

Decalogo dell'animatore

- *Avere il senso della responsabilità. Fare l'animatore è un impegno morale: i ragazzi vi sono affidati anche civilmente.*
- *Spostare ad altri momenti tutte le altre cose (revisione, organizzazione, ...).*
- *Conoscere individualmente ciascun ragazzo. Rendersi conto al più presto del "materiale" di cui si dispone: ragazzi di indole buona, ordinaria, difficile... Essere attenti soprattutto a quelli difficili; osservare sempre dove vanno, con chi sono e cosa fanno.*
- *Avere la visione dell'insieme. Mai lasciarsi catturare dal particolare a tal punto da non accorgersi più di cosa succede intorno. Si può anche giocare... anzi è meglio, però mai in modo talmente appassionato da perdere di vista l'insieme.*
- *Saper ascoltare molto. Saper far parlare tutti... E' l'unico modo per scoprire l'indole di ciascuno e aiutarlo a crescere.*
- *Smuovere gli angoli morti, i gruppetti spenti, vivacizzare gli ambienti troppo quieti.*
- *Agire sulla propositività: convincere ragionando (non usare facilmente l'imposizione).*
- *Personalizzare molto l'intervento, il discorso. Essere capaci di parlare con ciascun ragazzo in cortile (il ragazzo vive allora con la convinzione di essere il privilegiato).*
- *Rispettare il ragazzo con trattamento fine e delicato.*

Il mio Animatore

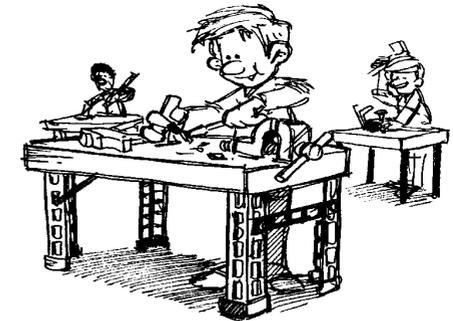


è Super!!

questi motivi il lavoro manuale può occupare il ragazzo per un'ora e mezza circa, al massimo due ore.

Come proporre e presentare il lavoro ai ragazzi

Il lavoro va proposto con scopi e mete ben chiari, per far partire i ragazzi con entusiasmo e sostenerli durante lo sforzo di pazienza e di costanza che ogni lavoro richiede.



L'attività manuale si presenta ai ragazzi attraverso un modello.

La dimostrazione deve essere lenta, un po' pomposa, precisa, accompagnata dalle parole essenziali.

Alla fine della dimostrazione è opportuno ripetere i passaggi più importanti, così da verificare che tutti abbiano capito veramente.

Ai ragazzi si può affidare qualsiasi attrezzo di lavoro, purchè si faccia loro vedere come usarlo correttamente. Perchè il lavoro riesca occorre istruire un responsabile affidandogli non più di 6-7 ragazzi.

Iniziare il lavoro con i materiali necessari già pronti; la ricerca di questo e di quello comporta un'inutile perdita di tempo e di concentrazione.

Garantire, appena possibile, il materiale per tutti; in ogni caso assicurarsi che ogni ragazzo sia impegnato.

Terminato il lavoro, è indispensabile che gli animatori Assieme ai ragazzi mettano in ordine l'ambiente.

Sommario:

- ☆ *Premessa*
- ☆ *La figura dell'animatore*
- ☆ *L'animatore della P.E.R.*
- ☆ *Il rapporto con i ragazzi, protagonisti della P.E.R.*
- ☆ *Note dominanti del rapporto coi ragazzi*
- ☆ *L'animazione*
- ☆ *Attività ludiche*
- ☆ *La scelta del gioco*
- ☆ *Alcuni consigli pratici*
- ☆ *Attività espressive: i bans e le danze*
- ☆ *Quando si usano*
- ☆ *Attività manuali*
- ☆ *Decalogo dell'animatore*

tecniche con le quali l'animatore fa partecipi gli altri di ciò che sta provando. L'uso del bans aiuta a creare l'atmosfera entro la quale svolgere il programma prefisso.

Non accontentarsi del pressapoco, ma pretendere che i ragazzi eseguano correttamente.

Abilità manuale

Perché si propone il lavoro manuale in Oratorio? Perché è uno dei mezzi più incisivi per concretizzare la Parola di Vita e per incrementare l'unità di gruppo. Non dobbiamo credere che sia un'attività di secondo piano, in quanto molto spesso proprio in essa si concretizzano le potenzialità espressive.

- Il fanciullo impara facendo.
- Nel lavoro scarica l'aggressività e se trova qualcuno che lo apprezza apaga anche la sua affettività.
- Il lavoro manuale struttura la sua intelligenza: infatti il ragazzo impara solo ciò che passa attraverso l'esperienza dei suoi sensi.
- Si sviluppano l'ingegno, l'arte di arrangiarsi, di recuperare materiale di scarto, la creatività, la manualità, la competenza.

I valori sviluppati sono quelli della collaborazione e dello studio in un progetto più vasto, il risparmio, la laboriosità, la pazienza, il rispetto di determinate decisioni.

La norma corretta per non guastare il processo di interiorizzazione dell'attività del bambino consiste nel non interrompergli il lavoro in modo brusco.

Il lavoro manuale richiede al ragazzo una concentrazione intensa, profonda e lunga, gli dà quindi il tempo di interiorizzare i concetti che il lavoro gli rappresenta molto di più di quanto possa fare il gioco. Per



**Il mio animatore
e' super!**



Premessa

I ragazzi sono i veri protagonisti della P.E.R. Per loro è un'occasione eccezionale, un'avventura attesa che vivono volentieri come un momento particolarmente significativo.

A chi è dato di vivere questa avventura dal versante "educativo" (sacerdote, educatore, animatore di attività, genitore...), che noi chiameremo col termine generico di Animatore (= AE), spetta trasformare l'attesa e l'entusiasmo dei ragazzi in occasione sistematica per educare.

Il tutto facilitato dal notevole spazio di tempo disponibile.

La Comunità cristiana che esprime la "passione educativa verso le giovani generazioni" attraverso l'Oratorio, esprime anche l'attenzione ai ragazzi attraverso la scelta di "dar contenuto" al tempo dell'Estate con una attività che ha lo scopo di far crescere amicizia tra i ragazzi e il Signore.

1. La figura dell'animatore

Si potrebbe paragonare l'animatore a Babbo Natale. Tre sono le qualità di Babbo Natale. Innanzitutto è buono. Poi porta il regalo giusto ad ogni bambino. Infine è rapidissimo, perché fa tutto in una notte.

Così l'animatore. Deve avere dei buoni fini. Deve preparare l'attività giusta al momento giusto. Deve fare velocemente la scelta, altrimenti perde il controllo del gruppo. Inoltre deve essere in possesso di molte tecniche; se conoscesse solo tre giochi, non potrebbe preparare che quelli. Solo se il sacco dell'animatore è colmo di esperienza, simpatia, capacità, tecniche, gioco... allora può proporre cose sempre nuove, diverse e interessanti.

2. L'animatore della Proposta Estate (P.E.R.)

L'animatore di P.E.R. non è un animatore qualunque. Infatti egli svolge la sua azione in un "luogo" ben preciso: l'Oratorio. Questo fatto aggiunge, alle sue caratteristiche già indicate, altre caratteristiche che lo rendono "speciale".



1. L'AE è colui che, partendo da una positiva esperienza di vita di gruppo di Oratorio, sente il bisogno di condividere, di comunicare il proprio entusiasmo mettendosi al servizio dei più piccoli.

2. L'AE, se ha la pazienza e la tenacia di continuare anche oltre le prime fatiche, si rende conto di far parte di un ben più ampio progetto di vita e va al di là delle motivazioni iniziali quali "come impiegare il tempo libero", "accontentare i genitori e l'animatore di gruppo", "lo fanno i miei amici", "provo il gusto dell'autorità".

3. L'AE è quindi colui che realizza il disegno di Dio su di sé, rispondendo con gioia alla propria vocazione e servendo il disegno di Dio sulla vita di ogni ragazzo.

4. L'AE, nel rapporto con i ragazzi, sa coniugare l'entusiasmo e la gioia con la fermezza nelle decisioni, l'equilibrio nel capire le situazioni con la bontà che non diventa debolezza o complicità.

5. L'AE non è un lupo solitario, anzi, ha il gusto di lavorare insieme agli altri; rispetta la competenza specifica di ciascuno e, contemporaneamente, ricerca un dialogo costruttivo e una solida amicizia con gli altri animatori. Per questo sa vivere in gruppo il proprio servizio educativo.

6. L'AE pone il proprio lavoro all'interno della Chiesa: di una Chiesa fatta

morire un momento gioioso...

Le danze ricreative sono quindi per i ragazzi un mezzo molto gioioso per favorire la conoscenza reciproca: richiedono pochissimo sforzo e possono aiutare i ragazzi a raggiungere tre obiettivi di socializzazione molto importanti:

a. Stare insieme a tutti. La musica, il ritmo, i movimenti molto semplici possono coinvolgere anche i più stonati, i meno elastici, i più goffi. La danza inoltre aiuta a superare le antipatie più incancrenite.

b. Sostenere i più timidi nello sforzo di superare la propria emotività, così che questi ragazzi possano compiere un piccolo passo d'apertura e incamminarsi verso traguardi di socializzazione sempre più importanti.

c. Educare i più complessati a migliorare la propria andatura. Spesso essa è la spia che segnala una situazione interiore di disagio socio-ambientale o di carenza psico-fisica. La modifica di un certo stile di andatura e quindi di comportamento può avvenire sia per il confronto gioioso del ragazzo in mezzo ai suoi amici, sia per la guida attenta dell'animatore.



Quando si usano

I bans si possono usare in diverse occasioni, anche perchè durano poco tempo, alcuni neppure un minuto. Il loro successo è proprio legato al fatto di essere brevi.

Si possono usare particolarmente durante un cerchio di gioia, una festa, un compleanno; durante una gita, durante i campeggi... i risultati sono assicurati!

Vi sono diversi tipi di bans: urlati, cantati, mimati o con tutti e tre gli elementi fusi assieme.

Il bans è molto utile perchè è facilmente suscettibile di cambiamenti, può essere adattato alle varie circostanze.

Caratteristiche di un animatore che lancia un bans:

Capacità di guida: l'animatore deve saper coordinare, amalgamare il gruppo di ragazzi che ha davanti a sé.

Capacità di drammatizzazione e di mimo: con questo si intendono quelle

ripeterà una seconda volta.

Preparare con cura i materiali occorrenti, ben sapendo che tra un gioco e l'altro non vi devono essere intervalli che distoglierebbero attenzione e clima.

Variare molto, avendo cura di non presentare giochi simili, e cioè facendo seguire ad un gioco di movimento un altro più calmo e più riflessivo.

Fare giochi brevi e in gran numero.

Saper scegliere il gioco al momento giusto, saperlo presentare con brio è compito dell'animatore sensibile ed entusiasta.

Pretendere! Se siamo convinti che il gioco deve educare, non accettiamo ritardi, grossolanità, volgarità, non accettiamo la slealtà. Accettare oggi, vuol dire subire domani. Facciamo in modo che tutti i giochi che presentiamo vengano eseguiti da tutti. Non permettiamo ai singoli di scegliere, perchè essi, manco a dirlo, vorranno ripetere i giochi che sono loro più congeniali, mentre anche gli altri sono utili.



Attività espressive: i bans e le danze

L'espressione è ciò che permette di manifestarci agli altri o anche a noi stessi. Il portamento, la forma del viso, il timbro della voce, il modo di camminare, il gesticolare... fanno parte della nostra espressività intrinseca, mentre ciò che noi manifestiamo consciamente fa parte della nostra espressività comunicativa. In campo educativo l'espressione è un valido strumento che l'educatore ha per la formazione della personalità dei ragazzi.

Che cosa sono quindi i bans e le danze? In italiano diamo loro i seguenti significati: grido-gioco-applauso-scherzo; piccolo canto gestualizzato; un modo intelligente di sfruttare un breve spazio di tempo; un salvagente per l'animatore a corto di idee; una scappatoia per non far

di persone, con pregi e difetti, ma che cerca di vivere la fedeltà al Vangelo.

7. L'AE ha un profondo rapporto con il Signore, sa che la sua "legge" è la coerenza al Vangelo. Cerca ogni momento di compiere una sintesi armonica tra fede e vita: in questo modo la sua stessa vita diventa testimonianza di Gesù ai ragazzi.

8. L'AE sa che la coerenza non può essere solo un atteggiamento esteriore, ma diventa capacità di uniformare tutta la propria vita (anche al di là dell'impegno in Oratorio) al Vangelo.

Spunti per una riflessione:



- amo i ragazzi non per come mi rispondono, ma per quello che sono?
- so sacrificare i miei interessi, le mie cose, il mio tempo per i ragazzi?
- mi rendo conto che per animare gli altri devo essere animato io stesso per primo?
- il Signore mi chiama ad essere guida per i ragazzi! Come vivo questo? Con superficialità, con presunzione, con obbedienza?



Il rapporto con i ragazzi protagonisti della P.E.R.

I ragazzi restano i protagonisti, ma... molto dipende dall'arte dell'animatore di rapportarsi con loro.

1. Attenzioni dell'animatore

- a. Conoscere la realtà dei ragazzi che partecipano alla P.E.R.; non accontentarsi di una visione superficiale, ma approfondire la conoscenza dei modi di vivere del ragazzo, dei pregi e delle difficoltà...
- b. Pensare e realizzare un vero rapporto anche con la famiglia del ragazzo.
- c. Sapere dove si vuole arrivare assieme ai ragazzi, aver chiara la meta di ogni iniziativa che si propone (chiarezza di obiettivi).
- d. Sapere come si vuole arrivare ad una determinata meta: privilegiare strumenti adeguati ad un coinvolgimento dei ragazzi, porre la propria attenzione alle modalità più congeniali a quel gruppo di ragazzi affidati, in quella precisa situazione.

2. Note dominanti del rapporto con i ragazzi

a. Accoglienza entusiastica e ricca di fantasia

L'AE non può mai dare segni di stanchezza e tanto meno di sopportazione, anzi sa accogliere e spalancare le porte della propria vita ai ragazzi, ancor prima di quelle dell'Oratorio: i ragazzi sono esigenti nel chiedere, ma contemporaneamente rispondono in modo splendido.

L'AE sa trovare ogni giorno "qualcosa" che coinvolga, entusiasmi i ragazzi, convinto che l'entusiasmo non può mai essere una formalità (deve essere entusiasta lui per primo).

La scelta del gioco

Il gioco va scelto in base:

- all'età:

Il bambino fino a 7/8 anni ama il gioco individuale.

Il ragazzo dai 9 anni in su preferisce i giochi di squadra in quanto ha bisogno, per progredire, di soddisfare le sue esigenze psico-fisiche, di maturarsi confrontandosi con i coetanei.

- al momento:

Tener conto dello stato di eccitabilità dei ragazzi. Quindi se sono eccitati, proporre un gioco che scarichi la tensione nervosa.

- al luogo:

Adattare il gioco secondo il luogo, lo spazio, l'ambiente a disposizione ed il numero dei ragazzi.

Perché il gioco riesca bene:

- a) presentare il gioco in modo entusiasmante e con fantasia descrittiva;
- b) utilizzare parole semplici e regole chiare;
- c) limitare il terreno in proporzione al numero dei ragazzi;
- d) l'animatore deve rimanere l'arbitro indiscusso;
- e) verificare il gioco con una prova;
- f) dare un tempo di gioco (non oltre l'ora e mezza).

Alcuni consigli pratici

Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi. Evitare il momento critico di dover improvvisare un gioco.

Rileggere le regole che devono essere semplici e chiare, abituando i ragazzi a non discuterne durante il gioco.

Non dilungarsi nella presentazione con lunghe e noiose spiegazioni che rompono l'incanto. Poche parole e subito il gioco, che al limite si



lo aiuta ad esprimersi, a capire i concetti astratti, ad educarsi socialmente.

A. L'educatore animatore, se vorrà far acquisire al ragazzo il suo messaggio, dovrà avvalersi del gioco il più possibile. Infatti, il ragazzo, percepisce ciò che passa attraverso l'esperienza sensibile.

B. Il gioco rappresenta il mezzo indispensabile per:

- entrare nel mondo del ragazzo in modo piacevole;
- instaurare un rapporto di amicizia veloce e spontaneo, premessa indispensabile per passare ad ulteriori tappe di formazione;
- favorire lo sviluppo della fantasia, della creatività, dell'espressione e della comunicazione.

C. Il gioco è per il ragazzo un momento di traduzione "viva" di ciò che egli ha capito del messaggio di Cristo: perchè per lui questi momenti di gioco sono una realtà viva e non un passatempo come per gli adulti.

D. Nel gioco il ragazzo si manifesta per quello che è realmente: intelligenza, carattere, stato affettivo, ecc...



L'attività ludica in Oratorio deve essere di tipo guidato (gioco organizzato) e di tipo libero (gioco non organizzato).

Il gioco libero consente al ragazzo di fare esperienze concrete, lo aiuta a verificarsi con la realtà che lo circonda, gli dà la possibilità di realizzarsi e di scoprire i propri limiti.

Il gioco guidato serve a sviluppare nel ragazzo sia le capacità psicologiche, sia quelle morali e religiose.

Per facilitare il compito degli animatori di gioco, di solito si suddividono i gruppi secondo quattro finalità:

- **gioco individuale:** sviluppa la capacità dei sensi e della memoria, aiuta il ragazzo a coordinarsi e a prendere coscienza di sé;
- **gioco a squadre:** aiuta a coordinarsi in gruppo per vincere insieme;
- **giochi che scaricano l'aggressività** del singolo e del gruppo;
- **giochi spettacolo** per ragazzi che sanno accettare lo scherzo e le penitenze.

"I ragazzi non li dobbiamo aspettare al varco, oppure con un voglia vedere se siete capaci di fare da soli. Dobbiamo fare al contrario. L'amicizia verso i ragazzi non vuol dire dimenticare che sono ragazzi. Se il nostro amico è zoppo, per rispettarlo non possiamo far finta che egli possa camminare veloce come noi".

(Tonino Lasconi)

"Così deve essere per i ragazzi: essere veramente loro amici non significa diventare arrendevoli, lasciarli fare; significa dire che hanno bisogno di molta comprensione sì, ma anche di molta fermezza. I ragazzi devono capire che l'educatore "dona" - che "crede in Cristo".

(Don Bosco)

b. Coinvolgimento con la vita dei ragazzi

L'AE sa stare con i ragazzi: fare l'educatore ad ore non è educare. In Oratorio o alla P.E.R. non conta tanto una qualifica professionale, ma la "passione educativa" cioè una competenza specifica sorretta da forti motivazioni di fede.

Per questo l'AE sta volentieri con tutti i ragazzi, anche se è faticoso ed è soggetto alla tentazione di rifugiarsi in mezzo ai propri coetanei, o, al limite, vicino ai ragazzi "più simpatici".

L'AE sa ascoltare i ragazzi, perchè dalle loro parole scopre il loro mondo, capisce quali sono le basi su cui costruire. Così entra nella loro "storia", non per strategia, ma per un rapporto che, se è vero, è destinato sempre più a crescere.

L'AE gioca volentieri con i ragazzi per essere veramente partecipe alla loro gioia, superando la tentazione di divertire se stesso.

c. Rapporto educativo

Stando con i ragazzi, ogni AE non si permette il lusso di sprecare le occasioni che gli si offrono, perchè sa che non si educa con prediche "pre-confezionate", ma cogliendo le provocazioni della vita quotidiana, "dell'attimo fuggente". Per questo entra in dialogo con i ragazzi anche quando sembra reso tutto più difficile dalla difficoltà di comunicare tra generazioni diverse o quando non sembra "il giorno giusto".

L'AE facilita l'aggregazione attorno a figure "leader" positive in ordine al progetto educativo proposto, mettendo in atto tutte le sue doti affinché nessun ragazzo si senta emarginato dal gruppo e nessuno prenda

il sopravvento sugli altri.

E' importante che principalmente e primariamente si promuovano nei ragazzi atteggiamenti positivi al Vangelo, ancor prima di condannare unicamente gli atteggiamenti sbagliati.

Non si può lavorare con i ragazzi senza una profonda simpatia per loro. Sarebbe lavoro sprecato.

I ragazzi si accorgono se li sopportiamo per amore o per altri interessi e reagiscono col disinteresse, col chiasso, con promesse non mantenute, con dispetti e fughe.

Come fare? Il rapporto educativo da cercare e verificare continuamente è quello di una amicizia profonda e vera. L'educatore non può e non deve mascherarsi, deve essere quello che è. Su questo punto l'educatore deve essere un grande amico dei ragazzi. L'amicizia è verità, dialogo, stima, comprensione, fermezza, perdono, confidenza.

Con la competenza acquisita, costituita dall'esperienza e dallo studio delle motivazioni che sorreggono la decisione di "spendere" una parte delle vacanze con i ragazzi, l'AE scopre un Mondo Meraviglioso: la gioia di donare lo spirito del Vangelo, unita alla certezza di aver svolto un duplice servizio: ai ragazzi che hanno fatto la scelta della P.E.R. in Oratorio e... a se stesso, scoprendo doti e talenti nemmeno immaginati.

La gratuita'

Nostra scelta quotidiana e profonda deve essere la gratuità. I ragazzi devono vedere nell'animatore la persona serena, che sa ascoltare, che sa attendere, che spera, che dona. "Il Signore ama chi dona con gioia".

Dobbiamo in poche parole offrire sempre tutto quello che è nelle nostre possibilità. L'animatore deve ricordare che il ragazzo di 10-13 anni vive il tempo delle sorprese, degli imprevisti. Basta un amico, una ragazzina, una esperienza sconvolgente per ribaltare tutto! Noi continueremo a dare gratuitamente il saluto, l'amicizia, l'interessamento e, soprattutto, la preghiera.



Spunti per una riflessione:

- amo ciò che i ragazzi amano?
- so condividere la loro vita quotidiana?
- riesco a prestare attenzione ad ogni ragazzo?
- prego per coloro che mi danno fastidio?

Una buona regola da rispettare con fedeltà per tutto il gruppo degli animatori della P.E.R. è quella di darsi un pò di tempo, ogni giorno, per pregare, verificare, programmare l'attività, ragionare insieme sui ragazzi, sulle proposte, sulla preparazione, ecc.



L'animazione

"L'animazione è ciò che, provocata coscientemente da qualcuno, può suscitare la promozione umana delle persone, generalmente un gruppo in fase di crescita o in situazione di tempo libero".

Scegliendo l'animazione come modalità di lavoro essa entra in tutti i campi: nella preghiera, nella presentazione dei contenuti, nel gioco, ecc.

Per quanto riguarda le attività, possiamo distinguere tre aspetti fondamentali dell'animazione: attività ludiche, espressive, manuali.

Nelle attività ludiche raduniamo tutte le attività che hanno come oggetto principale i giochi: quelli di fantasia, i solitari, quelli individuali, quelli collettivi, quelli di squadra.

Nelle attività espressive possiamo mettere tutte quelle attività di espressione del proprio corpo: la voce, il canto, la danza...

La categoria dell'abilità manuale comprende tutti quei mestieri artigianali in cui la tecnica e l'uso delle mani si accompagnano all'arte, alla creatività e all'espressione.

Attività ludiche: i giochi

Il gioco è educazione. Il presupposto dell'educazione è che essa è crescita, è sviluppo, è entusiasmo. Un altro presupposto è che non si educa se non si conosce a fondo il soggetto; ma per conoscerlo è necessario che questi agisca nella sua spontaneità. Il gioco è quindi per un ragazzo un'attività naturale che