

LIVELLO 1 – ABC DELL'ANIMAZIONE

INCONTRO 1 – ESSERE ANIMATORI: LA MOTIVAZIONE

LANCIO DEL TEMA – SE FOSSI...

Un <i>animale</i> sarei	
Un <i>colore</i> sarei	
Un' <i>emozione</i> sarei	
Una <i>canzone</i> sarei	
Un <i>film</i> sarei	
Un <i>libro</i> sarei	
Un <i>cibo</i> sarei	
Una <i>città</i> sarei	
Un <i>materiale</i> sarei	
Un <i>sapore</i> sarei	
Un <i>oggetto</i> sarei	
Un <i>gusto gelato</i> sarei	
<i>un cartone animato</i> sarei	

ATTIVITÀ - TIPI DA CRE- GREST - PARTE 1

**ESSERE
AUTORITARIO**

**CONSIDERARE
GLI ALTRI
MENO DI ZERO**

EGOCENTRISMO

**ESSERE
INFLESSIBILE**

**TENERE
A DISTANZA
I BAMBINI
E RAGAZZI**

**ESSERE
NOIOSO**

**ESSERE
DIVERTENTE**

**ESSERE
AFFETTUOSO**

**LAVORARE IN
GRUPPO**

**SAPER FARE
TANTE COSE**

**SAPER GUARDARE
NELL'ANIMO
DEI BAMBINI**

**ESSERE
POSSESSIVO**

**SAPER SPIEGARE
IN MODO CHIARO**

FARE L'AMICONE

**ESSERE
DALLA PARTE DI
BAMBINI/RAGAZZI**

**LAVORARE
DA SOLO**

**CONSIDERARE
SOLO I PIÙ
"SVEGLI"**

**SAPER
ASCOLTARE**

**SAPER
DARE L'ESEMPIO**

**SAPERSI
FAR ASCOLTARE**

**ESSERE
UN TRASCINATORE**

**ESSERE
CREATIVO**

**ESSERE
SUPER ATTIVO**

**CONSIDERARE TUTTI,
SOPRATTUTTO
GLI ESCLUSI**

ATTIVITÀ - TIPI DA CRE- GREY - PARTE 2

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.

SCERIFFO - 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.

AUTONOMO

Come una fiera amazzonica, egli fa tutto da solo perché: “uno per uno e Dio per tutti!”. Per lui la collaborazione esiste solo nell'ambito pratico, nelle cose da fare, ma mai nella progettazione o nella verifica del cammino.

ANIMATORE TURISTICO

È l'animatore del karaoke! Tutto ciò che fa audience è suo: il gioco più figo, la hit dell'estate, il ballo più travolgente. Certo, ha qualche limite sui contenuti, anche perché confonde l'oratorio con un villaggio turistico.

TERAPEUTA

È l'animatore che scruta i ragazzi nel profondo! È convinto che ciascuno di loro abbia qualche problema psicoanalitico, che lui riesce a scorgere in ogni loro atteggiamento. Ovviamente lui può brillantemente risolverli nel suo “studio privato”, dove aspetta sempre i suoi ragazzi.

AMICO - FRATELLO

È convinto che ciò che conta sia mettersi sullo stesso piano dei ragazzi: stesse esperienze, stesso linguaggio, stesso tutto! Più che cercare il loro bene o farli puntare più in alto, tende a fare delle piccole fotocopie di sé... e grazie al suo modo di fare molto originale di solito acchiappa parecchio consenso.

AGITATORE

Trascina dietro di sé tutti i ragazzi che ovviamente pendono dalle sue labbra. Ha un fare da comizio politico: molto coinvolgente ed entusiasmante. Il problema sta negli obiettivi: tante volte sembra che non sappia dove sta portando i ragazzi e il suo parlare più che dire qualcosa fa rumore: bla, bla, bla...

LIVELLO 1 – ABC DELL'ANIMAZIONE

INCONTRO 2 – LO STILE DELL'ANIMATORE NELLA RELAZIONE EDUCATIVA

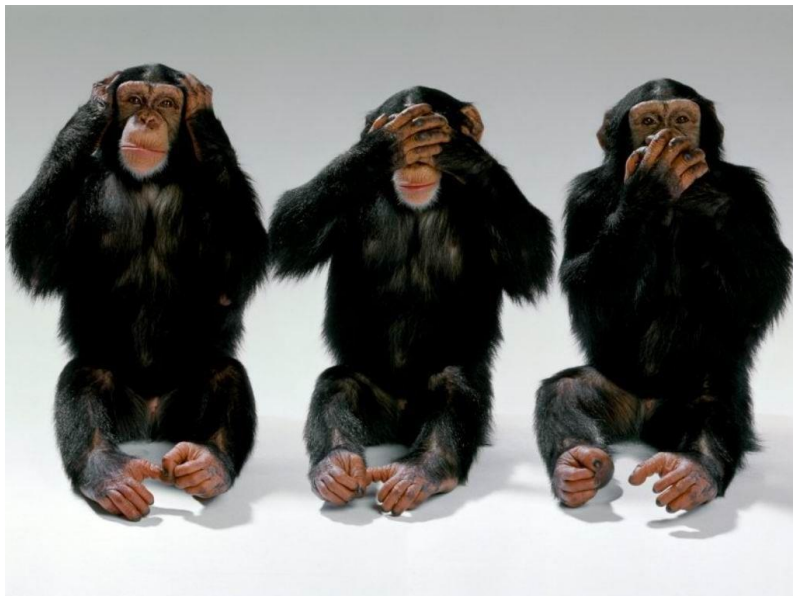
ATTIVITA'- SIMULAZIONI

CARDS REAZIONI



















LIVELLO 1 – ABC DELL'ANIMAZIONE

INCONTRO 3 – IL LAVORO DI GRUPPO E LA GESTIONE DI SQUADRA

LANCIO DEL TEMA – INCONTRI DI FAMIGLIA

PADRE

MADRE

FIGLIO

FIGLIA

PADRE

MADRE

FIGLIO

FIGLIA

PADRE

MADRE

FIGLIO

FIGLIA

PADRE

MADRE

FIGLIO

FIGLIA

PADRE

MADRE

FIGLIO

FIGLIA

PADRE

MADRE

FIGLIO

FIGLIA

**...E CONTINUA COSÌ CON ALTRI COLORI
SULLA BASE DEL NUMERO DEI GRUPPETTI**

LANCIO DEL TEMA – DI CHE RUOLO SEI?

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.	