

La formazione

INCONTRO 0 per entrare nel Cre-Grest e “giocarsi” davvero (Per tutti gli animatori)	LIVELLO 1 L'ABC dell'animazione (Per animatori alla prima esperienza di Cre-Grest) PAG. 6	INCONTRO 1.1 <i>Animiamo... che bello!</i>	Essere animatore: la motivazione
		INCONTRO 1.2 <i>Animiamo...è gratis!</i>	Lo stile dell'animatore nella relazione educativa
		INCONTRO 1.3 <i>Animiamo... insieme!</i>	Il lavoro in gruppo e la gestione della squadra
		INCONTRO 1.4 <i>Animiamo... a che cosa?</i>	L'organizzazione dei giochi
	LIVELLO 2 Gli STRUMENTI dell'animatore (Per animatori oltre la prima esperienza di Cre-Grest) PAG. 14	INCONTRO 2.1 <i>Animiamo... che bello!</i>	Momenti e tempi del Cre-Grest
		INCONTRO 2.2 <i>Animiamo...è gratis!</i>	Il metodo dell'animazione
		INCONTRO 2.3 <i>Animiamo... insieme!</i>	Il lavoro dell'animatore per fasce d'età
		INCONTRO 2.4 <i>Animiamo... a che cosa?</i>	La conduzione di giochi e attività
	LIVELLO 3 La RELAZIONE educativa (Per animatori più esperti) PAG. 22	INCONTRO 3.1 <i>Animiamo... che bello!</i>	Le basi della programmazione
		INCONTRO 3.2 <i>Animiamo...è gratis!</i>	Lo stile dell'animatore nell'informalità
		INCONTRO 3.3 <i>Animiamo... insieme!</i>	Il ruolo dell'animatore verso i ragazzi più fragili
		INCONTRO 3.4 <i>Animiamo... a che cosa?</i>	Cura della spiritualità dell'animatore e spazi per la preghiera



Pronti, partenza, via! Essere sé stessi al Cre-Grest

Obiettivo

Aiutare gli animatori a conoscersi e, soprattutto, a lasciarsi conoscere per come sono, facendo emergere la consapevolezza che ciascuno di loro è unico e irripetibile e che, proprio per questo motivo, al Cre-Grest possono e devono essere sé stessi.

Per rompere il ghiaccio: Gioco delle carte

Chiediamo agli animatori di sedersi su delle sedie disposte a cerchio, ciascuno su una sedia. Consegniamo ad ognuno una carta da “scala 40”, affinché possa identificarsi con un seme. Il conduttore del gioco, con il mazzo di carte in mano, si posiziona al centro del cerchio, gira la prima carta del mazzo e ne annuncia il seme. Tutti gli animatori con la carta di quel seme dovranno scalare di una posizione verso destra, sedendosi sulla sedia vuota e/o in braccio al proprio vicino. Il gioco continua in questo modo fino a quando un concorrente non torna alla sua posizione di partenza, vincendo. Ovviamente, ci si può alzare per scalare a destra solo quando viene chiamato il proprio seme e solo se non si hanno altri concorrenti, seduti in braccio.

Lancio del tema: Julio Velasco – “L'autenticità”

Autentico significa vero. Entrare in gruppo o, se ne facciamo già parte, accogliere persone nuove, chiede di giocare con autenticità. Il gruppo degli animatori funziona bene se i singoli si conoscono, se sanno di poter contare gli uni sugli altri, se hanno la percezione dei propri e altrui talenti e limiti.

Conoscere l'altro significa proprio scoprire cos'ha di bello da offrire e avere la capacità di accorgersi anche di alcune sue fatiche – non per prenderlo in giro o condannarlo – ma perché ci si possa aiutare a camminare insieme, a migliorarsi e a crescere.

Autenticità e verità sono necessarie nei rapporti tra animatori e con i più piccoli: è importante che, per come siamo, così ci conoscano anche loro. Non si deve aver paura di mostrarsi per ciò che si è.



Attività: Speed-knowing

Primo momento

Prepariamo tante sedie quanti sono gli animatori. Disponiamole in due cerchi concentrici, in modo che chi ci si siede possa trovarsi di fronte alla persona che si posiziona sulla sedia corrispondente dell'altro cerchio. Chiediamo agli animatori di sedersi, occupando tutte le sedie, trovandosi casualmente qualcuno di fronte. Ogni due minuti, chiamiamo un "cambio" e gli animatori seduti nel cerchio interno dovranno scalare di una posizione verso destra, fronteggiando un'altra persona. Nei due minuti di colloquio ciascuno dovrà scoprire il nome del proprio interlocutore e quante più informazioni possibili. Possiamo decidere di attribuire ad ogni turno, un tema/una caratteristica, così da consegnare a ciascuno informazioni diverse.

Secondo momento

Dopo aver chiamato una decina di cambi, interrompiamo i dialoghi e formiamo un cerchio solo. Ora presentiamo le persone ascoltate, seguendo la regola che nessuno può presentare sé stesso.

Se l'attività è stata svolta bene, alla fine si dovrebbe arrivare con una conoscenza discreta di ciascun animatore a partire dai brevissimi dialoghi avuti nello speed-knowing: se ciascuno è stato vero e autentico, ora l'intero gruppo lo conosce per come egli è realmente e sa ciò che può dare al gruppo.

Riflettura

Per qualcuno sarà stato difficile aprirsi agli altri mentre ad altri sarà venuto naturale. Al termine dell'attività sarà bello evidenziare come, mettendosi in gioco per come si è, le persone possono trovare in noi qualità, risorse, appoggio e sostegno. E viceversa.

ABC dell'animazione

(per animatori alla prima esperienza)



Animiamo...
che bello!

ESSERE ANIMATORI: LA MOTIVAZIONE

Obiettivo

Aiutare gli adolescenti a costruire la propria identità e a conoscere più profondamente le motivazioni che li spingono ad essere animatori, ricorrendo ai Cre-Grest vissuti “da bambini” e ripercorrendo il cammino fatto insieme.

Lancio del tema: Se fossi...

Consegniamo ad ogni animatore un foglio suddiviso in riquadri e sul quale sono elencate alcune categorie per descriversi. Qui di seguito, alcuni esempi.

Se fossi:

- un *animale* sarei...
- un *colore* sarei...
- un'emozione sarei...
- una *canzone* sarei...
- un *film* sarei...
- un *libro* sarei...

... e molto altro sul sito e dalla vostra fantasia!

Possiamo rendere l'attività più divertente e dinamica impostando un timer e chiedendo agli animatori di completare ogni casella in un certo tempo. Un semplice esercizio da svolgere personalmente, per iniziare a guardarsi in modo giocoso e sintonizzarsi al tema dell'incontro.

Attività: Tipi da Cre-Grest

Primo momento

Cosa dovrebbe avere nello zaino l'animatore perfetto?

Distribuiamo su un tavolo dei bigliettini con indicate alcune caratteristiche: essere *autoritario* – essere *egocentrico* – *considerare gli altri meno di zero* – essere *inflexibile* – essere *possessivo* – *tenere a distanza i bambini/preado* - essere *noioso* – essere *divertente* – essere *affettuoso* – essere *dalla parte di bambini/preado* – *saper lavorare da solo* – *saper lavorare in gruppo* – *saper fare tante cose* – *saper guardare nell'animo di bambini/preado* – *saper ascoltare* – *saper dare l'esempio* – *sapersi far ascoltare* – *saper spiegare in modo chiaro* – *fare l'amicone* – *considerare*

solo i bambini alla moda – considerare tutti, soprattutto gli esclusi – essere un trascinatore – essere super attivo – essere creativo ecc.

Chiediamo ad ogni animatore di scegliere le sei che, a suo parere, deve possedere l'animatore perfetto.

Secondo momento

E tu, che tipo di animatore sarai?

Ti ricordi i tuoi animatori dell'oratorio: quello che urlava sempre, quello sempre arrabbiato, il simpaticone...

Presentiamo agli animatori i tipi da Cre-Grest (alcuni sono qui di seguito riportati, altri li troviamo online). Magari possiamo anche travestirci o chiedere di farlo agli animatori più grandi. Successivamente, possiamo chiedere loro quale di questi potrebbe rappresentarli maggiormente, almeno nel loro immaginario, essendo alla prima esperienza come animatori.

- **Brontolone**

Sbatte sempre la mano sulla fronte come a dire: "Che incompetenti! Come si fa a lavorare con gente simile!". Per lui è sempre tutto da rifare e perciò si prende il diritto di sparare su tutto e tutti. Se c'è un difetto, è il primo a vederlo. Se qualcosa funziona, è solo per caso.

- **Vigile**

Suo amico fedele è il fischietto con cui ama esprimersi. Il resto del vocabolario non esiste: "Basta!", "Silenzio!", "Adesso ti sbatto fuori!". Per lui l'animazione si condensa nell'ordine, nella disciplina e nel rispetto assoluto degli orari e dei ruoli.

- **Professore**

Parla ai ragazzi da una cattedra immaginaria aumentando così le distanze tra lui e loro. Il risultato? Una noia e un'insofferenza enormi che non fanno comprendere il messaggio. Ovviamente i ragazzi non ascoltano, parlano... o peggio!!

- **Crocerossina**

È sempre pronto ad intervenire per evitare ogni minimo sforzo o disagio ai ragazzi con coccole, carezze ecc. Per lui il pianto è prima della verità e chi piange ha semplicemente ragione. Non si accorge che così facendo, non aiuta i ragazzi a crescere e ad affrontare i problemi della vita.

- **... e tanti altri!**

Guardiamoci intorno e vediamo un po' come è composto il nostro gruppo animatori.

Riflettiamo

Nessuno può essere l'*animatore perfetto*: il grande comunicatore, testimone cristiano invidiabile, fine psicologo, dotato di grande fantasia, esperienza, spirito d'iniziativa, passione educativa, buone doti organizzative e veramente molto bravo a proporre giochi e animazione. Facciamo emergere la consapevolezza che gli ideali, i modelli da seguire devono indicare la rotta, ma non possono diventare etichette o motivo di scoraggiamento e limite. La sfida sarà fare tesoro delle possibili fatiche per allenarci alle buone motivazioni!



Sul sito www.cregrest.it, trovi le schede operative delle attività e la descrizione dei tipi da Cre-Grest



Animiamo...
è gratis!

LO STILE DELL'ANIMATORE NELLA RELAZIONE EDUCATIVA

Obiettivo

Offrire agli animatori indicazioni e strumenti per intrecciare autentiche relazioni educative con i bambini che saranno loro affidati.

Lancio del tema: Gioco del filo

Dividiamo gli animatori in coppie e a ogni coppia consegniamo una benda e un filo. Uno dei due sarà bendato mentre l'altro no. I due animatori terranno ognuno un'estremità del filo e quello senza benda avrà il compito di guidare l'altro per la stanza, cercando di fare diversi movimenti (correre, abbassarsi, girare intorno ad un mobile ecc.). Dopo qualche minuto e il cambio di ruolo, dividiamo nuovamente gli animatori in gruppi da tre, di cui due bendati e uno no (cercando di cambiare i ruoli: chi era sbendato ora viene bendato e viceversa). Chi è senza benda, sbendato guiderà gli altri due bendati. Nel terzo ed ultimo passaggio, si instaurerà la stessa dinamica ma questa volta con due animatori sbendati e uno bendato.

Il gioco vuole simbolicamente mostrare il ruolo centrale che la fiducia ricopre nelle relazioni interpersonali così come in quelle educative. E sarà fondamentale guadagnarsela anche al Cre-Grest, tra animatori e con i bambini.

Attività: Simul.Azioni

Primo momento

Disponiamo sul pavimento delle carte-immagine che esprimono le varie reazioni possibili su un campo da gioco. Leggiamo dunque agli animatori varie situazioni che possono verificarsi durante il Cre-Grest e chiediamo a ciascuno di scegliere "a caldo", impulsivamente, una reazione di fronte a quell'avvenimento. Non lasciamo tempo agli animatori di pensare troppo, serve che emerga l'istinto.

Alcuni esempi di situazione:

- *Al secondo giorno di Cre-Grest, un bambino della mia squadra si fa male durante un gioco: non ha rispettato le regole che gli sono state fornite dagli arbitri.*
- *Uno degli animatori di un'altra squadra richiama alcuni bambini del mio gruppo in mezzo a tutti perché si stanno comportando da maleducati.*

- *Un preadolescente della mia squadra utilizza sempre un linguaggio volgare e inappropriato. Spesso chiama i suoi compagni di squadra utilizzando nomignoli e parole offensive.*
- *Si iniziano ad assegnare le parti per la festa finale del Cre-Grest. Tutti i ragazzi più grandi del gruppo sono disinteressati e demotivati. Ci sarebbe bisogno di qualcuno che reciti e prepari la scenografia ma niente...*
- *In squadra sono solo io che cerco di far notare ai bambini quando sbagliano: gli altri miei amici animatori li fanno solo divertire, ridere... sostenendo che vada sempre tutto bene.*
- *Alla preghiera non ci crede nessuno: quando al Cre-Grest si prova a pregare c'è sempre caos, chiasso e totale disinteresse.*

Secondo momento

Discutiamo tutti insieme sulle diverse reazioni scelte da ciascun animatore, con l'obiettivo di trovare, per ciascuna situazione, un comportamento condiviso che si faccia stile del gruppo. In caso di gruppo particolarmente numeroso, ci si può dividere in più sottogruppi, assegnando ad ognuno la discussione di una situazione, per poi confrontare tutti insieme alla fine le "soluzioni" trovate. Questa attività può rivelarsi decisiva per innestare un confronto sincero tra gli animatori e per tracciare alcune linee condivise.

Rilettura

L'animatore di oratorio ha stile, anzi ha un certo stile che caratterizza il suo fare e il suo essere. Rileggiamo in piccoli gruppi le attività svolte, provando a stendere il "Decalogo del buon animatore": dieci atteggiamenti che qualificano l'animatore di oratorio nel modo di porsi con i bambini, nel modo di stare, di organizzare, di parlare, di ballare e anche di giocare.

Sulla base del gruppo, possiamo anche aiutare gli animatori a riflettere sulla dimensione cristiana dell'essere animatori in oratorio: cosa c'entra Gesù con tutto questo?

① Sul sito www.cregrest.it, trovi alcune carte-immagine per accompagnare il primo momento di attività.

1.3

INCONTRO

LIVELLO 1

Animiamo...
insieme!

IL LAVORO IN GRUPPO E LA GESTIONE DELLA SQUADRA

Obiettivo

Offrire agli animatori la possibilità di cogliere l'importanza di lavorare in gruppo e del saper gestire un gruppo, nel rispetto dei reciproci ruoli.

Lancio del tema: Incontro di famiglia

Prepariamo cartoncini di colori diversi (tanti cartoncini quanti sono gli animatori), in modo tale che per ogni colore ci sia un elemento della famiglia (rosso padre, rosso madre, rosso figlio, rosso figlia; bianco padre, ecc).

Disponiamo poi, sparsi per la stanza, gruppi di quattro sedie (uno per ogni famiglia). Consegniamo un cartoncino ad ogni animatore (che non deve mostrarlo a nessuno), quindi si sparpagliano per la stanza. Ad un segnale, ogni famiglia dovrà trovarsi e sedersi su un gruppo di sedie. L'ultima famiglia che si siede è eliminata. Per rendere il gioco più dinamico, può essere utilizzata anche della musica.

Nel gioco, i ruoli sono stati assegnati casualmente dentro ad un semplice compito di composizione, mentre nel Cre-Grest, come nella vita, i ruoli assegnati devono necessariamente fare i conti con limiti e difficoltà, gioie e soddisfazioni, compiti e responsabilità. È importante che gli animatori siano accompagnati ad una consapevolezza.

Attività: Di che ruolo sei?

Primo momento

Dopo aver suddiviso gli animatori in piccoli gruppi di sette persone, consegniamo a ciascuno di loro la tabella che segue, chiedendo di scegliere il ruolo più adatto a sé. Ora, su un'altra tabella, guardando ai compagni che compongono il nostro gruppo, attribuiamo loro un ruolo, sulla base della loro personalità e competenze.

Confrontiamo poi la nostra tabella personale con quella degli altri: c'è corrispondenza tra il ruolo che sento buono per me e ciò che mi attribuiscono gli altri?

RUOLO	DESCRIZIONE	ANIMATORE
Portiere	Trasmette tranquillità: mantiene calmi gli animi quando la situazione nella squadra diventa difficile e complicata. Di lui si ha fiducia.	
Terzino	Sa preparare i giochi, sa ballare, sa recitare.	
Difensore centrale	È sempre sul pezzo: è responsabile, evita gli sbandamenti, mantiene il controllo della situazione. Sa quando è il momento di giocare e quando si deve fare sul serio.	
Regista	Gestisce la squadra: affida i compiti a ognuno, conosce bene tutti i bambini.	
Mezzala	Aiuta quando serve, dove serve.	
Ala	È l'animatore sempre attivo, quello che non sta mai seduto, neanche nei momenti di pausa.	
Punta	Sa quando è il momento di motivare la squadra per raggiungere gli obiettivi che il gruppo animatori, in accordo con il don o i coordinatori, si è posto.	

Secondo momento

Una volta definiti i ruoli, è fondamentale rimanere in comunicazione e continuamente mediarli alle situazioni che si creano. Proviamo a divertirvi, mettendoci alla prova nella collaborazione con gli altri.

Dividiamoci in gruppetti da quattro persone: uno sta carponi, un altro si mette davanti al primo e appoggia i piedi sulle sue spalle, sostenendosi a terra con le mani, il terzo e il quarto si aggiungono davanti allo stesso modo. Stando in questa formazione, il gruppo deve percorrere una certa distanza senza che uno dei suoi componenti, rompa la formazione. Quale gruppo riesce ad andare più lontano in un minuto? Ripetiamo più volte la sfida e al termine, chiediamo ai vincitori, quale è stata la strategia vincente.

Riflettura

Consegniamo agli animatori tre parole sulle quali riflettere riguardo al lavoro di squadra. È fondamentale:

1. Conoscersi

Il gruppo animatori non per forza è un gruppo di amici ma a ciascuno è comunque chiesto di entrare in relazione e di accettarsi per costruire qualcosa di bello e condiviso.

2. Comunicare e confrontarsi

Con sincerità e rispetto, senza pensare che una critica possa compromettere tutto il lavoro fatto.

3. Collaborare

Perché l'animatore non è mai un lupo solitario! Sebbene ciascuno abbia un proprio ruolo, la logica del Cre-Grest è fare bene insieme per stare bene insieme.

Animiamo... a che cosa?

L'ORGANIZZAZIONE DEI GIOCHI

Obiettivo

Aiutare gli animatori a sperimentare la propria fantasia e la propria creatività, chiedendo loro di organizzare un gioco.

Lancio del tema: In campo: si gioca!

Accogliamo gli animatori vestiti da arbitri e proiettiamo sullo schermo uno stadio, un palazzetto dello sport o il campetto dell'oratorio. La colonna sonora saranno applausi e cori.

Presentiamo gli animatori uno ad uno, annunciando il loro ingresso in campo come lo speaker delle partite. Introduciamo così, in modo animato, il focus dell'incontro: il gioco! Gioco per divertirsi, gioco per vincere, ma anche gioco da organizzare se siamo animatori del Cre-Grest. Per organizzare giochi capaci di coinvolgere, torniamo con la memoria a quando i giocatori eravamo noi: quali elementi coinvolgenti? Cosa non poteva mancare? Cosa mi innervosiva?

Attività: Organizziamo!

Primo momento

Dividiamo gli animatori in squadre. Prepariamo tante buste quanti i numeri delle squadre composte, per tre diverse variabili: uno spazio, una durata, una fascia d'età. Chiediamo ad ogni squadra di pescare tre buste, una per tipo, e di ideare un gioco che tenga conto di quelle variabili. ⚠ Sarà importante essere concreti, indicando nel dettaglio regole e materiali necessari, come se il gioco dovesse davvero essere realizzato.



Vedi anche i fascicoli dei Giochi alle ultime pagine
per trovare un bel kit inventa giochi!

Secondo momento

Durante una staffetta a tempo, da fare a coppie con un piede legato, gli animatori dovranno recuperare i materiali necessari per realizzare il gioco che hanno precedentemente progettato (quindi, ce ne dovranno essere una grande quantità!). Quando il tempo sarà scaduto, confronteranno quanto recuperato con il progetto iniziale: era tutto disponibile? Ho trovato altro?

Soffermiamo la riflessione sulla difficoltà di realizzare nuovi giochi, tenendo conto di variabili (spazi, tempi e persone) e imprevisti (come la mancanza di materiale) e aiutiamo il gruppo a far emergere le strategie innescate nella progettazione: le domande e le risorse attivate.

Riflettura

I giochi sono un elemento fondamentale del Cre-Grest, per questo motivo è necessario conciliare innovazione e tradizione. Non possiamo proporre sempre i classici giochi: a volte è necessario variare dalle solite staffette alle quali ci si è abituati e sperimentarne di nuovi.

Quando organizziamo dei giochi, definiamo sempre:

1. Un titolo che sia divertente e accattivante
2. Un obiettivo educativo
3. La tipologia di giocatori: età, quantità, numero di squadre
4. Uno spazio: campo grande, piccolo, di cemento, di terra, in sintetico, al chiuso o all'aperto, in giro per il paese/quartiere, in oratorio
5. Un momento della giornata e una durata del gioco
6. Il materiale del gioco, verificando per tempo la disponibilità
7. Le regole del gioco e la modalità di calcolo del punteggio
8. L'ingaggio di arbitri
9. Alcune variabili legate al meteo, alla reazione dei giocatori ecc.

Gli strumenti dell'animazione

(per animatori oltre la prima esperienza)



Animiamo...
che bello!

MOMENTI E TEMPI DELL'ESPERIENZA ESTIVA

Obiettivo

Aiutare gli animatori a riflettere sui diversi momenti che caratterizzano l'esperienza del Cre-Grest per scoprirne il senso.

Lancio del tema: Foto-ricordo

Recuperiamo fotografie scattate nei precedenti Cre-Grest, raffiguranti diversi momenti della giornata. Guardiamole insieme per riportare alla memoria alcune esperienze vissute e rileggere i punti di forza e i punti di fatica.

Attività: E' il tuo momento!

Primo momento

Animazione, giochi, merenda, gita, laboratori, storia, preghiera sono i momenti che tutti gli adolescenti hanno avuto modo di vivere al Cre-Grest, sia da bambini che da animatori. Ad ogni animatore consegniamo un foglio in cui i momenti sono raggruppati a terzetti e combinati in modo diverso tra loro. A propria discrezione, gli animatori devono eliminare uno dei momenti presenti nelle triplete in modo da creare delle coppie, motivando la scelta.

È capitato di eliminare più di una volta lo stesso elemento? Se sì, pensano che questo momento vada eliminato dal Cre-Grest? Per quale motivo?



Secondo momento

L'attività proposta vuol essere una sorta di campagna promozionale sui momenti del Cre-Grest. Suddividiamo gli animatori in piccoli gruppi e assegniamo a ciascuno, un momento da Cre-Grest (accoglienza, preghiera, storia, ecc). Ciascun gruppo avrà come obiettivo quello di preparare una presentazione accattivante e coinvolgente, cercando di mostrare il motivo per il quale quel momento è “bello, utile, ...”. Riflettiamo sui punti di forza e sulle fatiche di questo momento per trovare la parole giuste per promuoverlo. Progettiamo e mettiamo in scena!

Al termine delle “campagne promozionali”, provochiamo gli animatori circa quanto visto, ascoltato e sul senso di quei momenti per ripensarne, se servisse, la presenza e l'organizzazione.

Questa attività può essere utile anche per ricavare materiale informativo e strumenti per la presentazione del Cre-Grest alle famiglie.

Riflettura

Come per un buon piatto, è solo l'insieme di tutti gli ingredienti che crea il mix perfetto. Ognuno ha il proprio sapore e ciascuno deve essere dosato nel modo corretto, anche rispettandone i tempi. Certi ingredienti sono più importanti di altri, ma tutti concorrono alla realizzazione della portata. Così è per i diversi momenti di Cre-Grest: è fondamentale comprenderne il valore e riconoscere per ognuno i punti di forza e di debolezza. Più di tutto, è necessario riconoscere il senso profondo di quel dato momento, per esserci veramente e poterlo vivere al meglio, rispettandone i tempi di svolgimento, ma soprattutto il senso educativo.



Sul sito www.cregrest.it, trovi la scheda operativa con i vari momenti del Cre-Grest.

2.2

INCONTRO

LIVELLO 2

Animiamo...
è gratis!

IL METODO DELL'ANIMAZIONE

Obiettivo

Sperimentare lo stile dell'animazione come metodo educativo tipico dell'oratorio e, più in particolare, dell'esperienza estiva, facendo emergere i tre momenti tipici dell'animazione: esperienza, rilettura, conversione.

Lancio del tema: Ad opera d'arte

Prepariamo dei poster da mostrare agli animatori, raffiguranti quadri di pittori di correnti stilistiche diverse oppure fotografie di fotografi diversi. Chiediamo agli animatori di identificare quali tratti in comune e quali differenze notano negli autori. Qual è il metodo che rende unico ed inconfondibile il tratto di ognuno?

Ognuno ha un suo modo di dipingere, di creare qualcosa di nuovo esprimendo pienamente il proprio stile e il proprio modo di essere. Ogni pittore dipinge utilizzando un metodo ben preciso. Quale è lo stile che contraddistingue un animatore?

Attività: Gioco!

Primo momento

Formiamo un grande cerchio, prendendoci per mano: al fischio, gli animatori cominciano a girare. Al secondo fischio, la camminata si trasformerà in corsa. Al terzo colpo di fischietto, il conduttore griderà "in gruppi di sei" o di tre, o di sette ecc. I giocatori romperanno il cerchio e cercheranno di raggrupparsi come indicato loro. Riprendiamo poi la marcia in cerchio, la corsa e il raggruppamento chiamato. Non si gioca ad eliminazione. Sarà importante far notare agli animatori che questo gioco serve per scombinare le relazioni già solide all'interno del cerchio e far in modo che tutti si relazionino tra di loro.

Secondo momento

Recuperiamo una sola corda annodata alle estremità, lunga circa mezzo metro per ogni partecipante (a dieci partecipanti corrisponderà una corda di cinque metri!). Formiamo un cerchio e chiudiamo gli occhi (o bendiamoli). A questo punto, adagiamo la corda sul pavimento davanti ai piedi dei giocatori e invitiamoli a trovare la corda e a sollevarla. Spieghiamo al gruppo che deve creare con la corda diverse figure geometriche, seguendo le seguenti regole: tutti devono tenere la corda e possono comunicare, ma senza mai aprire gli occhi.

Assegniamo il primo compito al gruppo: con la corda facciamo un quadrato (o un triangolo, un trapezio ecc.). Dopo un attimo, chiediamo agli animatori se hanno la sensazione di aver dato la giusta forma alla corda. Se il gruppo non è convinto, lasciamolo lavorare ancora anche se ha già formato la figura richiesta. Se il gruppo risponde affermativamente, ognuno può aprire gli occhi per osservare il risultato. Quando il gruppo ha osservato, ha altri tre minuti per trovare una strategia comune da utilizzare nel formare la figura seguente che sarà annunciata. Al termine dell'attivazione, aiutiamo gli animatori a rileggere quanto vissuto per comprendere che cosa insegna e quali cambiamenti può apportare al nostro modo di essere animatori.

Rilettura

Accompagniamo gli adolescenti a comprendere che, in qualità di animatori, saranno chiamati a riconoscere sempre lo stile più adatto al loro ruolo, continuamente verificando quanto vissuto attraverso il metodo dell'animazione. La vera sfida al Cre-Grest è convincere gli animatori a rileggere le loro scelte, i loro comportamenti, le loro azioni e a chiedersi se hanno fatto davvero la cosa giusta, se non avrebbero potuto fare altrimenti, se non c'erano altre soluzioni in alternativa a quelle che hanno messo in campo di fronte ad un determinato problema o a una determinata situazione.

Il metodo dell'animazione caratterizza la proposta del Cre-Grest e dell'oratorio nella sua dimensione più profonda ed essenziale, attraverso tre momenti, che vanno ricercati e approfonditi con frequenza e continuità: sperimentare qualcosa (esperienza), analizzare a posteriori quanto accaduto (rilettura) per potersi sempre migliorare (conversione).

② Sul sito www.cregrest.it, trovi alcune fotografie e quadri per il lancio del tema.



Animiamo...
insieme!

IL LAVORO DELL'ANIMATORE PER FASCE D'ETÀ

Obiettivo

Conoscere e scoprire le diverse fasce d'età con le quali ci si trova a confrontarsi al Cre-Grest, riconoscendo che ciascuna ha bisogni propri e che quindi l'intervento educativo va pensato anche in funzione all'età dei soggetti che ne fanno parte.



Lancio del tema:

Cortometraggio Pixar - "Partly Cloudy"

Guardando il video si evidenziano bene due protagonisti fondamentali per l'esperienza del Cre-Grest: l'animatore che è come la cicogna, mentre le nuvole rappresentano i bambini. Soltanto attrezzandosi adeguatamente e riconoscendo chi si ha davanti, si può essere veramente efficaci. Ogni età della vita ha bisogni e dinamiche propri ai quali rispondere e far fronte.

Attività: Sguardo di cura

Primo momento

Chiediamo agli animatori, divisi a gruppi, di costruire una struttura in grado di sostenere e proteggere un uovo che faremo cadere da un'altezza stabilita (un tavolo/una sedia...). A loro disposizione, c'è del materiale di vario tipo: cancelleria, cuscini, sacchi della spazzatura, giornali, teli... Per la costruzione e la preparazione di una struttura che possa accogliere l'uovo, gli animatori possiedono, seppur inconsapevolmente, un'idea chiara e definita circa le sue caratteristiche: è facile da rompere, all'interno è liquido e può succedere un disastro. Mettiamoci all'opera! Venti minuti e poi le uova cadranno.

Uscendo dalla metafora dell'uovo, chiediamo ai gruppi di pensare alle caratteristiche dei bambini e dei preadolescenti (se possibile, possiamo formare i gruppi in base alla fascia d'età che chiederemo di seguire a ciascun animatore durante il Cre-Grest). Per agevolare gli animatori in questo compito, disegniamo su un cartellone la sagoma di un bambino o di un preadolescente, mettendone in evidenza alcuni elementi (il cervello per indicare cosa pensano, la bocca per indicare i discorsi che fanno, le mani per ripensare ai loro gesti ecc.). È fondamentale che non si fermino alle caratteristiche esteriori, ma che siano accompagnati ad un'analisi di quelle psicologiche, emotive, spirituali.

Secondo momento

Partendo dalla sagoma, progettiamo e realizziamo un video di presentazione della fascia d'età assegnata come fosse una sorta di documentario o di parodia. Possiamo anche mettere in palio un premio per chi realizza il video migliore. Se ne vedranno delle belle!

Rilettura

Fare l'animatore è bello ma perché l'impegno di questo ruolo generi del bene, è importante avere le idee chiare su chi abbiamo davanti. Ogni fascia d'età ha diverse caratteristiche e richiede un avvicinamento diverso, un'azione educativa differente. Riconoscere le caratteristiche peculiari di ogni età della vita garantirà agli animatori la possibilità di lavorare più facilmente in gruppo con uno sguardo condiviso e comune e un'azione educativa efficace. Ricordiamo che non basta ricordarsi di come erano loro da piccoli, anche se può aiutare, e che non si tratta di etichettare, ma di avere delle coordinate per guidare lo sguardo. Ogni bambino e preadolescente che incontreremo sarà unico!

② Sul sito www.cregrest.it,
trovi un esempio di sagoma per l'attività

2.4

INCONTRO

LIVELLO 2

Animiamo... a che cosa?

LA CONDUZIONE DI GIOCHI E ATTIVITÀ

Obiettivo

Mettersi in gioco nella conduzione di un'attività, sperimentando le difficoltà e l'importanza della programmazione e di una buona gestione delle attività per la buona riuscita del Cre-Grest.

Lancio del tema: Torniamo bambini

Nel campo di calcio dell'oratorio o in cortile, chiediamo agli animatori di giocare a un gioco semplice e conosciuto da tutto. Il gioco deve essere lasciato quanto più libero possibile. Non creiamo squadre, non diamo regole: semplicemente forniamo il materiale, il titolo del gioco e quando sono pronti, diamo il via. Trascorsi dieci minuti, fermiamo il gioco. Se possibile, riprendiamo dall'inizio alla fine questo momento e poi guardiamo le immagini con gli animatori: come è stato vissuto il gioco? La partecipazione è stata buona? Ed il coinvolgimento? Il gioco è riuscito?

Attività: Sotto a chi tocca

Primo momento

Organizziamo un quizzone sui Cre-Grest passati/sulle hit estive ecc. per guadagnare punti. Questo gioco serve per vincere del materiale fondamentale per la riuscita del secondo momento di attività.

Secondo momento

Ora, con il materiale recuperato, chiediamo agli animatori, divisi a gruppi multipli di tre, di pensare ad una attività e di farla sperimentare ai loro compagni. Ogni squadra sarà valutata soprattutto per la sua modalità di conduzione, da una giuria composta dal don e dai coordinatori.

Riflettiamo su quali siano stati i punti di forza e di debolezza della loro attività: come è stata spiegata? Che cosa è mancato alla loro conduzione (hanno parlato uno alla volta, tutti insieme, non avevano chiare le regole...)? Al termine dell'attività, offriamo alcune indicazioni su come condurre (uso della voce, prossemica ovvero vicinanza fisica, utilizzo di voce naturale o di dispositivi di amplificazione...).

Rilettura

Ogni attività, anche quella del gioco, necessita di una conduzione che sia attiva. Condurre significa gestire il momento del gioco, non essere passivi, ma saper coinvolgere, avere uno sguardo di attenzione e cura per tutti, utilizzare le tecniche adatte perché la spiegazione e la conduzione del gioco siano chiare, semplici, precise. In particolare, è necessario far emergere alcune note fondamentali, quali:

- Serve un buon presentatore che conduca l'attività, ne spieghi le regole e gli obiettivi;
- Servono animatori (arbitri nel caso di un gioco) attenti, neutrali, che conoscano le regole e lo scopo dell'attività, che seguano, aiutino e se necessario, accompagnino i ragazzi più faticosi.

La relazione educativa

(Per animatori più esperti)

3.1
INCONTRO

LIVELLO 3

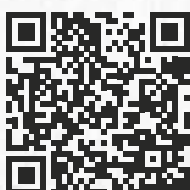
Animiamo...
che bello!

LE BASI DELLA PROGRAMMAZIONE

Obiettivo

Comprendere il senso della progettazione e della programmazione di attività e giochi all'interno di una visione più ampia e articolata che è l'esperienza del Cre-Grest. È importante non solo il "fare", ma anche il "pensare".

Lancio del tema: Brunori Sas – “La verità”



L'etimologia della parola “progettare”, deriva dal latino e significa “gettare avanti”. Progetta colui che sa guardare oltre il momento presente e che, allo stesso tempo, sa cogliere ed interpretare i segni di una realtà che parla, che ha qualcosa da raccontare. Senza progettualità, non si arriva da nessuna parte: i grandi ideali sembrano muoverci ma poi... quasi senza accorgercene ci areniamo sull'ovvio, sul banale, sullo scontato. Senza progettualità non c'è opportunità di crescita. È da una progettualità puntuale, limpida e meditata che si può trarre il coraggio per cambiare, per osare.

Attività: Componi il Cre-Grest

Primo momento

Suddividiamo gli animatori in gruppi da cinque. Ad ogni gruppo, assegniamo del materiale diverso, a scelta tra: carte da gioco, bicchieri di plastica, legnetti, mattoncini per costruzioni, giornali con nastro adesivo e forbici. Chiediamo di realizzare qualcosa con il materiale a disposizione: una torre di almeno quattro piani per chi ha le carte, una sfera per chi ha a disposizione i bicchieri, un prisma perfetto per chi ha a disposizione i legnetti, la struttura specifica per chi ha le costruzioni, una tenda che contenga i partecipanti del gruppo per chi ha a disposizione i giornali. Diamo anche un tempo per la realizzazione: potrebbe essere non più di dieci minuti.

Secondo momento

Mantenendo gli stessi gruppi o cambiandone la composizione, ma non il numero di membri, affidiamo loro una tabella con inserito il programma di una settimana-tipo del Cre-Grest. Chiediamo di guardarla e di inserire liberamente negli spazi vuoti le attività ed i momenti, riportati nello spazio sottostante. Al termine confrontiamo i lavori emersi nei diversi gruppi e chiediamo agli animatori di motivare le loro scelte. C'è un'opzione migliore di altre? Per quali ragioni? Quali pensieri hanno guidato il nostro agire?

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
M A T T I N A	Preghiera e inno	Preghiera e inno		Preghiera e inno	Preghiera e inno
	Gioco di accoglienza e divisione in squadre		Laboratorio		
		Gioco a squadre	Gioco a squadre	Gioco a tema storia	Torneo
P O M E R I G I O	Giochi a stand, squadra singola	Giochi a stand squadra contro squadra	Passeggiata e giochi	Giochi d'acqua (e se piove?!)	

1° PUNTATA STORIA LABORATORIO PREGHIERA E INNO
ATTIVITÀ SQUADRA PER SQUADRA GRANDE GIOCO

Rilettura

Facciamo notare agli animatori che prima di mettersi al lavoro è stato necessario progettare, ovvero dirsi che cosa si voleva fare, come lo si voleva. Ogni scelta presa al Cre-Grest, inoltre, dovrebbe essere guidata dalle risposte che offriamo ai nostri “perché” e all’interpretazione che diamo della realtà.

51 Sul sito www.cregrest.it, trovi la tabella per l'attività

3.2

INCONTRO

LIVELLO 3

Animiamo...
è gratis!

LO STILE DELL'ANIMATORE NELL'INFORMALITÀ

Obiettivo

Comprendere quali attenzioni e atteggiamenti educativi mettere in campo nel tempo libero del Cre-Grest. Osservare e ascoltare con empatia richiedono impegno e attenzione. Anche il tempo non strutturato porta con sé del potenziale educativo (o diseducativo).

Lancio del tema: “La frequenza che fa piangere le persone”



Spesso viene sottovalutato il potenziale educativo dell'informalità, del tempo non strutturato. Questo spazio, invece, può rivelarsi fecondo se sapientemente speso. È il momento delle confidenze, di quella che don Bosco definiva “parolina all'orecchio” e che utilizzava per parlare al cuore dei ragazzi e far vibrare la loro sensibilità più profonda. Nell'informalità del tempo libero, gli animatori hanno la possibilità di immedesimarsi ancor più nel ruolo di “fratelli maggiori” dei più piccoli per accoglierli, accompagnarli, aiutarli a conoscersi e a stare con gli altri in modo costruttivo.

Attività: Tra fiumi e scacchiere

Primo momento

Chiediamo agli animatori di rappresentare la loro vita disegnando il corso di un fiume: la sorgente del fiume corrisponde al giorno in cui sono nati. Aiutiamoli a tracciare in modo realistico il disegno chiedendo loro quale fiume rappresenta al meglio la loro vita, da dove nasce, dove scorre (paesi, città...), com'è l'acqua di questo fiume, dove sfocia. È possibile lasciare agli animatori circa 15 minuti di tempo per riflettere su queste provocazioni e per tracciare la figura del loro fiume. Successivamente chiediamo di trovare un titolo al loro disegno e nel grande gruppo chiediamo a ciascuno di dare alcune spiegazioni.

Secondo momento

Dividiamo gli animatori in piccoli gruppi, di cinque o sei persone e per ogni gruppo tracciamo sul pavimento una scacchiera. Ad ogni casella orizzontale (asse delle ascisse) assegneremo un numero da 1 a 5, ad ogni casella verticale (asse delle ordinate) una lettera dalla "A" alla "E". A turno, gli animatori dovranno portarsi al centro di una casella cercando di indovinare il percorso ipotetico che il conduttore del gioco ha tracciato precedentemente su un foglietto. Potranno muoversi, a partire dalle caselle sul lato, di una casella alla volta in verticale e in orizzontale. Se la casella viene indovinata, continua il gioco chi sta svolgendo il proprio turno, se il giocatore non indovina la casella tocca al giocatore successivo. Ogni giocatore dovrà ricordare il percorso intuito precedentemente dai compagni e riprodurlo prima di tentare di indovinare la casella successiva.

Riflettura

Educare non è un lavoro a tempo. Colui che vuole davvero educare deve essere un testimone di ciò che crede e di quel che dice. Per essere buoni animatori, non basta saper fare qualcosa, ma è necessario "essere" con un certo stile. È utile fermarsi a riflettere di tanto in tanto su di sé perché i propri valori, le esperienze pregresse, i ricordi e le prospettive future incidono (anche senza che ce ne accorgiamo) sulla modalità con la quale ciascuno si rapporta agli altri. Nel rapporto con gli altri è necessario, quindi, agire con responsabilità, con cautela, con rispetto e con attenzione perché tutto (anche gli atteggiamenti negativi) incidono nella formazione e nella crescita dell'altro.

Animiamo...
insieme!

IL RUOLO DELL'ANIMATORE VERSO I RAGAZZI PIÙ FRAGILI

Obiettivo

Far comprendere agli animatori che al Cre-Grest partecipano bambini e preadolescenti molto diversi tra loro, alcuni dei quali anche in condizioni di fragilità (motoria, psicologica, familiare, ecc), riconoscendo gli atteggiamenti negativi ed intervenendo per rendere il tempo estivo un'esperienza "bella" per tutti.

LIVELLO 3



Lancio del tema: "Doll Test -

Gli effetti del razzismo sui bambini"

Le parole e le immagini pongono la realtà davanti agli occhi di chi guarda. Le parole, certo, possono ferire, ma non solo: le stesse parole possono provocare reazioni differenti in base al vissuto di chi ascolta.

Attività: Uno, ciascuno

Primo momento

Dividiamo gli animatori in piccoli gruppi (non più di cinque per gruppo) e forniamo loro un'immagine che raffiguri delle persone che interagiscono fra di loro (bambini che giocano nel parco, ragazzi a scuola, persone che viaggiano su un pullman...) e un foglio bianco. Chiediamo, poi, ad ognuno di scegliere uno dei personaggi rappresentati, di descriverne lo stato d'animo e di esprimerlo con una parola sul foglio bianco. Quando tutti hanno scritto almeno una parola, in gruppo discutiamo le ragioni delle varie scelte: tutti i personaggi raffigurati provano le stesse emozioni? Perché quel personaggio potrebbe provare disagio, tristezza, allegria? Una volta finita la discussione in gruppo, riportiamo agli altri gruppi le riflessioni fatte.

Secondo momento

Forniamo agli animatori una scheda con esempi di "persone" del Cre-Grest e chiediamo loro di descriverne stati d'animo, possibili atteggiamenti al Cre-Grest e possibili atteggiamenti dei coetanei/compagni di squadra con qualche frase. Discutiamo poi insieme: tutti hanno descritto allo stesso modo i "soggetti"? Quanto è varia la percezione che abbiamo dei ragazzi che partecipano al Cre-Grest? Siamo consapevoli di questa diversità? Cosa facciamo per dare spazio a tutti?

PERSONA	STATO D'ANIMO	ATTEGGIAMENTO DEL SINGOLO	ATTEGGIAMENTO DEI COMPAGNI DI SQUADRA
Luca, 8 anni, si è appena trasferito da un altro quartiere e non conosce nessuno.			
Andrea, 11 anni, è l'unico dei suoi compagni di squadra che non ha la Play Station. Tutti gli altri parlano di giochi che lui non conosce: non sa proprio cosa siano!			
Fallou, 9 anni, è nato in Senegal, vive in Italia da qualche anno e non parla bene l'italiano.			
Alessandro, 10 anni, non è veloce ed è un po' scoordinato. I suoi compagni di squadra non vogliono che partecipi alla gara di corsa.			

Rilettura

Ricordiamo agli animatori che è sempre importante ricordare quanto siano diversi tra loro i bambini e i preadolescenti che partecipano al Cre-Grest. A volte si danno per scontato tanti elementi, ma prendiamoci sempre del tempo per osservare chi ci sta attorno e riconoscere possibili situazioni di disagio o difficoltà: siamo animatori anche per questo!

 Sul sito www.cregrest.it, trovi le immagini e la tabella per i due momenti di attività.

Animiamo...
a che cosa?

CURA DELLA SPIRITUALITÀ DELL'ANIMATORE

Obiettivo

Far sperimentare che essere cristiani, la Parola di Dio e Gesù hanno a che fare con il nostro essere animatori in oratorio, anche nella fatica di testimoniare e/o di crederlo. È necessario individuare spazi e tempi da dedicare a sé stessi all'avvio dell'esperienza estiva del Cre-Grest, per curare l'aspetto della spiritualità dell'animatore.

LIVELLO 3

Lancio del tema: "Children See, Children Do"



L'animatore è un esempio per tutti i ragazzi del Cre-Grest: il suo comportamento ed il suo modo di essere sono sempre sotto gli occhi di tutti. Per questo motivo, è necessario invitare gli animatori a prestare attenzione ai loro gesti, alle loro parole, al rispetto delle regole e degli orari. Essere animatore è anche essere testimone: dentro e fuori l'esperienza del Cre-Grest. Soprattutto nel tempo estivo, essi incarnano l'immagine più diretta ed immediata che ragazzi e famiglie hanno dell'Oratorio, della Chiesa.

Attività: Per come sei

Primo momento

Suddividiamo gli animatori a coppie e a ciascuna coppia assegniamo una corda. Un animatore si preparerà per saltare la corda, mentre l'altro si siederà dietro di lui (a distanza di sicurezza). L'animatore con la corda dovrà cercare di fare 150 salti in tre minuti e contemporaneamente rispondere alle domande che scorreranno su di uno schermo. L'altro giocatore dovrà cercare di comprendere le risposte del compagno e ricordarsi tutte le informazioni che gli vengono fornite, inserendole in una tabella fornita in precedenza dal conduttore del gioco.

Secondo momento

Lasciando 15 minuti di tempo, chiediamo agli animatori di sedersi in cerchio. Offriamo loro il tempo per pensare a come vivono i loro spazi di preghiera, di riflessione personale, di incontro con Dio. Magari qualcuno è abituato a pregare con delle canzoni o delle musiche, chi in compagnia o chi da solo, chi nel silenzio, chi invece attraverso gesti e azioni, il suono di uno strumento, il canto, il ballo o altre forme artistiche, chi non è capace o non ha mai trovato il modo giusto, chi si fa testimone della preghiera con gesti o azioni, sorrisi e aiuti o attenzioni particolari, chi non prega. Invitiamo gli animatori a riflettere come loro solitamente vivono questo aspetto o come pensano sia possibile viverlo. Il momento è sostenuto da una voce guida per la riflessione personale (l'educatore, il don...). Cerchiamo di vivere questo incontro in un contesto raccolto, che permetta agli animatori di sentirsi a proprio agio e di sintonizzarsi. Successivamente invitiamo gli animatori a scrivere su dei post-it la loro "modalità" di preghiera: non è richiesta la perfezione, ma la sincerità (c'è chi dirà di pregare sempre, chi addirittura dirà di non credere, chi di non pregare mai...).

Quando tutti avranno terminato la loro riflessione, uno alla volta, mantenendo sempre la struttura del cerchio, si dovranno alzare e dirigere verso uno specchio che sarà posto al centro del cerchio. Su questo specchio attacchiamo un'immagine del volto di Gesù, stampata su un foglio trasparente. Agli animatori sarà chiesto di attaccare i loro post-it ai lati dello specchio e di tornare al loro posto. Così via, fino a quando tutti non avranno compiuto il loro gesto. Concludiamo questo momento con la lettura del Vangelo di Giovanni (13,34-35):

"Vi do un comandamento nuovo: che vi amiate gli uni gli altri. Come io ho amato voi, così amatevi anche voi gli uni gli altri. Da questo tutti sapranno che siete miei discepoli: se avete amore gli uni per gli altri".
Parliamone insieme.

Letture

Per essere testimoni di qualcuno serve essere predisposti all'ascolto, avere l'atteggiamento corretto per accoglierne le provocazioni e gli insegnamenti, lasciare che l'altro sia libero di mostrarsi per come è, senza dover rincorrere o supplicare i suoi interlocutori. È questo il primo passo per diventare animatori di oratorio: darsi del tempo per ascoltare Gesù e imparare a guardarlo per come è.

① Sul sito www.cregrest.it trovi la tabella per il primo momento di attività.