

VADEMECUM SUPPORTER



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

Troppo spesso si parla male dei giovani, ma pochi sono coloro che con fedeltà e amore si pongono a loro servizio supportandoli nel loro cammino importante di crescita. I "Supporter" sono volontari adulti che si prestano ad essere di aiuto nell'impegno di essere Skipper ("animatori") durante il CatEst perchè possano essere veri protagonisti nella vita.

Don Enrico Marcioni (Parroco)

Le caratteristiche SUPPORTER

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 centerete perfettamente l'obiettivo. Una cosa è certa: chi non agisce non sbaglia mai...

Atteggiamenti da veri SUPPORTER

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 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 SUPPORTER è desiderare di stare con i giovani 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 LA COMUNITA' EDUCANTE DELL'ORATORIO: 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: il SUPPORTER 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 il SUPPORTER 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 dei SUPPORTER

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 SKIPPER E SUPPORTER 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

Il SUPPORTER 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 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.

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 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) .

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 può “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.

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.

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 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...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 gli Skipper-Supporter inizia con la riunione degli Skipper-Supporter (8.30 in cappellina) 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

Riunione per i Supporter

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

- 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

Evitiamo ogni sorta di spreco.

SUPPORTER nelle gite

Le gite sono importanti. 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 SKIPPER O SUPPORTER. 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.

SUPPORTER

La loro presenza è segno di attenzione dell'intera comunità al CatEst. Inoltre diventano punto di riferimento sicuro in situazioni "critiche" per gli SKIPPER. 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 sé i ragazzi e li condurranno nel campo in erba di fronte alla macchia del proprio colore attendendo le indicazioni che verranno date a 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

- SUPPORTER E SKIPPER 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 SUPPORTER O SKIPPER 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.