obiettivo. Una cosa è certa: chi non agisce non sbaglia mai...

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 onnipotente 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.

Anima-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.

Fantasma-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.

Animi-amo-ci o Animi-amici Esempolari 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!

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 ci vada a discapito degli altri.

Lasciamo che ci parlino, ascoltiamoli con attenzione, incoraggiamoli, 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.

L'Equipe degli SKIPPER

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 pu 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 pu 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.

Linguaggi

Nella comunicazione non è importante solo il contenuto che si vuole trasmettere, ma è fondamentale anche il mezzo tramite il quale si comunica e il contesto in cui questa comunicazione avviene. Immaginate ad esempio la differenza del concetto dell'"importanza dell'amicizia" trasmesso da una cattedra in una lezione, con una parola in un orecchio durante un gioco, con una narrazione in un piccolo gruppo o uno spettacolo di teatro...Occorre allora imparare a conoscere i bambini là

dove mostrano realmente loro stessi e rispondere loro mediante linguaggi che siano da loro facilmente comprensibili. Il gioco, i bans, le scenette... sono tutti linguaggi con i quali si pu "parlare" ai bambini: attraverso questi momenti trasmettiamo loro messaggi e valori importanti quali: il bello dello stare insieme, il valore del gruppo, ma anche di ciascuno, l'amicizia, il rispetto, l'allegria.... Non sono quindi espedienti per riempire il tempo, ma strumenti privilegiati di educazione.

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 pu 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 pazzarello 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 riuscir 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 quanto di 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 che pur non essendo troppo complicato fa subito coreografia televisiva.

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 pu 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...).

Pu 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 laboratorio 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 un 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 pu anche giocare...per 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 incontrerai quest'estate, grazie perché li vedrai 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.

Giornata tipo

La giornata per l'animatore inizia con la riunione degli animatori con un momento di preghiera e la verifica degli orari e delle attività della giornata. Vengono date dai responsabili tutte le indicazioni del caso.

La mattinata prosegue con l'inizio della giornata per i ragazzi con i bans, la scenetta e la preghiera.

A questo momento seguono le attività del mattino.

Pranzo e tempo libero

Dopo i bans del pomeriggio riprendono le attività.

La giornata per i ragazzi si conclude con i bans e la preghiera.

Gli animatori si riuniscono per la riunione di verifica e per sistemare tutto per il giorno dopo.

Alcune attenzioni

- Non ci si ferma a far salotto nella stanza del materiale o in altri luoghi.
- Il materiale dei giochi si dà ai ragazzi solo nel tempo libero
- Il materiale che viene utilizzato durante i vari momenti della giornata, qualunque esso sia, deve essere rimesso al proprio posto.
- Le assenze vanno giustificate prima ai responsabili.
- I cellulari devono restare spenti.
- Niente parolacce, particolarmente in presenza dei ragazzi.
- Assolutamente niente violenza: per nessun motivo gli animatori devono alzare le mani sui ragazzi.

Occhio a quel che usi

Essere animatori ed essere parte dell'equipe significa anche avere attenzione ed "occhio" nell'usare le cose.

L'esperienza di animatore all'Oratorio Estivo è sicuramente significativa per crescere attraverso la collaborazione con gli altri animatori, attraverso la responsabilizzazione nell'animare i ragazzi ma anche attraverso il modo attento e consapevole di utilizzare "le cose".

Stiamo parlando, in concreto, del materiale di cancelleria (carta, colori, colla, pennarelli...), di quello per le scenografie (cartelloni, pennarelli, tempere), degli attrezzi e del materiale per i lavori. Spesso, infatti, un po' per pigrizia, un po' perché non si vuole chiedere, un po' perché si è abituati così, si sprecano i materiali o li si usa male: forse non è una cosa risaputa e quindi è bene ricordare che l'Oratorio vive (e quindi compra i materiali che servono) quasi esclusivamente grazie all'attenzione e al sostegno, anche concreto, di tante persone... Quindi, la parola d'ordine è: bando agli sprechi! (e vedrete che vi sarà utile).

SKIPPER nelle gite

Le gite sono importanti nell' Oratorio Estivo. L'importante è continuare a mantenere lo stile creatosi, avvertire e rassicurare i genitori, favorire il divertimento dei bimbi e non volere strafare, ma fare tutto proporzionato alle proprie forze.

Bisogna sottolineare che le gite sono fatte per i ragazzi, non per favorire il divertimento o il relax degli animatori. Sono di tutto il giorno, la responsabilità che si ha nei confronti dei bambini è enorme. È necessario stare vicini ai ragazzi in ogni momento, anche sul pullman, controllare in particolare i più piccoli, quelli più in difficoltà ed assisterli nei loro bisogni. I genitori si fidano ed è necessario assicurare loro un servizio sicuro per i loro figli.

Coordinatori

Il ruolo di coordinatore consiste nel coordinare le attività del CatEst e sapere cosa c'è da fare ogni giorno. Il coordinatore deve verificare che tutto si svolga nel modo giusto, è colui che tiene il tempo deve anche cercare di mantenere buoni rapporti tra gli animatori.

Leader (responsabili delle attività)

Il leader è il responsabile delle attività che riguardano il CatEst. Fondamentale è il compito di favorire la collaborazione degli animatori che fanno parte del suo gruppo e soprattutto di curare le buone relazioni. Le principali sono: giochi, scenette, bans, laboratori. A queste si aggiungono tutte quelle che servono per la gestione materiale delle giornate (pulizie, segreteria, gite, pranzo...). Quest'ultime possono variare da anno ad anno in base alle esigenze del progetto globale del CatEst.

SKIPPER responsabile della squadra

L'animatore responsabile della squadra ha il compito di favorire la collaborazione degli animatori che fanno parte del suo gruppo e

soprattutto di curare le buone relazioni. Conoscere i giochi della giornata, verificare che tutto il materiale necessario per i giochi sia nella sacca, lanciare i giochi e controllare il loro corretto svolgimento. Devono conoscere bene la scaletta della giornata per essere pronti a collaborare con il coordinatore del CatEst che scandisce il ritmo.

SKIPPER di squadra

Gli animatori delle squadre collaborano con l'animatore responsabile di squadra per favorire il corretto svolgimento delle attività del CatEst. Si occupano in modo particolare di favorire un buon clima tra i ragazzi che compongono la squadra.

Volontari adulti

La loro presenza è segno di attenzione dell'intera comunità al CatEst. Inoltre diventano punto di riferimento sicuro in situazioni "critiche" per gli animatori. La loro presenza discreta ma vigile è fondamentale.

Segreteria:

Si occupa delle iscrizioni del CatEst e delle gite , delle entrate/uscite durante la giornata e delle informazioni particolari relative ai ragazzi.

Spostamenti fuori e dentro l'oratorio

- E' opportuno che diamo ordine a quello che facciamo per dare il senso di avere uno stile comune di fare le cose in modo chiaro e ordinato.
- Gli spostamenti in fila indiana dietro al responsabile della squadra sono un piccolo, ma significativo modo per distinguere i ruoli e far cogliere questo ordine.
- Tutti gli spostamenti devono avvenire in questo modo, anche all'interno dell'oratorio, per prendere gli zaini, per spostarsi dal salone al campo di gioco, per andare a bene... vi sembrerà troppo? Provate per un po' di giorni a mettere in ordine i vostri ragazzi e vi accorgete che sarà più facile gestire tutto il resto.

Gestione ragazzi difficili

- Non si alzano le mani, né i piedi, né si strattonano i ragazzi... Non si danno punizioni di nessun genere. Se c'è qualche caso che fa disperare va messo seduto a fare niente per un po', la noia è un bel deterrente naturale!
- Non darsi subito per vinti portando il soggetto molesto ai responsabili del CatEst, vuol dire perdere subito di autorevolezza, necessaria per gestire la squadra.

Bere

- E' salutare che ogni tanto si portino i ragazzi a bene, soprattutto nelle giornate più calde.
Sarà compito dei responsabili delle squadre di decidere quando portare i ragazzi a bene, prestando attenzione di non sovrapporsi alle altre squadre dove ci sono i rubinetti.

Richiamo dei ragazzi

- Abbiamo pensato che sia simpatico avere un suono di richiamo dei ragazzi nei vari momenti della giornata.
- Quando avviene il richiamo i responsabili della squadra metteranno in fila dietro di se i ragazzi e li condurranno nel campo in erba di fronte alla macchia del proprio colore attendendo le indicazioni che verranno date i seguito dai responsabili del CatEst.

I cercatori di talenti

- Hanno il compito di premiare il buon comportamento dei ragazzi nelle squadre e durante i pasti. Inoltre, stendere un elenco delle qualità che i ragazzi hanno. Questo secondo aspetto sarà importante per individuare i possibili futuri animatori e le loro "competenze".

Pranzo e merenda

- Gli animatori a pranzo e a merenda hanno il compito di distribuire e stare in mezzo ai ragazzi per evitare pasticci.

- Una cosa è certa... gli animatori si servono per ultimi e solo quando viene detto dai responsabili del CatEst. E' inutile, sciocco e infantile mendicare... soprattutto perché avremo a cuore di ricompensare il vostro servizio anche da questo punto di vista.

Tempo libero dei ragazzi

- Nessuno vuole il vostro martirio, ma anche il tempo libero dei ragazzi per noi è tempo di impegno e responsabilità. Dobbiamo necessariamente garantire la loro vigilanza. Per cui è necessario che ci sia la presenza di animatori in ogni luogo dove i ragazzi sono.
- Nell'eventualità che un animatore abbia necessità di prendere una pausa dai ragazzi per motivi ragionevoli, basta che segnali il motivo al responsabile del CatEst, il quale deve anche sapere dove vi trovate per eventuali necessità.
- Evitiamo di appartarci in gruppetti di animatori, lasciando il peso del CatEst a pochi. In tanti si fa meno fatica, facendo poco tutti.

Laboratori

- Tutti gli animatori sono impegnati ad aiutare i responsabili del laboratorio e i ragazzi nella realizzazione delle attività proposte.
- Non siamo capaci di fare l'oggetto richiesto? Non importa, stiamo con i ragazzi e cerchiamo di aiutarli a fare il loro.

Verifica

- Non perdiamo tempo, appena è possibile ci ritroviamo nella sala per la verifica della giornata.
- In cappellina ci saranno dei cartelloni dove scrivere delle osservazioni utili per migliorare il CatEst. Con un segno + verranno indicati gli aspetti positivi, fondamentali per dare solidità alla nostra azione; con un segno - verranno sottolineati gli aspetti critici che dovranno essere necessariamente accompagnati da suggerimenti per trasformarli in aspetti positivi.
- Il clima della verifica deve essere costruttivo e deve avere come centro solo ed esclusivamente il bene dei ragazzi a noi affidati.

Questioni di antipatie, contrasti personali o quant'altro esula dall'ambito del CatEst tra gli animatori deve essere affrontato in altra sede.

Gioco

- Il responsabile della squadra e i responsabili dei giochi sono gli unici che hanno accesso alla sala riunioni dove si trova il materiale dei giochi.
- Nel momento del tempo libero, verrà portato fuori il carrello con i palloni e verranno dati ai ragazzi, i quali li riconsegneranno alla fine del tempo libero.