CORSO PER ANIMATORI

RIVOLTO A RAGAZZI DI 2° o 3° SUPERIORE.

NOTE INTRODUTTIVE

Scopo di un corso per animatori

Se stai leggendo questo libro è perché sei, molto probabilmente, un animatore.
Non so se ti sei mai domandato quale sia stata lôesperienza, la parola ricevuta, la testimonianza o in generale la causa che ti ha fatto nascere dentro quella passione per lôanimazione che ti fa spendere nella gioia così tante energie per i nostri ragazzi.

Lo scopo di un corso animatori è proprio questo: far scattare quella passione, quellôentusiasmo che poi non abbandona mai.
Il corso è rivolto a ragazzi della seconda o terza superiore. Questa è senzôaltro lôetà giusta.

La parte più importante del corso

La parte senzôaltro più importante di questo corso è la preparazione di una festa, quella di fine anno catechistico, fatta esclusivamente dai componenti del corso.
Eôuna esperienza che li proietta con grande forza nel mondo dellôanimazione. I ragazzi riescono a superare timori iniziali, scoprono di avere delle potenzialità nascoste e, soprattutto, vivono in prima persona la forte esperienza di organizzare e condurre ï dalla A alla Z ï una festa in grande stile.
Infatti, negli anni, si è sempre insistito che a tale festa non partecipassero animatori ñanzianiò, proprio per non togliere ai ragazzi del corso animatori quella sensazione vera di sentirsi in prima linea e di essere i veri testimoni.

Tutti gli altri incontri possono essere arrangiati, eliminati, raggruppati. Si possono, se si ha la possibilità, chiamare esperti esterni per alcuni temi.

La curva di attenzione

Ciò che è importante notare è che lôattenzione lôinteresse che i partecipanti avranno per il corso, non sarà sempre costante, ma avrà un minimo durante i mesi invernali.
Però - credeteci ï se saprete resistere fino ad inizio Aprile, quando si inizierà la organizzazione della festa di fine anni catechistico, vedrete riprendere e scoppiettare lôinteresse dei ragazzi.

Quanti incontri fare e come integrarli con quelli del gruppo giovani

Lôidea è di fare uno o al massimo 2 incontri durante ogni mese. Vanno programmati in modo da farli il venerdì sera o il sabato pomeriggio. Vanno programmati in modo da integrarli agli altri impegni del gruppo giovani, come le feste, gli incontri di preghiera e gli appuntamenti importanti della nostro Comunità di Crescentino.
Non vogliono essere un contrasto agli altri impegni, ma ï come detto allôinizio di questa pagina ï una esperienza che arricchisce e riempie di entusiasmo a tal punto i ragazzi da farli poi restare nel gruppo dellôoratorio, e quindi nella cerchia degli amici di Gesù, per tutta la loro gioventùé e forse anche oltre.

Suddivisione degli incontri nel corso dell'anno

La seguente suddivisione è solo indicativa. Gli obiettivi nei vari mesi, invece, rispecchiano una esperienza maturata negli anni e integrata agli impegni tipici della nostra Parrocchia.

Ottobre	D_00_Presentazione corso
	D_01_Decalogo animatore
Novembre	D_02_Organizzazione festa
	D_03_Giocologia
Dicembre	D_04_Incontro di Natale
Gennaio	D_05_don Bosco
Febbraio	D_06_Comunicazione
	D_07_Volantino
Marzo	D_08_Visita al Sermig
nelle vicinanze di Pasqua	D_09_Kerigma
Dopo il 15 aprile	D_10_Organizz. Festa Fine anno catechismo

OTTOBRE: Durante questo mese gli animatori "esperti" dell'oratorio sono tutti coinvolti nella organizzazione della festa della Castagnata. Questa esperienza di organizzazione deve necessariamente coinvolgere anche i ragazzi del corso. La partecipazione alla preparazione della festa e al suo svolgimento sono quindi PARTE INTEGRANTE del corso.
Anzi, si deve spiegare ai ragazzi, che dovranno osservare attentamente le varie fasi della organizzazione e svolgimento, in quanto su di esse poi avremo modo di discutere durante il corso.

NOVEMBRE: Dopo aver fatto la castagnata, il corso riparte affrontando il tema della festa, per capire le fasi principali della organizzazione e dei giochi

DICEMBRE: C'è un bell'incontro sul tema del Natale. In pratica è un incontro di formazione

GENNAIO: In modo analogo a Novembre, questo mese è dedicato alla partecipazione nella organizzazione e conduzione della festa di don Bosco e all'approfondimento di questo grande Santo e del Sistema Preventivo.

FEBBRAIO e MARZO: Questo mesi sono dedicati ad affrontare i temi della comunicazione, di come si prepara un volantino, ma anche alla visita del SERMIG o di VALDOCCO.
Sono mesi in cui normalmente i ragazzi mostrano una riduzione dell'interesse del corso... ..non desistete!

VICINO A PASQUA: C'è un bell'incontro di formazione, ma a base gioco, sul Kerigma, ovvero sul cuore dell'annunzio Cristiano. Questo incontro vale la pena farlo

DOPO IL 15 APRILE: C'è il momento importante della organizzazione della festa finale di Catechismo, ad opera esclusiva dei partecipanti del corso.
Nel 2007 riuscimmo a fare un week end solo per i ragazzi del corso a Muzzano. Fu una esperienza bellissima, che tuttavia non riuscimmo mai a ripetere per mancanza di un numero sufficiente di adesioni.

Incontro D_00: Presentazione del corso

Giorno ideale per fare l'incontro: <u>sabato pomeriggio</u>

Avviso preventivo
Qualche giorno prima avvisare personalmente tramite telefonata ciascuno degli interessati
Creare su facebook un invito.
Evitare gli sms. Non si ha la garanzia che arrivino e non si riesce a spiegare bene l'oggetto dell'invito.

ERRORE DA EVITARE
Questa attività non è solo un corso animatori, ma un proseguimento del percorso del biennio iniziato l'anno prima. Se si invitano i ragazzi dicendo loro presentando solo l'aspetto del corso animatori, si rischia che molti dicano di no subito. Presentarlo piuttosto come un proseguimento del percorso iniziato.

Chi inviare
Invitare tutti quelli che hanno fatto il percorso del biennio l'anno precedente, ma anche tutti i ragazzi nuovi che si sono presentati ad estate ragazzi e che non avevano fatto nessun percorso prima. Estate Ragazzi rimane comunque una grande occasione di "pescare" nuovi ragazzi e il corso animatori è altrettanto una opportunità per proporgli un proseguo di cammino. A questi naturalmente si può maggiormente incidere sull'aspetto del corso animatori.

Invitare anche gli ex del corso precedente
Invitare circa 3 persone (meglio se sia maschi che femmine) del corso precedente. Non tutti, ma 3-4 persone. Affinché portino la loro testimonianza ed esperienza vissuta

Sabato pomeriggio.
Ore 15.30 Ritrovo
Ore 15.45 Inizio con introduzione del don
Ore 16.00 Responsabile del corso presenta i vari punti (vedi paragrafo successivo)
Ore 16.20 Si stabilisce giorno ideale degli incontri
Ore 16.30 Merenda

Presentazione del corso: punti salienti

Il corso sarà molto pratico

1. E' un percorso che è naturale proseguimento di quanto fatto nel biennio, ma con una marcia più pratica. Non sarai fermo ad ascoltare lunghi discorsi. Ma ti faremo imparare le varie tecniche di animazione attraverso attività pratiche speriamo il più divertenti possibili. Il nostro motto sarà: "si fa facendo". Questo corso, per usare un vocabolo un po' moderno, sarà interattivo.
2. Non solo tecniche, ma occasione di proseguire quei temi cristiani e vicini alla vostra età, così come abbiamo sempre fatto fino a oggi. La formazione non ha mai fine.
3. Se davvero ci tieni a diventare animatore, devi subito capire che devi pretendere esempio e imparare il più possibile da altri animatori più vecchi di te e che hanno esperienza. Per questo il corso sarà in parte fatto da incontri solo con il tuo gruppo specifico di futuri animatori, e in parte di inviteremo a partecipare agli incontri dei responsabili in cui organizziamo le feste. Sarai parte viva delle feste e facendole imparerai meglio le tecniche.
4. A proposito di festa: alla fine dell'anno voi tutti avrete la possibilità come gruppo di organizzazione e gestire, DA SOLI, una festa. Noi vi saremo solo di supporto, ma sarà tutta tua, tutta vostra. Sarà un po' come un esame finale, una prova concreta per mettere in pratica tutto quello che avrai imparato

Il corso non sarà <u>solo</u> pratico

Questo è un corso per animatori cristiani. Il nostro obiettivo non è insegnarti a diventare un animatore di villaggio turistico, ma un animatore educatore. Noi tutti siamo in oratorio perché ci piace stare con i bambini, perché è bello divertirci divertendo, è bello creare delle feste e dei giochi. Ma noi crediamo che l'oratorio sia il posto in cui si debba crescere giocando. Crescere come persone, come maturità umana e come cristiani.
Forse la tua fede è già molto grande. Forse la tua fede è molto piccola. Non importa quando sia grande la tua fede. Però questo corso ti darà l'opportunità di farla crescere se vorrai. Ti darà l'opportunità di conoscere un altro aspetto di Gesù: quello festaiolo. Un Gesù allegro, pieno di vita, di gioia: una gioia che attrae e che fa venire voglia di seguirlo. Per questo farà parte del corso quegli inviti che ti faremo a partecipare ad alcuni momenti più di spiritualità come momenti di preghiera o di riflessioni su temi legati al Vangelo. Nessun obbligo, si intende. Gesù – e come noi lui – ti diciamo: "se vuoi". Ma questi inviti, questi incontri sono parte integrante del corso. Lasciatemi dire: "pochi – perché saranno pochi - ma importanti". Provare per credere.

Visite e ritiro 2 giorni
Per diventare veri animatori è importante allargare i nostri orizzonti. Il mondo non finisce a Crescentino. Ci sono bellissime realtà che vorremmo farti conoscere per farti vedere quanto grande sono le cose che giovani come te, della tua età o molto poco più grandi, possono fare.
Prevediamo 2 gite: una Valdocco per farti conoscere da vicino il fondatore degli oratori, don Bosco e una al Sermig, dove veramente si potranno vedere i miracoli dell'amore gratuito.
Prevediamo infine una due giorni per noi. Solo per noi dove approfondire alcuni temi e preparare la famosa festa finale di cui ti raccontavo.

Estate Ragazzi
Dopo la festa finale ci sarà il vostro coinvolgimento molto diretto in Estate Ragazzi, fin dalla preparazione.

Cosa vi viene chiesto
A voi ragazzi chiediamo…nulla, se non di essere onesti e coerenti con voi stessi. Capiterà, è lo vedrete, che alcuni di voi si impegneranno al massimo, altri al minimo. Tu, se ci tieni a diventare vero animatore, tieni presente che l'animazione è un dono. Richiede ovviamente un po' di sacrificio, di organizzazione nella gestione dello studio per liberarsi quelle domeniche dove faremo le feste, o quel week end in cui faremo il ritiro.
Chiediti quali sono le tue priorità. Noi ti promettiamo che se farai tutto il corso, comprese feste, week end e proposte di gite, imparerai tantissimo e sarà una esperienza di crescita umana e spirituale importante. Sta a te crederci e decidere quanto ti vuoi buttare. Provare le cose a metà, però, non portano mai da nessuna parte.

Incontro D_01: Decalogo Animatore

Obiettivo:
Riflettere insieme sulle motivazioni per fare l'animatore
Riflettere - secondariamente - su quali sono le principali "regole" del buon animatore
Maggiore risalto alle motivazioni

Materiale necessario
- Computer
- Proiettore e telo
- 2 tavoli per il gioco
- 8 vassoi
- Merendine, caramelle, ecc (1 ciupa ciups per ogni ragazzi + 2 merendine per ogni ragazzo)

Disposizione della stanza
Liberare il più possibile la stanza da tavoli, lasciando solo quello – indispensabile – per il proiettore. Disporre le sedie in cerchio. Occorre ci sia molto spazio per il gioco iniziale.

Gioco di riscaldamento: il contorsionista
Ci si divide in 2 gruppi. Ogni gruppo forma un cerchio, stando molto vicini, spalla contro spalla, tutti rivolti verso il centro del cerchio.
L'animatore dice di:
a. chiudere gli occhi
b. alzare la mano destra
c. prendere una mano di quelle che sentono nelle vicinanze (SENZA APRIRE GLI OCCHI).
d. alzare ora la mano sinistra
e. prendere nuovamente un'altra mano di quelle che sentono nelle vicinanze sempre a occhi chiusi.
f. Aprire gli occhi
g. Al via dell'animatore i ragazzi dovranno "srotolarsi" per ricomporre un normale cerchio. Avendo infatti preso mani a caso, ci si trova a formare un cerchio tutto aggrovigliato. La soluzione esiste sempre. Ovviamente non bisogna mai lasciarsi le mani, pena la sconfitta.

Si possono fare 2 o 3 manches. Se l'animatore spiega bene questo gioco "banale" e i ragazzi hanno voglia di fare manovre strane con il corpo e diventare contorsionisti…..beh, è uno dei giochi più divertenti che ci siano.

Le motivazioni
Fin dal primo incontro occorre sottolineare l'importanza di capire perché si fanno le cose. Il "perché" si fanno le cose è fondamentale. E non solo per essere o meno un bravo animatore, ma per tutti gli aspetti più o meno importanti della vita: da uno sport ad un fidanzamento, da una gita a una scelta di università.
Su di un foglietto scrivono un "perché vorrei diventare animatore" e anonimi vengono messi dentro una scatolina, che sarà custodita dall'animatore o conservata in qualche posto sicuro dell'oratorio Ogni tanto se ne pesca qualcuno e questo sarà senz'altro uno spunto per una riflessione da parte di chi conduce il corso.

Le radici
Per diventare animatore occorre prima di tutto sapere da dove veniamo e magari quali sono i nostri progetti

Senz'altro la radice di tutto viene da Gesù, che prima di lasciare questa terra ha detto: andate in tutto il mondo a portare il mio Vangelo.
Poi sono arrivati i santi, che nel tempo hanno attualizzato questo comando di Gesù adeguandolo alle varie tipologie di persone che incontravano.
Così ci sono i missionari nel terzo mondo che fanno conoscere Gesù a coloro che mai ne hanno sentito parlare. Poi ci sono coloro che stanno accanto ai malati e sofferenti. Portano il conforto di Gesù e la speranza del Vangelo.
Poi ci sono tipi come don Bosco, che hanno trovato il modo di parlare ai ragazzi.

Il decalogo dell'animatore
Per presentare in modo divertente le regole dell'animatore, si fa il gioco di "Money Drop" milionario.

The Money Drop si gioca in due squadre e in palio c'è montepremi fatto di merendine, caramelle e dolci in palio.
I concorrenti iniziano a giocare avendo già vinto il montepremi e dovranno via via difenderlo rispondendo a 9 domande, in un minuto per ogni domanda accordandosi sulla risposta da dare. Le prime quattro domande hanno quattro opzioni di risposta, dalla quinta alla ottava tre opzioni e nell'ultima domanda due opzioni.
Ogni squadra, per dare la risposta, nel minuto a disposizione dovrà puntare l'intero bottino su una o più di queste opzioni, spostando i dolci ricevuti inizialmente sulle risposte che ritiene corrette, lasciando per regolamento una casella vuota.
In caso di risposta sbagliata, i concorrenti vedranno letteralmente sparire i dolci sotto i loro occhi, ritirati dall'animatore. In caso di risposta esatta, invece, conserveranno intatto il montepremi.

Vince la squadra che avrà più dolci alla fine del gioco. I dolciumi, ovviamente, si potranno consumare subito.

Ogni squadra ha un tavolo e sul tavolo 4 vassoi, distinti con le lettere A, B, C, D.
I tavoli occorre trovare una sistemazione che un minimo renda indipendenti i due gruppi ed eviti – o tenti di evitare – che le due squadre si accordino non per giocare una contro l'altra, ma solo per vincere.

Dopo aver letto la domanda, l'animatore da subito via al minuto di tempo. Ogni squadra deciderà dove posizionare i propri dolci. Solo il vassoio corretto verrà salvato…mentre quelli errati verranno svuotati.

Riassunto finale
Fare un riassunto finale, dando un decalogo dell'animatore qui di seguito riportato. E appuntamento per la prossima volta

IL DODECALOGO DELL'ANIMATORE

È bene, prima di vedere come si vive una settimana di Grest, provare a comprendere come dobbiamo essere noi animatori o meglio come dovremmo essere, cosicché quanto sentiremo dopo riguardo l'estate ragazzi sia più facile da comprendere e da applicare.

Chi non vorrebbe essere (o avere per il proprio gruppo) «l'animatore perfetto»? Il grande comunicatore, 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 dì essere «controcorrente», abbiamo pensato a questo «dodecalogo», dove la persona conta non solo per QUANTO SA ma anche per COSA È, soprattutto per COME VIVE.

1. <u>VOLERE BENE A CRISTO</u>
   Anche se l'animatore è timido, imbranato, questo amore traspare, ed è la prima qualifica per essere testimoni e non tanto «maestri». Non conta di fatti essere i migliori, ma i più innamorati, non è forse l'innamorato colui che è capace di compiere anche le imprese più folli, più ardue per il proprio amore? Quindi è bene cercare ogni giorno di innamorarci sempre di più di Cristo e come si fa? Semplice, cercando di conoscerlo meglio ed approfondendo il rapporto con lui, ma come? E beh come su! Con la preghiera personale e la domenica a messa che domande! Dai proviamoci tutti, sarà davvero stupefacente veder cambiare il vostro stile di educatori e scoprire di essere capaci a fare cose che prima neanche immaginavamo.

2. <u>VOLERE BENE AI RAGAZZI</u>
   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: indipendente da chi sei ti voglio bene.
   Ma per educare occorre avere la confidenza dei ragazzi. Se vogliamo bene a loro saremo ricambiati.
   Evitate però di essere eccessivamente possessivi: <u>i ragazzi non sono una vostra proprietà</u>, quindi non dovete essere gelosi se un altro animatore è particolarmente in confidenza con uno di loro. Cercate piuttosto di meritarvi la sua attenzione, ma senza denigrare il vostro amico. Non siate inoltre troppo protettivi e attenti, evitate cioè di fare gli animatori-mamma: ricordate che ogni ragazzo ha già i suoi genitori e voi non potrete né dovrete mai cercare di sostituirli!

3. <u>AVERE UN PO' DI ANSIA MISSIONARIA</u>
   È positivo che qualche volta «siamo tesi» e «stiamo male» per loro o per la buona riuscita di un gioco, di un'attività, vuole dire anche ci abbiamo messo il cuore!

4. <u>NON STANCARSI SE A VOLTE C'È DA «ALLACCIARE LE SCARPE» AI RAGAZZI</u>
   Il gesto di «allacciare le scarpe» ad un ragazzo implica il chinarsi, il mettersi in ginocchio di fronte a lui. È 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 di sacrificio...

5. 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.

6. NON AGIRE MAI A TITOLO PERSONALE
   Non aspettarti la riconoscenza da nessuno, che se poi c'è tanto meglio. Tu però non lavorare per essa non è per gloria né per vanto, ma per Amore.

7. DEDICARE TEMPO AI RAGAZZI (NON È MAI TEMPO PERSO)
   Dedicare tempo significa «dare valore» al ragazzo. 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 stati ore ed ore, con persone «sbandate», che hanno delicato loro «attenzione». Un'attenzione pericolosa e negativa, ma sempre tale rimaneva. Inoltre non usare mai la satira, le frasi cattive che irritano, l'accenno a regioni, paesi o difetti personali.

8. DARE NOME E COGNOME NELLA VITA AI COMPONENTI DEL PROPRIO GRUPPO
   Impara presto e bene tutti i nomi dei ragazzi.
   Per educare è essenziale conoscere chi vogliamo educare, la sua storia, da che famiglia proviene, la sua cultura, la sua personalità, per sapere sempre come agire nei suoi confronti.

9. ESSERE UN PO' SPRINT, GIOIOSI...
   I ragazzi guardano soprattutto al «vestito» che indossiamo quando stiamo con loro. Se noi siamo contenti non possiamo che essere «contagiosi». 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 spinti a creare amore intorno a noi ed avere anche la forza di rischiare per rendere grande un ideale.

10. NON VERGOGNARSI
    Non sentirsi a disagio nel 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.

11. 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 efficiente, «lustro» e qualificato, e più il suo uso sarà sempre più incisivo! Attenzione però a non esagerare! Va bene migliorarsi, ma non essere invasivi ed egocentrici.

12. PENSARE CHE È MEGLIO FARE TROPPO …CHE PENTIRSI DI NON AVERE FATTO
    L'animatore non deve essere una presenza passiva, che subisce le iniziative e le attività. Non abbiate paura a «lanciarvi», anche se qualche volta non centrerete alla perfezione l'obiettivo. Una cosa è certa: chi non agisce non sbaglia mai...!

Incontro D_02: Festa

Obiettivo:
Spiegare i punti fondamentali nella organizzazione di una festa

Materiale necessario
- N°3 cartelloni A1
- Pennareli
- Qualche foglio bianco
- 2 tavoli per i due gruppi di lavoro

Disposizione della stanza
Liberare il più possibile la stanza da tavoli. Disporre le sedie in cerchio. Occorre ci sia molto spazio per il gioco iniziale.
Portare in stanza un paio di tavoli pieghevoli.

Gioco di riscaldamento: gioco del passaggio di sedie (tratto da A_26_Battesimo)
Ci si dispone in cerchio. Ogni giocatore è seduto su una sedia. Ad ogni giocatore viene assegnato un seme delle carte da gioco (cuori, fiori, picche, quadri) e gli viene disegnato su una mano per non dimenticarlo. Svolgere questa parte con più animatori.
Si decide il senso di gioco (orario, per esempio).
L'arbitro mescola un mazzo di carte ed estrae la prima (per esempio, un 7 di cuori). Tutti coloro che hanno disegnato sulla mano il seme della carta estratta (cuori...), si spostano sulla sedia alla loro sinistra. Se è libera, nessun problema. Se è occupata, ci si siede sulle ginocchia dell'occupante, senza limiti di numero. Il gioco prosegue, con l'avvertenza che una persona si può muovere solo se non ha nessuno seduto sopra di sè.(per esempio: due persone sedute vicino con seme cuori, se viene estratto il 7 di cuori, si spostano a sinistra. La prima si siede sulle ginocchia di chi gli sta a sinistra, la seconda si siede sulla sedia che costui ha liberato).

Gioco 2 (opzionale o in alternativa): il contorsionista
Ci si divide in 2 gruppi. Ogni gruppo forma un cerchio, stando molto vicini, spalla contro spalla, tutti rivolti verso il centro del cerchio.
L'animatore dice di:
a. chiudere gli occhi
b. alzare la mano destra
c. prendere una mano di quelle che sentono nelle vicinanze (SENZA APRIRE GLI OCCHI).
d. alzare ora la mano sinistra
e. prendere nuovamente un'altra mano di quelle che sentono nelle vicinanze sempre a occhi chiusi.
f. Aprire gli occhi
g. Al via dell'animatore i ragazzi dovranno "srotolarsi" per ricomporre un normale cerchio. Avendo infatti preso mani a caso, ci si trova a formare un cerchio tutto aggrovigliato. La soluzione esiste sempre. Ovviamente non bisogna mai lasciarsi le mani, pena la sconfitta.

Si possono fare 2 o 3 manches. Se l'animatore spiega bene questo gioco "banale" e i ragazzi hanno voglia di fare manovre strane con il corpo e diventare contorsionisti…..beh, è uno dei giochi più divertenti che ci siano.

Come si organizza una festa – ipotesi da parte dei futuri animatori
Vengono divisi in due gruppi, ciascuno con il proprio tavoli, maschi e femmine più o meno distribuiti fra i due gruppi.
Ognuno ha qualche foglio bianco per appunti, qualche penna e pennarello.
Viene chiesto, dopo adeguata introduzione, di fare una lista delle fasi che secondo loro sono necessarie per organizzare una festa.
Non è il caso di scrivere poemi. Basta un titolo, tanto avranno poi modo di esporre a parole a cosa si riferiscono.
E' importante pensare anche all'ordine cronologico delle varie fasi della festa.
Dopo aver deciso le varie fasi, predendo eventualmente appunti sui fogli bianchi a disposizione, potranno "mettere in bella" la loro lista sul cartellone A1, cercando di scrivere un po' grande in modo che si possa poi leggere se appeso alla lavagna.

Le motivazioni dell'animatore
Leggere alcune delle motivazioni scritte dagli animatori (o anche tutte).
Associare se possibile ognuna di queste motivazioni a qualche frase del Vangelo (alcuni esempi qui riportati), come a indicare che in realtà ogni vera motivazione nasce dal seguire l'insegnamento del nostro vero Maestro: Gesù.
Questa parte delle motivazioni è abbastanza delicata, e sottintende un dialogo fra l'animatore e i ragazzi. Una discussione dalla quale – secondo me – si dovrebbe riuscire a portare i ragazzi dalle loro motivazioni a qualcosa di più alto. In altri termini: leggere le loro motivazioni e fargli capire che il desiderio che hanno dentro è in qualche modo il modo in cui sono chiamati da Gesù ad una missione, con i bambini. E che per sentirsi realizzati in questo desiderio positivo, occorre guardare a lui e trovare in lui le vere motivazioni.

Esempi di frasi dal Vangelo
- qualunque cosa avrete fatto ad uno di questi miei fratelli più piccoli, è come se lo aveste fatto a me.
- Amatevi gli uni gli altri come io ho amato voi.
- Non c'è amore più grande di colui che dona la propria vita per il proprio fratello
- C'è più gioia nel dare che nel ricevere
- Ama il prossimo tuo come te stesso.
- Andate ad annunciare in tutto il mondo il Vangelo

Come si organizza un festa: l'animatore insegna
Una volta che i due gruppi hanno prodotto il loro lavoro, l'animatore appende, uno accanto all'altro i cartelloni e inizia la discussione e il confronto con i ragazzi.
Aggiungerà eventuali punti mancanti, scrivendo mano a mano su un terzo cartellone o sulla lavagna la lista corretta.

Infine distribuisce ai ragazzi, a fine riunione, il foglio con la sequenza teorica – insegnata dalla nostra esperienza – per preparare un festa

Una festa in pratica: la festa della castagnata

A. Premessa di chi guida il corso: la festa della castagnata (o quale sia la prima festa che dovranno organizzare), la "subirete" in qualche modo. Non avete partecipato alla sua organizzazione, alla scelta del tema, dei giochi, del volantino. La subite, perché altri hanno deciso la festa e voi siete chiamati a svolgere un ruolo – importante – di animazione. Vi invitiamo a guardare con occhi diversi questa festa: con gli occhi di chi vuole "rubare il mestiere" agli animatori più grandi. Fate i giochi, guidate le squadre, ma cercate di capire come fare, i tipi di giochi, le modalità di spiegazione.
   Dopo la festa ci ritroveremo e poi discuteremo insieme su altri dettagli della festa, partendo proprio dalle vostre osservazione. Un vecchio maestro artigiano insegnava ai suoi giovani allievi: "qualunque mestiere si impara per il 50% con gli occhi…osservando con attenzione".

B. Intervento del responsabile della organizzazione della festa della castagnata: spiega la festa e si distribuiscono i ruoli.

Avvisi:
Prossima volta ora 15.30 in oratorio per preparare la festa.
Ore 11.00 S. Messa che fa parte della Messa. Si potrebbero dividere già le letture fra chi ha voglia di farle. Per questo portarsi dietro un foglietto domenicale o scaricare da internet le letture della domenica successiva.
Trovare anche volontari per portare doni all'altare. Il fatto di dar loro un incarico è da un lato un rischio perché poi potrebbero darci buca….ma anche un incentivo a farli venire. Noi siamo uomini di speranza…quindi la scelta è presto fatta.

Come organizzare una festa

Note tecniche

La festa è qualcosa che richiede giorni e giorni per essere organizzare, dura solo per 2 ore, ma rimane nei ricordi per anni

La festa è magica, perché i grandi tornano piccoli e si sforzano di entrare nel mondo fantastico dei bambini, per farli divertire e crescere

La festa è un momento prezioso che va organizzato con cura, attenzione e passione...perché ogni dettaglio è importante per renderla ancora più bella

Decalogo per organizzare una festa

1) **Preparare un volantino.** Senza volantino i ragazzi non sanno che esiste la festa, non vi parteciperanno e quindi la festa non potrà esistere

2) **Preparare un calendario** di almeno 2 – 3 incontri per organizzare la festa, in modo da non arrivare affannati.

3) ***Decidere il tema, una storia fantastica e una coreografia dell'oratorio***

4) **Scegliere i personaggi** della festa

5) **Stabilire i giochi** e assegnare ad ognuno di essi un luogo di svolgimento nell'oratorio (N.B. non dimenticare chi starà alla porta per dividere i bambini nelle squadre, chi "supervisionerà" il gioco e chi farà le foto)

6) **Assegnare i giochi** ai vari animatori e uno o due animatore per ogni squadra in gioco. Tutti devono sapere cosa fare durante la festa

7) ***Preparare i vestiti*** *per gli animatori*

8) **Preparare i vari giochi** accuratamente

9) **Stabilire un "percorso di gioco"** per ogni squadra

10) **Stabilire un programma** dettagliato della festa con ora di inizio, ban iniziali, raduno finale

Incontro D_03: GIOCOLOGIA

Obiettivo:
Oggi si parla di giochi, dei vari tipi e suggerimento per sceglierli, spiegarli e condurli nel modo migliore

Materiale necessario
- Elastico per gioco indovina chi6 + relativi biglietti già tagliati e pronti
- Bilancia
- Eventuale cartellone A1 se non si volesse usare la lavagna

Disposizione della stanza
Liberare il più possibile la stanza da tavoli. Disporre le sedie in cerchio. Occorre ci sia molto spazio per il gioco iniziale.

Gioco di riscaldamento: dirigi lôorchestra
Il capo gioco (direttore d'orchestra) fa partire una squadra che dovrà cantare una canzone a scelta. Dopo una ventina di secondi, il direttore ferma quella squadra e ne fa partire unôaltra, la quale dovrà avere pronta una nuova canzone da cantare. Così il gioco prosegue, fino a quando una squadra non è pronta ï entro 3 secondi ï ad iniziare una nuova canzone. A questo punto verrà eliminata.
Se le squadre fossero particolarmente abili e il gioco continuasse troppo per le lunghe, lo si può complicare, obbligando le squadre a scegliere canzoni a tema.
Es. solo canzoni di cartoni animate. Solo canzoni cantate da donne. Solo canzoni che contengano determinate parole (sole, amore)

Introduzione iniziale al ruolo del gioco nella educazione del bambino
Questa parte è lôunica ñseriaò dellôincontro in cui si può spiegare come il gioco sia veramente un potente strumento educativo.
Per questa spiegazione fare riferimento alla pagina 147 / 148 del libro ñscuola per animatori di Alberto Martelli, edizioni Ellenici. Disponibile in oratorio

Vari tipi di gioco
Si chiede ai ragazzi di prendere carta e penna, divisi in 2 o 3 gruppi (o se fossero proprio pochi anche un gruppo solo), e in qualche minuto (non siano troppi) scrivere titoli di giochi per bambini e per giovani che vengono a loro in mente.

Quindi, con lôuso della lavagna o di cartellone appeso alla lavagna (un A1) in cui sono scritti i vari tipi di gioco. Immagino tante nuvolette, dentro le quali côè il titolo del tipo di gioco.
- giochi al chiuso
- giochi allôaperto
- giochi a stand
- giochi a squadra
- giochi luna park
- bans
- grandi giochi notturni e diurni
- cacce al tesoro

Partendo dai giochi che loro hanno scritto, si cercherà di classificarli allôinterno della suddette categorie.

Le 3 fasi del gioco: cercare, spiegare, condurre
Per questa spiegazione fare riferimento alle pagina 151 e seguenti del suddetto libro ñscuola per animatoriò Ma possiamo riassumere così:

Cercare: i giochi sono da scegliere e cercare. Non è bello fermarsi alla prima idea che salta in testa o limitarsi alla lista di giochi che già si conoscono. Come sono sempre più rari quegli animatori che ogni tanto ñinvestonoò nellôacquisto di qualche libro di giochi o che dedicano un poôdi tempo a navigare sul web (in particolare sul sito Qumran2.net ï sezione giochi) alla ricerca di idee nuoveé

Spiegare
- Regole chiare in testa. Prima di spiegare le regole, è chiaro che lôanimatore deve avere ben chiaro come si svolge il gioco
- Regole spiegate in modo chiaro, con esempi, SENZA URLARE. Chiedere e ottenere il silenzio prima di spiegare le regole
- Poco tempo a disposizione, occorre sintesi. Se lôanimatore impiega dieci minuti per spiegare il gioco, forse è difficile che i bambini rimangano fermi e attenti per tutto il tempo e non si annoino. Occorre pertanto esercitarsi casa nelle spiegazioni per ottenere la massima chiarezza nel minor tempo

Condurre
- La gioco devono poter partecipare tutti, grandi e piccoli, bravi e non. Sta allôanimatore cercare di coinvolgere tutti
- Evitare battibecchi fra animatori. Se ci sono delle cose sulle quali non si è dôaccordo, risolvere le divergenze dopo la festa, lontano dai bambini
- Evitare di patteggiare per una squadra o per lôaltra. Essere imparziale ed incoraggiare entrambe le squadre.
- Se possibile anche lôanimatore partecipi al gioco
- Vincere ma non umiliare gli avversarié .ma poi sono avversari o amici
- Decidere il momento giusto per interrompere il gioco, cioè prima che i ragazzi lo chiedano. Se saranno loro stessi a chiedere lôinterruzione del gioco, vorrà dire che sarà durato troppoé .così tanto da farli passare dal divertimento alla noia (e oggi i ragazzi si annoiano molto più facilmente che in passato).

Mettiamo in pratica
Per mettere in pratica i consigli su come scegliere, spiegare e condurre un gioco, i ragazzi vengono divisi in 2 o 3 gruppi. Ognuno dei quali ricevere un foglio con sopra indicato il gioco che deve fare
Ne sceglie uno, decide chi del loro gruppo deve spiegarlo e chi deve condurlo. E si fa quel gioco tutti insieme. Questo per 3 volte, una per ogni gruppo, cercando (e qui sta il compito dellôanimatore del corso) di far restare questa attività in tempi umani, evitando che si perda troppo tempo fra un gioco e lôaltro e che i giochi stessi non si prolunghino oltremodo.

Fra un gioco e lôaltro si commenterà insieme il modo in cui il gioco è stato spiegato e condotto, trovando punti positivi e negativi. Attenzione che lôanimatore del corso, in questa fase, deve sicuramente incoraggiare gli animatori che hanno spiegato e condotto il gioco. Innanzi tutto sono stati molto coraggiosi a fare questo davanti ai loro compagni. Si troverà il modo di individuare un solo difetto, sottolineando però i lati positivi della sua spiegazione. Ricordatevi: dobbiamo guardare alle cose positive che côè in ogni futuro animatore e dare lôaccento a quelle.

Alla fine
Alla fine dellôincontro consegnare fotocopia dei giochi da luna park

GIOCHI DA FARE IN PRATICA

(i primi 2 giochi sono da preferire come prima scelta)

Indovina chi 6?

Questo gioco prevede che a turno 2 persone, si siedono davanti a tutti.
Con un apposito elastico (in dotazione nel materiale) viene fissato alla fronte un foglio con un nome scritto sopra. Tutti quindi lo leggono, tranne i concorrenti.
I nomi sono inventati dalla squadra avversaria e scritti direttamente sul cartoncino
Occorre che lôanimatore però indichi chiaramente la categoria di nomi che devono scegliere, cioè se

- animali
- persone dellôoratorio

Quindi i concorrenti, a turno, potranno fare una domanda alla propria squadra, la quale potrà rispondere solo SI, NO, FORSE.

Vince chi per primo capisce quale nome ha scritto sulla fronte.

Vestiti, che fa freddo

Si fa la sfida fra due squadre. Ognuna sceglie un volontario.
Tali volontari vengono pesati prima.
Dopo di che parte il tempo: ogni volontario dovrà essere vestito il più possibile dai propri compagni che usando qualunque loro vestito, giacche, maglie, sciarpe, guanti, ecc, vestiranno il più possibile il loro compagno.
Eôuna gara a tempo. Allo stop del conduttore, i giocatori andranno sulla bilancia nuovamente e si vedrà chi di loro è salito maggiormente di peso. Vince la squadra cha vestito di più il proprio compagno.

Tieni il tempo

Ogni squadra sceglie un componente che si ritiene õprecisoò. Gli sfidanti girano le spalle alle squadre e nel completo silenzio ascoltano il conduttore del gioco che comincia a contare i secondi dellôorologio: 1, 2, 3 é ..fino a 10. Poi gli sfidanti devono continuare a contare nella propria mente fino a 60. Il giocatore che dice õstopò correttamente (cioè dopo effettivi 60 secondi) vince

ALTRI POSSIBILI GIOCHI

Pietre vive
Da fare divisi in 2 squadre e seduti attorno ad un tavolo
Distribuzione ai ragazzi di pietre con sopra scritte lettere e vocali. Ogni ragazzo ha una pietra. Devono fare il classico gioco di Scarabeo, cioè trovare la parola più lunga sfruttando tutte le lettere a disposizione.
Per fare in modo che effettivamente tutti si sentano coinvolti, è bene fare più sfide

Cielo mare terra
Il gioco si può fare a squadre o tutti contro tutti, all'aperto o al chiuso.
Si disegna una linea dritta sul pavimento, con del nastro adesivo se si è al chiuso, con uno spago se siamo all'aperto.
Tutti i giocatori si dispongono in fila dietro la linea: cosi' sono sulla 'TERRA' e dall'altra parte della linea c'è il 'MARE'.
L'animatore comincerà a gridare 'TERRA'... 'MARE'...'TERRA'...
'MARE'...'MARE'...'TERRA'...
alternativamente, velocemente, lentamente...
I giocatori dovranno saltare da una parte all'altra della linea rispettando le istruzioni dell'animatore, chi sbaglia viene eliminato.

Non ridere che ti cade il filo
Ogni squadra sceglie un componente che si ritiene ñserioò. I prescelti si sfidano ad un gioco molto divertente (soprattutto per chi guarda) che consiste nel tenere un pezzo di spago fra il naso ed il labbro superiore. Chi fa cadere lo spago per terra, viene subito eliminato. Vince lôultimo superstite. Ovviamente per vincere bisogna cercare di non ridere, perché altrimenti lo spago cade.

Luna Park

Memory (30 oggetti)
Memory (con carte)
Tiro al fucile
Freccette
Bocce
Aprire il forziere (lucchetti)
Trasporto Palline
Canestro (secchielli)
Kim gusto (ingredienti pozione misteriosa)
Kim musica (riconoscere suoni)
Tiro ai birilli con bocce
Tiro con lôanello
Dividere la pasta
Becca lôanimatore
Piano inclinato con chiodi
Kim gusto (indovinare gusto caramelle)
Pesca dei tappi
Succhia succhia fagiolino

Passare filo nei vestiti
Staffetta spugna imbevuta (spalla contro spalla)
Staffetta spugna imbevuta (con imbuto e percorso misto)

Salto della corda
Quizzone
Limbo
Lula OP

... Poi vennero i balli di animazione

Con balli di animazione intendiamo quei balli famosi che riescono a ballare proprio tutti. Sono da usare per riuscire a smuovere anche i più timidi. Possono essere dei balli veri e propri (Macarena, Alligalli, ecc.) o balli tratti da film o musiche famose (Greased lightin', YMCA, ecc.) o ancora balli da ridere (Il ballo del qua qua, Gioca Jouer, ecc.)
Tutti quanti hanno delle caratteristiche che sono fondamentali e che se riprese permetteranno anche a te di inventare un ballo d'animazione.

Si tratta di usare la FORMULA DEI TRE PASSI, cioè i tre passi che devono essere sempre presenti quando si inventa un ballo.

- PASSO BUFFO: quello che fa ridere per la posizione che si assume
- PASSO SEMPLICE: quello che possono veramente fare tutti
- PASSO TOSTO: un passo che pur non essendo troppo complicato fa subito coreografia televisiva.

Giocologia 1:

OVVERO
FAR CRESCERE GIOCANDO

Il gioco: divertimento ed educazione

Il presupposto di ogni educazione è favorire la crescita, lo sviluppo, l'assimilazione. Secondo presupposto è che non si educa se non si conosce a fondo il soggetto. Ma per conoscerlo è necessario che questi si esprima e agisca nella spontaneità.

Nulla pone in clima di trasparenza e di libertà quanto il gioco.

Il gioco è per i ragazzi una attività naturale:
- li aiuta ad esprimersi, ad essere sciolti e spontanei, a maturare una personalità unificata;
- mediante l'esperienza facilita l'acquisizione di concetti astratti importanti;
- li aiuta ad educarsi socialmente, o svolgendo ruoli di collaborazione attiva, o aprendoli all'altruismo, o verificando l'importanza di regole e di norme.

Il gioco non è quindi un modo di riempire i buchi dell'attività formativa, bensì un elemento privilegiato ed indispensabile.

Il gioco rappresenta un mezzo eccezionale di entrare nel mondo dei ragazzi in modo piacevole, per instaurare un rapporto di amicizia veloce e spontaneo, premessa indispensabile per passare ad ulteriori tappe di formazione.

Il gioco rivela la vera personalità dei ragazzi, permettendo di scoprire i leaders, i pigri, i socialmente graditi...
L'animatore potrà avvalersi utilmente del gioco per raggiungere numerosi obiettivi pedagogici e per trasmettere importanti contenuti.

È indispensabile che in ogni comunità educativa almeno qualcuno degli animatori o educatori si specializzi in questo tipo di attività, che conosca i vari tipi di giochi e le finalità adatte alle varie età e situazioni.

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.

Il gioco come campo di osservazione

Nel momento del gioco il ragazzo si presenta quale realmente è, senza maschere. È in questo momento che l'animatore può osservarlo senza nel contempo perdere di vista il regolare andamento dell'attività in corso, e valutare così il proprio intervento educativo.
Gli elementi di valutazione saranno:

- l'efficienza fisica del ragazzo;
- il temperamento;

- il grado di lealtà, costanza, impegno, sacrificio, altruismo, forza d'animo, generosità;
- la socializzazione.

Verifica del gioco

I punti che troverete vi serviranno per revisionare l'andamento del gioco nel vostro centro. Si tratta di leggere un punto alla volta esprimendo ciascuno il proprio parere. Evitate di perdervi in inutili discussioni, al limite segnate i pareri discordi. Prima di passare al punto successivo esprimete una valutazione con un voto da 1 a 10.

1. I fini: i fini e gli obiettivi di cui si è parlato, nel tuo centro:

- Sono espliciti?
- Sono realizzati?
- Oppure si gioca tanto per giocare?

2. Le dinamiche: i giochi si svolgono con linearità o hanno sempre dei problemi? (rallentameti, incomprensioni, noia, rigetto...).

3. La partecipazione: il gioco coinvolge tutti o solo alcuni? Come si comporta chi non è coinvolto?

4. L'organizzazione: chi organizza questi giochi? Come li organizza? (puntualità, mancanza di materiale, spiegazioni...).

5. L'arbitraggio: chi arbitra solitamente? Ci sono spesso discussioni? Come si comportano gli altri animatori nei confronti dell'arbitro?

6. Voi: quale è stato il vostro ruolo finora nei giochi? Quale sarà?

7. Il futuro: decidete qual è la cosa più urgente per migliorare la situazione. Che cosa potete fare voi direttamente? Quale consiglio dareste a chi ha organizzato i giochi finora?

Ho fatto tredici... in cortile

Prima del gioco

1. **Gioco giusto al momento giusto:** più ne conosco più è facile (farsi un piccolo repertorio).
2. **Non far scegliere il gioco ai ragazzi, ma proporlo:** loro giocherebbero sempre e solo ai soliti giochi (magari a calcio).
3. **Entusiasmo e grinta:** ti seguiranno.
4. **Regole chiare in testa:** nella tua e in quella degli altri animatori.
5. **Regole chiare nelle spiegazioni:** un conto è conoscere il gioco, un conto è spiegarlo bene e farlo capire ai ragazzi.

Durante il gioco

6. **Non arbitrare da «triglia bollita»:** fermezza, decisione e... obiettività.
7. **Tutti devono poter giocare:** non solo i «campioni».
8. **Non insultare, pestare, svilire i ragazzi, ma incoraggiare, riconoscere, stimare:** se ne ricorderanno a 20/25 anni.
9. **Linguaggio senza volgarità:** un maleducato non educa.
10. **Interrompere il gioco al momento giusto:** prima che si stufino, o non giocheranno più.

Oltre

11. **Niente battibecchi in campo tra animatori:** se ne discute dopo con calma, tra voi.
12. **Ricuperare gli arrabbiati:** aiutarli a scoprirne i perché.
13. **Vincere, ma non umiliare gli avversari:** ma poi sono avversari o amici?

Giocologia 2:

ALCUNI FONDAMENTALI CONSIGLI PRATICI

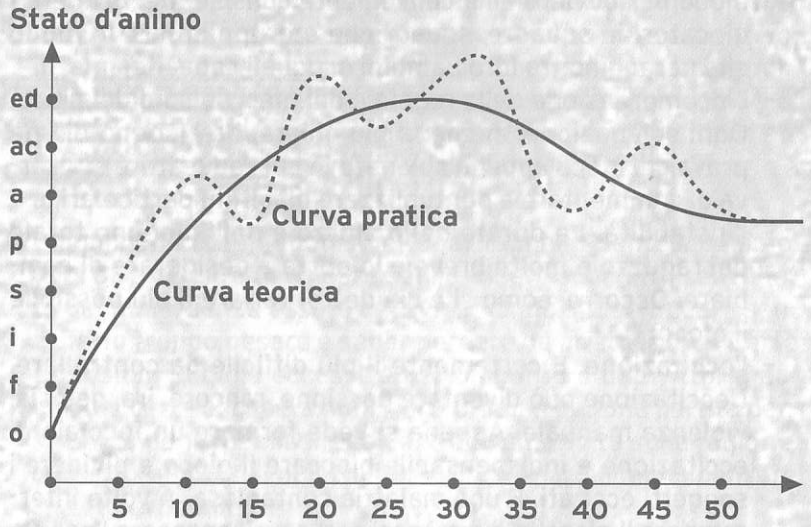
- Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi per evitare di dover improvvisare un gioco, con l'urgenza dei ragazzi che aspettano (probabilmente verrà in mente il solito gioco trito e ritrito).
- Preparare bene il singolo gioco. In particolare preparare con cura i materiali occorrenti per evitare intervalli che romperebbero clima e attenzione. Quando necessario, segnare il campo in precedenza e avere ben chiare le regole da spiegare.
- Perché il gioco riesca bene presentare in modo entusiasmante e con fantasia descrittiva; usare parole semplici e chiare; le regole siano semplici e nette per non dare spazio alle discussioni.
- Variare molto avendo cura di non presentare giochi simili tra loro, facendo cioè seguire ad un gioco movimentato un altro più calmo e riflessivo.
- Interrompere il gioco quando i giocatori vorrebbero ancora continuarlo e non quando ne sono stanchi. Così la prossima volta giocheranno con maggior entusiasmo.
- Se è possibile anche l'educatore partecipi al gioco. Questo serve anche per aumentare l'amicizia con i ragazzi.
- Ogni gioco deve essere adatto alle esigenze di tutti i ragazzi; bisogna evitare quei giochi che taglino fuori molte persone.
- Se qualche ragazzo si apparta, vuol dire che ha bisogno di maggior attenzione da parte dell'educatore. Ha bisogno di essere entusiasmato e di capire il senso e il valore del suo singolo giocare, che è quello di fare gruppo, di essere amici nella gioia.

- Particolare attenzione va data agli immancabili battibecchi. L'educatore dovrà essere buon arbitro, dimostrando in prima luogo serena obiettività. A questo proposito sono da deplorare i battibecchi tra animatori.
- È importante, qualora qualche ragazzo assuma atteggiamenti particolarmente duri o sleali aiutarlo, dopo il gioco, in un momento di calma, a scoprirne il perché. Così lo si aiuta a conoscere se stesso e superare i suoi limiti.
- Giochi rudi: l'animatore dovrà dirigere questi giochi con molto tatto, buon garbo, buon gusto, in modo che essi non diventino né agonistici né violenti, in poche parole grossolani; questi giochi, dosati al punto giusto, sono fonte di allegre e serene risate. Anche questi giochi hanno perciò valore educativo: insegnano ad usare e dosare le proprie forze, le proprie energie esprimendole con delicatezza; sono scuola di coraggio e di sicurezza di sé; per molte ragazze servono a svincolarle da atteggiamenti o pose femminili ad oltranza, a ridimensionarle e abituarle a difendersi.
- Emulazione e non agonismo o per lo meno sano agonismo, vuol dire cercare di vincere senza essere scorretti, senza fare del male, senza essere cattivi. Bisogna saper vincere senza farlo troppo pesare e saper perdere da aristocratici! Certe esplosioni di gioia eccessiva per un punto o una vittoria acquisita, certe esasperazioni, certi drammi per una partita persa fanno pensare alla prevalenza dell'emotività sulla ragione, del sentimento sull'obiettività, in poche parole fanno pensare alla superficialità.
- Pretendere! Se si è convinti che il gioco deve educare non si possono accettare ritardi, grossolanità, volgarità, slealtà. Accettare oggi vuole dire subire domani. I giochi presentati devono venire eseguiti da tutti. Permettere ai singoli di scegliere vuol dire ripetere sempre gli stessi giochi che sono più congeniali ai ragazzi, mentre anche gli altri sono utili. È bene... ricordare che la novità (come può essere un gioco nuovo, o anche soltanto l'introduzione di una modifica nelle regole) non è mai accolta con entusiasmo dai ragazzi. La novità non va imposta, ma semplicemente proposta e sperimentata a titolo di assaggio.

- La premiazione serve talora a stimolare i ragazzi più vivi, più timidi, ad allargare la cerchia degli interessati. Non dovrebbe tuttavia diventare un fatto normale.
- I giochi vanno trattati con cura. Il «pegno» (una piccola somma in denaro, la propria tessera, un indumento) serve a risolvere tanti problemi, responsabilizza i ragazzi, fa acquistare velocemente la mentalità che la roba di tutti va trattata con rispetto.
- I principali ostacoli alla disciplina e alla riuscita dei giochi sono:
  - la differenza di età e di forza fisica tra i giocatori. L'unico modo per ovviare all'inconveniente consiste nel dividere i giocatori in squadre, squadriglie e gruppi o fare in modo che gareggino tra loro bambini di uguali capacità;
  - l'incomprensione delle regole e del meccanismo del gioco. Ogni spiegazione, anche la più chiara, ha bisogno di una prova del gioco appena spiegato in cui l'educatore si riserva di commentare e puntualizzare gli ultimi particolari;
  - l'instabilità. La durata dello sforzo e dell'impegno totale del ragazzo è molto breve e lo porta a desiderare di cambiare. Occorre, come si è già detto, variare il più possibile il gioco;
  - l'eccitazione. È certamente il più difficile da controllare. L'eccitazione può diventare passione, rancore, ira, gelosia, violenza manuale. Appena si vede formare un focolaio di eccitazione è indispensabile bloccare il gioco e dividere i soggetti eccitati. È una malattia contagiosa. A volte interrompere il gioco in questi casi serve a riconoscere l'eccitazione, a controllarla, a evitarla in seguito.
- Urlare le spiegazioni non serve. Bisogna che i ragazzi siano in atteggiamento di ascolto. Non è tempo perso far sedere i ragazzi avendo attenzione che non abbiano il sole in faccia per guardare verso l'animatore, ma alle spalle. Ottenuto il silenzio si inizierà con la spiegazione partendo dallo scopo del gioco (ad es. conquistare la bandiera) per arrivare alle regole più piccole.
- La curva di partecipazione. Non è male studiare come si evolve la curva di reazione dei ragazzi che partecipano al gioco.

Per disegnarla occorre riportare su un asse orizzontale (ascissa) il tempo di durata della manifestazione e su un asse verticale (ordinata) varie definizioni di stati d'animo (che si suppongono dello spettatore). Gli aggettivi scelti per suddividere le varie fasi della commozione (cioè moto dell'animo) possono essere:

- o - ostile; f - freddo; i - indifferente; s - serio; p - partecipante; a - appassionato; ac - allegro/commosso; ed - esilarato/addolorato...



Curva di reazione ideale per un cerchio di gioia

Schema per lavoro di gruppo

1. Grande gioco per serata o pomeriggio

Questi due tipi di gioco non si differenziano molto, e usano lo stesso schema generale:

- un grande gioco-contenitore;
- una serie di giochi veloci, domande, indovinelli da fare tra le squadre.

È su questo secondo elemento che ci sono le più grosse differenze: mentre alla sera i giochi devono essere più tranquilli e per ambienti ristretti, in un pomeriggio si possono utilizzare giochi più movimentati, con acqua...
A questo tipo di gioco ben si adattano quiz o giochi a premi televisivi, da cui non è male prendere spunto.

Come procedere concretamente alla preparazione.

1. Scegliere un tema che faccia da ambientazione generale, in cui inserire e trasformare gli altri giochi.
2. Mettersi a tavolino e in gruppo ristretto di animatori, si inizia a prendere uno schema generale dello svolgimento (possono essere utili gli esempi già collaudati).
3. Dividere tra gli animatori i compiti di preparazione di:
   - cartellone dello schema generale (es. il tabellone della Battaglia Navale);
   - cartelloni simbolo delle squadre - cartellone dei punteggi;
   - domande, indovinelli...;

Incontro D_04: Sul Natale

Obiettivo:
Fare un incontro prima del Natale, facendosi gli auguri in modo divertente
Proporre un esempio di festa serale a tema con ñcontenitoreò
Soprattutto cercare di capire cosa il Natale può insegnare ad aspiranti animatori

Materiale necessario
- Premi ricchi
- Tabellone ñruota della fortunaò
- Proiettore + PC
- Bambola + pannolini

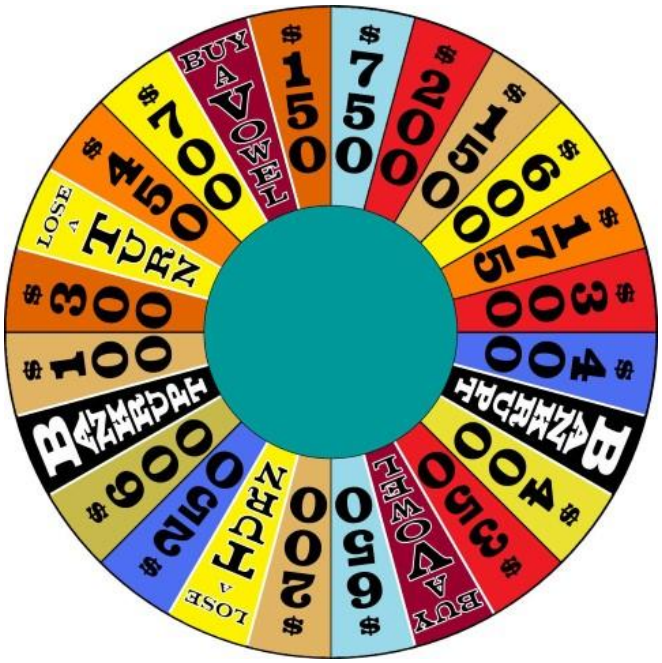
Disposizione della stanza:
Liberare il più possibile la stanza da tavoli, lasciando solo quello ï indispensabile ï per il proiettore. Disporre le sedie in cerchio. Stanza ideale: sala don Bosco

Premessa
Questo incontro sarebbe opportuno fosse pubblicizzato e reso attraente con un invito che faccia capire ci si vuole scambiare gli auguri, e fare un gioco a ricchi premi.

Premi (come esempio sono riportati quelli scelti per il 2012)
- baratto di nutella
- confezione piccola di Ferrero Rocher
- confezione piccola di Ferrero Monchery
- tubo di Pringles
- Pacchetto di Fonzies
- Caramelle
- Qualche Kinder Buono

In generale, comunque, sotto Natale, nei supermercati, ci sono tanti prodotti in confezione speciale Natalizia.

Preparazione del gioco
Lôincontro ha come contenitore il gioco ñla ruota della fortunaò. Eôdisponibile, nellôarmadio della sala giochi superiore, il cartellone già stampato, e la relativa freccia. Verificare che sia ancora disponibile se no stamparne uno nuovo, in dimensioni A0 (vedi file ñruota fortuna .jpgò).
La freccia, sarà collegata al centro del cartellone a mezzo di una apposita spilla. Porre il cartellone per terra, al centro. Fare un poôdi tentativi nel regolare la spilla centrale per permettere alla freccia di ruotare bene.



Nel gioco reale è tutta la ruota che gira. Nel nostro caso facciamo il contrario: la ruota sta ferma e gira una freccia centrale.

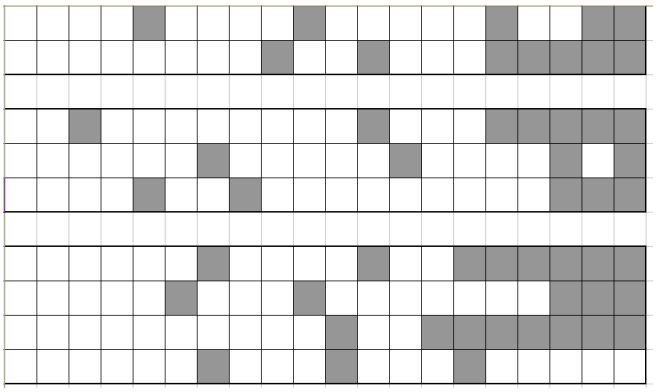
Descrizione del gioco (che è diviso in 2 parti)
Ogni volta che si ferma la freccia, corrisponderà ad una cerca somma, che la squadra potrà vincere se risponde correttamente alla domanda o se supera la prova.
Occorre segnare, sulla lavagna le somme che di volta in volta le squadre stanno accumulando, in modo che ogni squadra abbia sempre chiaro se sta vincendo o perdendo e ci sia più emozione nel gioco.

→ Nella prima parte del gioco le squadre devono rispondere a domande o superare prove che sono tutte incentrate sui personaggi del Natale.

Domande
1. Da chi si reca **Maria** dopo l'annuncio dell'angelo? E quale era il rapporto di parentela di questa persona con Maria? *(Elisabetta, sua cugina)*
2. Chi appare a **Giuseppe** in sogno per annunciargli la nascita di Gesù? Cosa dice in sogno a Giuseppe e perché?
3. Dove nasce **Gesù**? *(Betlemme)*
4. Quale è il significato di Betlemme? *(casa del pane)*
5. A chi appaiono gli **angeli** subito dopo la nascita di Gesù? Che cosa cantano gli angeli?
6. Cosa fanno i **pastori** tornando dalla stalla della natività?
7. Da dove venivano i **Re Magi** e come fecero a sapere dove era nato Gesù?
8. Dove predicava **Giovanni Battista**? Che rapporto di parentela aveva con Gesù

Prove
1. la gara dei 3 Magi. A coppie devono fare la gara a chi prima ï partendo dal fondo della stanza ï riesce a raggiungere la parete opposta, prendere lo scrigno, e riportarlo alla partenza. Uno fa il cammello che porta a spalle lôaltro che fa il re mago.
2. Gli angeli in cielo: cantare una canzone di Natale
3. Cambiare il pannolino a Gesù bambino: gara a tempo!

→Nella seconda parte del gioco si deve invece cercare di scoprire un frase misteriosa proprio come nel famoso gioco televisivo. Utilizzare il proiettore e il file excel apposito qui allegato.
A turno ogni squadra fa girare la ruota e chiede una consonante. Se la consonante è presente, allora riceverà come premio la somma indicata sulla ruota moltiplicata per il numero di volte in cui la consonante è presente.



Dopo che sono state fatte 4 scelte in tutto (indipendentemente dal numero di squadre o dai successi o insuccessi verificatosi) le squadre possono decidere di comprare una vocale al costo di 5000 dollari.

Inoltre, a partire da questo momento ogni squadra può anche provare a indovinare la frase. Se la indovina vince un premio extra di 15000 dollari.

Eôun poômacchinosa la fase di ñscoperturaòdelle varie consonanti e vocali perché deve essere fatto a mano. Eônecessario per questo avere una stampa della soluzione per fare prima nel inserire sul file vuoto le varie consonanti e vocali che mano a mano vengono scelte.

Fase finale dellôincontro
Dopo aver svolto il gioco e consegnato i ricchi premi (che saranno sempre stati esposti in bella vista fin dal principio) si passa alla fase seria dellôincontro.

1. Abbiamo scelto di fare un gioco per divertirci insieme prima del Natale e farvi i nostri auguri con lo stile del corso animatori, cioè lo stile di chi ama le feste e i giochi
2. Abbiamo scelto come gioco quello della ruota della fortuna per darvi un esempio concreto di cosa sia ï in una festa ï il cosiddetto ñcontenitoreò. Il ñcontenitoreò non è nientôaltro che un tema o ï come in questo caso un gioco famoso ï che viene usato come una scatola per contenere al suo interno tanti altri giochi. Con la scusa del ñcontenitoreò della ruota della fortuna, noi abbiamo inserito domande, prove, e abbiamo introdotto il tema di questo incontro.
3. Non solo: questo gioco è un esempio di come si possa organizzare una serata al chiuso, fra amici, ad un campo scuola, ecc. Con un poôdi fantasia, partendo da un gioco televisivo famoso, o un gioco in scatola, lo si può re-inventare e trasformarlo in una bella serata insieme.
4. Infine sostiamo 5 minuti sul tema di questo incontro. Che cosa può insegnare a noi aspiranti animatori il Natale? Tante e tante cose. Noi oggi vorremmo soffermarci su due aspetti in particolare. E vorremmo invitarvi a riflettere anche nei prossimi giorni su questi 2 tempi
    a. Il primo tema è quello indicato dalle frasi misteriose che avete scoperto: lôannuncio!!!! Noi animatori abbiamo come scopo principale quello di far conoscere Gesù ai bambini. Naturalmente lo facciamo usando strumenti adatti ai bambini, che si basano principalmente sul gioco. Ma tali giochi non sono fini a sé stessi, ma devono portare dietro a sé questo desiderio e questa tensione ad annunciare Gesù ai bambini. Don Bosco ha iniziato così: era un bravo giocoliere e invitava tanti ragazzi a seguire il suo spettacolo gratuitamente. Ma alla fine dello spettacolo invitata tutti ad ascoltare un brano del Vangelo o a dire insieme una preghiera. Il nostro stare con in bambini, la nostra allegria, il nostro esempio e le nostre parole siano un annuncio, un portare Gesù a loro. I bambini potranno scoprire un poôdi più fi Gesù stando con noi.
    b. Il secondo tema è la umiltà. Tutti i personaggi dei racconti natalizi sono umili. A partire dalla Madonna e Giuseppe, che si vedono costretti a far nascere Gesù in una mangiatoia. I pastori, primi testimoni del Vangeloé .proprio loro che erano ai tempi la categoria più povera della società. Gli stessi Re magi, che poveri non sono, sono umili e si inginocchiano davanti al Bambino. Se saremo umili, cioè non ci gonfieremo di orgoglio, saremo sempre nel posto giusto ï non solo in oratorio ï ma in ogni settore della vita. Gesù ï da grande ï dirà: ñ*Imparate da me che sono mite e umile di cuore*ò

Regalo finale
Alla fine dellôincontro nel 2012 abbiamo regalato ai ragazzi un libricino con alcune riflessioni di don Bosco per i giovani. Un semplice libricino, ben impacchettato, come dono per i ragazzi e augurio di Buon Natale.

Incontro D_05: don Bosco

Obiettivo:

- Presentare la storia di don Bosco,
- Parlare del sistema preventivo
- Breve storia del nostro oratorio

Materiale necessario

- Fotocopie dei racconti di don Bosco
- proiettore + PC + presentazione
- cassa audio + CD balli di gruppo

Disposizione della stanza

Liberare il più possibile la stanza da tavoli, lasciando solo quello ï indispensabile ï per il proiettore. Disporre le sedie in cerchio. Occorre ci sia molto spazio per il gioco iniziale.

Premessa:

Questo incontro è sicuramente importante, visto il tema. Occorre avere ben presente lôunico rischio che si può correre, ovvero rendere tremendamente noiosa la riunione. Eôgiusto parlare di don Bosco e del sistema preventivo ma non facciamola diventare una conferenza. Quindi la presentazione in Power point non va semplicemente letta, ma va considerata come uno spunto per la presentazione. Giocare bene il passaggio dal gioco, alla presentazione, alle battute.

1° Parte: Gioco di riscaldamento: <u>Ballo con le sedie</u>

(N.B. non è esattamente uguale a quello classico!)

Si danza attorno ad un cerchio di sedie, che sono in pari numero ai ragazzi. Allo stop improvviso della musica, tutti si siedono, MA si dice che non devono toccare la terra con i piedi. Quindi semplicemente devono tenere le gambe sollevate.

Quando la danza riparte, vengono tolte alcune sedie. Attenzione: non solo 1 sedia, ma diverse. Allo stop della musica, di nuovo tutti devono trovare il modo di staccarsi da terra. I primi che riescono ad accaparrarsi una sedia non avranno problemi e nuovamente potranno limitarsi a sollevare le gambe. Tutti gli altri invece dovranno condividere le sedie con loro e trovare - con la fantasia - il modo di sedersi, o appoggiarsi, o stare in piedi sulla medesima sedia. Il modo più semplice (in apparenza) è di sedersi in due su una stessa sedia, ma al momento la necessità stimola la fantasia.

Quando riparte la musica, di nuovo si tolgono altre sedie e ogni volta il gioco si fa più complicato, perché le sedie via via dovranno essere condivise da più di 2 persone.

Lôanimatore deve saper calibrare il numero di sedie da togliere progressivamente in modo da dare il giusto ritmo al gioco. Inizialmente non è il caso di toglierne tante, perché i ragazzi devono capire che questo gioco non è come il solito del ballo delle sedie. Lo scopo non è ñsalvarsiò occupando una sedia, ma sfruttare al meglio le sedie rimaste per staccarsi da terra.
Il gioco allôincirca può durare un 6-7 manches. Ma tutto a discrezione del ñsesto sensoò che ogni animatore deve avere.

Spiegazione del significato del gioco

Questo gioco è già stato fatto dai ragazzi. Precisamente nellôincontro A_17_sacramenti. Tuttavia solo pochissimi se lo ricorderanno.
Eôstato proposto questo gioco sia perché è molto coinvolgente, ma anche perché serve per dimostrare ai ragazzi (e bisogna spiegarglielo chiaramente questo aspetto) che loro sanno già moltissimi giochi. Senza che ne siano consapevoli hanno già una grande bagaglio di giochi, ma molti se li sono dimenticati oppure non hanno in testa una chiara classificazione delle varie tipologie di gioco.

2° Parte: Le radici dellôoratorio → storia di don Bosco
Per diventare animatore occorre prima di tutto sapere da dove veniamo e magari quali sono i nostri progetti

Senzaôaltro la radice di tutto viene da Gesù, che prima di lasciare questa terra ha detto: andate in tutto il mondo a portare il mio Vangelo.
Poi sono arrivati i santi, che nel tempo hanno attualizzato questo comando di Gesù adeguandolo alle varie tipologie di persone che incontravano.
Così ci sono i missionari nel terzo mondo che fanno conoscere Gesù a coloro che mai ne hanno sentito parlare. Poi ci sono coloro che stanno accanto ai malati e sofferenti. Portano il conforto di Gesù e la speranza del Vangelo.
Poi ci sono tipi come don Bosco, che hanno trovato il modo di parlare ai ragazzi.
E qui oggi vorremmo parlare delle sua storia

Presentazione della vita di don Bosco → vedi presentazione in PPT
La presentazione è tratta da Qumran2.
Titolo: S. Giovanni Bosco (per Adolescenti)
Link: http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=1976&nf=don-bosco-per-adolescenti.zip&area=presentazioni&sottoarea=santi

3° Parte: Il sistema preventivo

I ragazzi vengono divisi in 3 gruppi. A ciascun gruppo è dato da leggere un incontro particolare avuto da don Bosco con un ragazzo. In particolare
- Don Bosco e Bartolomeo Garelli
- Don Bosco e Francesco Besucco
- Don Bosco e Michele Magone.

I ragazzi si leggono queste 6-7 pagine e poi inizia la discussione sul sistema preventivo. Lôidea che sta alla base di questa attività è di cercare di far dire ai ragazzi stessi che cosa è il sistema preventivo, piuttosto che ñspiattellarloò in modo noioso. Se il numero di ragazzi è sufficiente si potrebbe chiedere interpretare l'incontro di don Bosco con uno di questi tre ragazzi

Ci sono vari allegati che descrivono il sistema preventivo. Occorre leggerseli bene. Prendersi il proprio tempo ï come animatore ï per raccogliere le idee per poterle presentare ai ragazzi.
Il materiale per prepararsi bene non manca. Sta alla responsabilità dellôanimatore ñattrezzarsi beneò prima dellôincontro.

Racconto della storia del nostro oratorio
Il nostro oratorio nasce nei primi anni 50, seguito accordo fra la Famiglia Beretta e la Parrocchia.
Prima di diventare oratorio, infatti, questo edificio era una abitazione privata.
Furono subito fatto profondi lavori di ristrutturazione delle stanze al primo piano, realizzati con lôaiuto dei giovani di allora.
Alla fine degli anni 80 fu rifatto il tetto perché stava crollando
Gli ultimi lavori importanti di restauro risalgono al 1994, quando venne realizzata la pavimentazione con autobloccanti, rifatta la sala giochi superiore, tinteggiato esternamente, ripulito dai piccioni i locali superiori
Infine nel 2000 fu rifatto il campo da calcio.

La storia del nostro oratorio è stata caratterizzata, fino al 1990 dalla presenza costante di un viceparroco. Dal 1990 al 1994, causa assenza del viceparroco, il nostro oratorio subì un crollo notevole come partecipazione, tanto è vero che in quegli anni lôoratorio rimase chiuso.
Dal 1994, grazie alla partecipazione attiva di alcuni giovani animatori, fra mille fatiche è ripartito lôoratorio.
Nel 1995 ci fu la prima estate ragazzi, inizialmente rivolta solo a bambini delle elementari.
Nel 2004 ci fu il primo campo estivo per giovani. Erano più di 25 anni che non se ne faceva uno.
Nel 2006 è iniziato il cammino del postcresima.

Una volta lôoratorio era lôunico luogo dove giovani potevano ritrovarsi e giocare insieme. Era lôunico campo sportivo. Non tutti sanno che la attuale società calcio di Crescentino nacque proprio qui, dove il campo dellôoratorio era il loro campo di allenamento.
Qui côera tutto quello che un giovane ï fino ai primi anni 90 ï poteva trovare.
Gradualmente con lôavvento delle palestre, delle società sportive, della piscina, lôoratorio ha cambiato ruolo. Ma oggi ï crediamo ï sia ancora un punto importantissimo di aggregazione e di formazione dei giovani.

Qui Gesù è passato e si è fermato durante le processioni eucaristiche.
Qui tante messe sono state celebrate.
Qui Gesù è di casa. E Gesù stesso ci da la forza per continuare, nonostante le difficoltà che non mancheranno mai.

Parrocchia S. Ambrogio - San Giovanni Bosco

IL SISTEMA PREVENTIVO

In che cosa consiste il Sistema Preventivo e perché debbasi preferire

Due sono i sistemi in ogni tempo usati nella educazione della gioventù: Preventivo e Repressivo. Il Sistema Repressivo consiste nel far conoscere la legge ai sudditi, poscia sorvegliare per conoscerne i trasgressori ed infliggere, ove sia d'uopo, il meritato castigo. In questo sistema le parole e l'aspetto del Superiore debbono sempre essere severe, e piuttosto minaccevoli, ed egli stesso deve evitare ogni familiarità coi dipendenti.

Il Direttore per accrescere valore alla sua autorità dovrà trovarsi di rado tra i suoi soggetti e per lo più solo quando si tratta di punire o di minacciare. Questo sistema é facile, meno faticoso e giova specialmente nella milizia e in generale tra le persone adulte ed assennate, che devono da se stesse essere in grado di sapere e ricordare ciò che è conforme alle leggi e alle altre prescrizioni.

Diverso e, direi, opposto è il Sistema Preventivo. Esso consiste nel far conoscere le prescrizioni e i Regolamenti di un Istituto e poi sorvegliare, in guisa, che gli allievi abbiano sempre sopra di loro l'occhio vigile del Direttore o degli Assistenti, che come padri amorosi parlino, servano di guida ad ogni evento, diano consigli ed amorevolmente correggano, che è quanto dire: mettere gli allievi nell'impossibilità di commettere mancanze.

Questo sistema si appoggia tutto sopra la ragione, la Religione e sopra l'amorevolezza; perciò esclude ogni castigo violento e cerca di tener lontani gli stessi leggeri castighi. Sembra che questo sia preferibile per le seguenti ragioni:

I. L'allievo preventivamente avvisato non resta avvilito per le mancanze commesse, come avviene quando esse vengono deferite al Superiore. Né mai si adira per la correzione fatta o per il castigo minacciato oppure inflitto, perché in esso vi è sempre un avviso amichevole e preventivo che lo ragiona, e per lo più riesce a guadagnare il cuore, cosicché l'allievo conosce la necessità del castigo e quasi lo desidera.

2. La ragione più essenziale è la mobilità giovanile, che in un momento dimentica le regole disciplinari e i castighi che quelle minacciano. Perciò spesso un fanciullo si rende colpevole e meritevole di una pena, cui egli non ha mai badato, che niente affatto ricordava nell'atto del fallo commesso, e che avrebbe per certo evitato se una voce amica l'avesse ammonito.

3. Il Sistema Repressivo può impedire un disordine, ma difficilmente farà migliori i delinquenti; e si è osservato che i giovanotti non dimenticano i castighi subiti, e per lo più conservano amarezza con desiderio di scuotere il giogo ed anche di farne vendetta. Sembra talora che non ci badino, ma chi tiene dietro ai loro andamenti conosce che sono terribili le reminiscenze della gioventù; e che dimenticano facilmente le punizioni dei genitori, ma assai difficilmente quelle degli educatori. Vi sono fatti di alcuni che in vecchiaia vendicarono brutalmente certi castighi toccati giustamente in tempo di loro educazione. Al contrario il Sistema Preventivo rende amico l'allievo, che nell'Assistente ravvisa un benefattore che lo avverte, vuol farlo buono, liberarlo dai dispiaceri, dai castighi, dal disonore.

4. Il Sistema Preventivo rende avvisato l'allievo in modo che l'educatore potrà tuttora parlare col linguaggio del cuore, sia in tempo della educazione, sia dopo di essa. L'educatore, guadagnato il cuore del suo protetto, potrà esercitare sopra di lui un grande impero, avvisarlo, consigliarlo ed anche correggerlo allora eziandio che si troverà negli impieghi, negli uffizi civili e nel commercio. Per queste e molte altre ragioni pare che il Sistema Preventivo debba prevalere al Repressivo.

Applicazione del Sistema Preventivo

La pratica di questo sistema è tutta appoggiata sopra le parole di San Paolo che dice: *Charitas patiens est... Omnia suffert, omnia sperat, omnia sustinet* (1 Cor., XIII, 4) 7). La carità è benigna e paziente; soffre tutto, ma spera tutto e sostiene qualunque disturbo. Perciò soltanto il cristiano può con successo applicare il Sistema Preventivo. Ragione e Religione sono gli strumenti di cui deve costantemente far uso l'educatore, insegnargli, egli stesso praticarli, se vuo essere obbedito ed ottenere il suo fine.

Il Direttore pertanto deve essere tutto consacrato a' suoi educandi, né mai assumersi impegni che lo allontanino dal suo uffizio, anzi trovarsi sempre co' suoi allievi tutte le volte che non sono obbligatamente legati da qualche occupazione, eccetto che siano da altri debitamente assistiti.

I Maestri, i Capi d'arte, gli Assistenti devono essere di moralità conosciuta. Studino di evitare come la peste ogni sorta di affezioni od amicizie particolari con gli allievi, e si ricordino che il traviamento di un solo può compromettere un Istituto educativo. Si faccia in modo che gli allievi non siano mai soli. Per quanto è possibile gli Assistenti li precedano nel sito dove devonsi raccogliere; si trattengano con loro fino a che siano, da altri assistiti; non li lascino mai disoccupati.

Si dia ampia libertà di saltare, correre, schiamazzare a piacimento. La ginnastica, la musica, la declamazione, i teatrino, le passeggiate sono mezzi efficacissimi per ottenere la disciplina, giovare alla moralità ed alla sanità. Si bad soltanto che la materia del trattenimento, le persone che intervengono, i discorsi che hanno luogo non sianc biasimevoli. Fate tutto quello che volete, diceva il grande amico della gioventù San Filippo Neri, a me basta che nor facciate peccati.

La frequente Confessione, la frequente Comunione, la Messa quotidiana sono le colonne che devono reggere ur edifizio educativo, da cui si vuole tener lontane la minaccia e la sferza. Non mai obbligare i giovanotti alla frequenza dei Santi Sacramenti, ma soltanto incoraggiarli e porgere loro comodità di approfittarne. Nei casi poi di Eserciz Spirituali, tridui, novene, predicazioni, catechismi si faccia rilevare la bellezza, la grandezza, la santità di quella Religione che propone dei mezzi cosi facili, cosi utili alla civile società, alla tranquillità del cuore, alla salvezza dell'anima, come appunto sono i Santi Sacramenti. In questa guisa i fanciulli restano spontaneamente invogliati a queste pratiche di pietà, vi si accosteranno volentieri, con piacere e con frutto.

Si usi la massima sorveglianza per impedire che nell'Istituto siano introdotti compagni, libri o persone che facciano cattivi discorsi. La scelta d'un buon portinaio è un tesoro per una Casa di educazione.

Ogni sera dopo le ordinarie preghiere, e prima che gli allievi vadano a riposo, il Direttore, o chi per esso, indirizz alcune affettuose parole in pubblico dando qualche avviso o consiglio intorno a cose da farsi o da evitarsi; e studi d ricavare le massime da fatti avvenuti in giornata nell'Istituto o fuori; ma il suo sermone non oltrepassi mai i due o tre minuti. Questa è la chiave della moralità, del buon andamento e del buon successo dell'educazione.

Si tenga lontana come la peste l'opinione di taluno che vorrebbe differire la prima Comunione ad un'età troppo inoltrata, quando per lo più il demonio ha preso possesso del cuore di un giovanotto, a danno incalcolabile della sua innocenza. Secondo la disciplina della Chiesa primitiva si solevano dare ai bambini le ostie consacrate che sopravanzavano nella Comunione pasquale. Questo serve a farci conoscere quanto la Chiesa ami che i fanciull siano ammessi per tempo alla Santa Comunione. Quando un giovanotto sa distinguere tra pane e pane, e palesa sufficiente istruzione, non si badi più all'età, e venga il Sovrano celeste a regnare in quell'anima benedetta.

I catechismi raccomandano la frequente Comunione; San Filippo Neri la consigliava ogni otto giorni ed anche più spesso. Il Concilio Tridentino dice chiaro che desidera sommamente che ogni fedele cristiano quando va ad ascoltare la Santa Messa faccia eziandio la Comunione. Ma questa Comunione, sia non solo spirituale, ma bens sacramentale, affinché si ricavi maggior frutto da questo augusto e divin sacrificio *(Conc. Trid.,* sess. XXII, cap. VI).

Utilità del Sistema Preventivo

Taluno dirà che questo sistema è difficile in pratica. Osservo che da parte degli allievi riesce assai più facile, più soddisfacente, più vantaggioso. Da parte poi degli educatori racchiude alcune difficoltà, che però restano diminuite se l'educatore si mette con zelo all'opera sua. L'educatore è un individuo consacrato al bene de' suoi allievi, perciò

deve essere pronto ad affrontare ogni disturbo, ogni fatica per conseguire il suo fine, che è la civile, morale, scientifica educazione de' suoi allievi. -

Oltre ai vantaggi sopra esposti si aggiunge ancora qui che:

I. L'allievo sarà sempre pieno di rispetto verso l'educatore e ricorderà ognor con piacere la direzione avuta considerando tuttora quali padri e fratelli i suoi Maestri e gli altri superiori. Dove vanno questi allievi per lo più sono la consolazione della famiglia, utili cittadini e buoni cristiani.

2. Qualunque sia il carattere, l'indole, lo stato morale di un allievo all'epoca della sua accettazione, i parent possono vivere sicuri, che il loro figlio non potrà peggiorare, e si può dare per certo che si otterrà sempre qualche miglioramento. Anzi certi fanciulli che per molto tempo furono il flagello de' parenti e perfino rifiutati dalle case correzionali, coltivati secondo questi principi, cangiarono indole, carattere, si diedero ad una vita costumata, e presentemente occupano onorati uffizi nella società, divenuti cosi il sostegno della famiglia, decoro del paese in cu dimorano.

3. Gli allievi che per avventura entrassero in un Istituto con tristi abitudini, non possono danneggiare i lorc compagni. Né i giovanotti buoni potranno ricevere nocumento da costoro, perché non avvi né tempo, né luogo, né opportunità, perciocché l'assistente, che supponiamo presente, ci porrebbe tosto rimedio.

Una parola sui castighi

Che regola tenere nell'infliggere castighi? Dove *è possibile non si faccia ma uso dei castighi:* dove la necessità chiede repressione, si ritenga quanto segue:

1. L'educatore tra gli allievi cerchi di farsi amare, se vuol farsi temere. Ir questo caso la sottrazione di benevolenza è un castigo che eccita l'emulazione, dà coraggio e non avvilisce mai.

2. Presso ai giovanotti è castigo quello che si fa servire per castigo. Si è osservato che uno sguardo non amorevole sopra taluni produce maggior effetto che non farebbe uno schiaffo. La lode quando una cosa è ben fatta, il biasimo quando vi è trascuratezza, è già un gran premio od un castigo.

3. Eccettuati *rarissimi* casi, le correzioni, i castighi non si diano mai in pubblico, ma privatamente, lungi da compagni, e si usi massima prudenza e pazienza per fare che l'allievo comprenda il suo torto con la ragione e con la Religione.

4. Il percuotere in qualunque modo, il mettere in ginocchio con posizione dolorosa, il tirar le orecchie ed altr castighi simili debbonsi assolutamente evitare, perché sono proibiti dalle leggi civili, irritano grandemente i giovani ec avviliscono l'educatore.

5. Il Direttore faccia ben conoscere le regole, i premi ed i castighi stabiliti dalle leggi di disciplina, affinché l'allievo non si possa scusare dicendo: Non sapevo che ciò fosse comandato o proibito.

Se nelle nostre Case si metterà in pratica questo sistema, io credo che potremo ottenere grandi vantaggi senza venire né alla sferza, né ad altri violenti castighi. Da circa quarant'anni tratto con la gioventù, e non mi ricordo d'aver usato castighi di sorta, e con l'aiuto di Dio ho sempre ottenuto non solo quanto era di dovere, ma eziandio quello che semplicemente desideravo, e ciò da quegli stessi fanciulli di cui sembrava perduta la speranza di buona riuscita.

Altre raccomandazioni.

Quelli che trovansi in qualche ufficio o prestano assistenza ai giovani, che la Divina Provvidenza ci affida, hanno tutti l'incarico di dare avvisi e consiglia qualunque giovane della Casa, ogni qual volta vi è ragione di farlo, specialmente quando si tratta d'impedire l'offesa di Dio.

Ognuno procuri di farsi amare se vuol farsi temere. Egli conseguirà questo gran fine se con le parole e più ancora con i fatti, farà conoscere che le sue sollecitudini sono dirette esclusivamente al vantaggio spirituale e temporale de' suoi allievi.

Nell'assistenza poche parole, molti fatti, e si dia agio agli allievi di esprimere liberamente i loro pensieri: ma si stia attenti a rettificare ed anche correggere le espressioni, le parole, gli atti che non fossero conformi alla cristiana educazione.

I giovanotti sogliono manifestare uno di questi caratteri diversi: indole buona, ordinaria, difficile, cattiva. E' nostro stretto dovere di studiare i mezzi che valgano a conciliare questi caratteri diversi, per far del bene a tutti senza che gli uni siano di nocumento agli altri.

A coloro che hanno sortito dalla natura un carattere, un'indole buona, basta la sorveglianza generale, spiegando le regole disciplinari e raccomandandone l'osservanza.

La categoria dei più è di coloro che hanno carattere ed indole ordinaria, alquanto volubile e proclive all'indifferenza: costoro hanno bisogno di brevi, ma frequenti raccomandazioni, avvisi e consigli. Bisogna incoraggiarli al lavoro, anche con piccoli premi, e dimostrando d'aver grande fiducia in loro senza trascurarne la sorveglianza.

Ma gli sforzi e le sollecitudini devono essere in modo speciale rivolti alla terza categoria, che è quella dei discepoli difficili, ed anche discoli. Il numero di costoro si può calcolare uno su quindici. Ogni superiore si adoperi per conoscerli, s'informi della loro passata maniera di vivere, si mostri loro amico, li lasci parlare molto, ma egli parli poco, ed i suoi discorsi siano brevi esempi, massime, episodi e simili. Ma non si perdano mai di vista, senza dar a divedere che si ha diffidenza di loro.

I Maestri, gli Assistenti, quando giungono tra i loro allievi, portino immediatamente l'occhio sopra di questi, e accorgendosi che taluno sia assente lo facciano tosto cercare, sotto apparenza di avergli che dire o raccomandare.

Qualora si dovesse a costoro fare un biasimo, dare avvisi o correzioni, non si faccia mai in presenza dei compagni. Si può nulladimeno approfittare di fatti, di episodi avvenuti ad altri per tirarne lode o biasimo che vada a cadere sopra coloro di cui parliamo.

Questi sono gli articoli preliminari dei nostro Regolamento. Ma a tutti è indispensabile la pazienza, la diligenza e molta preghiera, senza cui sarebbe inutile ogni Regolamento.

Sac. Giovanni Bosco

Indietro

ma Margherita non si arrendono, non alzano bandiera bianca. C'erano centinaia di altri ragazzi in attesa che qualcuno li ospitasse in una casa e li aiutasse a istruirsi, imparare una professione, trovare un lavoro e soprattutto salvarsi l'anima.

È per questo motivo che Don Bosco e mamma Margherita danno ospitalità a quell'orfano. Prendono delle precauzioni, chiudendolo a chiave in cucina, ma non rinunciano a fargli del bene.

Il comportamento di Don Bosco e mamma Margherita è di esempio per molti educatori e genitori, che spesso si scoraggiano di fronte ai primi insuccessi educativi, alle delusioni, di fronte ai ragazzi che non rispondono nel modo e nei tempi desiderati. Ogni persona, e perciò anche il giovane, ha un proprio tempo di maturazione, un cammino personale di crescita. Spesso i risultati visibili esteriormente sono raggiunti solo dopo parecchio tempo, quando certi educatori hanno già perso la speranza di ottenere qualcosa di buono, e forse si sono arresi rinunciando a proseguire l'opera di educazione. Certi obiettivi sono raggiunti molto tempo dopo.

Ma è importante che gli educatori ricordino che ciò che hanno insegnato ai giovani, soprattutto con il loro esempio, non andrà perso. Al momento opportuno emergerà nei ricordi dell'educando e potrà orientare le sue scelte di vita e il comportamento.

Sai fischiare?

Don Bosco incontra Bartolomeo Garelli

«Vedere un numero grande di giovanetti, dai 12 ai 18 anni, tutti sani, robusti, di ingegno sveglio, vederli là inoperosi, rosicchiati dagli insetti, stentare di pane spirituale e materiale, fu cosa che mi fece inorridire». È il commento di Don Bosco dopo aver visitato un carcere di Torino.

Siamo agli inizi degli anni '40. Un giorno don Cafasso invita Don Bosco ad accompagnarlo in una delle sue abituali visite ad un carcere della città. Gli ambienti poco illuminati, le pareti sporche e il volto triste dei detenuti turbano Don Bosco. In quel carcere, egli torna altre volte, con don Cafasso e anche da solo, per parlare con i ragazzi detenuti, conoscere la loro storia, portare loro una parola di speranza. Il reato più diffuso per il quale quei ragazzi sono stati incarcerati è il furto, compiuto per fame o per avere qualcosa di più del solito.

Sono rinchiusi in grandi camerate, nutriti a pane e acqua. Ciò che più impressiona Don Bosco è che «molti, quando uscivano, erano decisi a fare una vita diversa, migliore; ma dopo poco tempo finivano di nuovo lì» (cf MB II, 68-76). Sono ragazzi abbandonati a se stessi, senza famiglia o respinti dai parenti perché la prigione «li ha disonorati per sempre». Don Bosco capisce che, fuori dalla prigione, questi ragazzi hanno bisogno di trovare un amico che si prenda cura di loro, che li assi-

sta, li istruisca, che li porti in chiesa nei giorni festivi. In questo modo non finirebbero di nuovo in galera. Ma soprattutto: «Bisogna impedire ad ogni costo che dei ragazzi così giovani finiscano in prigione. Voglio essere il salvatore di questa gioventù». È così che in Don Bosco nasce l'idea di un sistema educativo *preventivo*.

Insulti e botte

È l'8 dicembre 1841, festa solenne dell'Immacolata Concezione. Al mattino Don Bosco è nella sacrestia della chiesa di San Francesco d'Assisi e si sta preparando a celebrare l'Eucaristia. Nella sua mente è ancora vivo il ricordo delle immagini viste in carcere e della necessità di educare quei ragazzi. Mentre attende che qualcuno venga a servirgli Messa, in mezzo alla sacrestia vede un ragazzo di circa 15 anni, in piedi, con il berretto in mano e lo sguardo incuriosito che osserva gli arredi sacri. «Che fai tu qui? – chiede a quel ragazzo il sacrestano, Giuseppe Comotti –. Non vedi che sei di impaccio alla gente? Presto, muoviti, va' a servire Messa a quel prete».

«Non so, non l'ho mai servita» risponde timidamente il ragazzo.

«Come! Non sai? – grida il sacrestano colpendolo con un calcio –. Bestione che sei, se non sai servire Messa, perché vieni in sacrestia? Vattene subito!».

Spaventato, il ragazzo non riesce quasi a muoversi. E il sacrestano, per convincerlo ad andarsene, lo colpisce ripetutamente sulle spalle con lo spolverino.

«Che fate? – chiede Don Bosco al sacrestano –. Perché battete quel giovanetto in questa maniera? Che cosa vi ha fatto?».

«Perché viene in sacrestia e non sa servir Messa!».

«Comunque sia, voi avete fatto male».

«A lei che ne importa?» chiede infastidito il sacrestano a Don Bosco.

«M'importa assai: è un mio amico (...). Chiamatelo all'istante perché ho bisogno di parlargli».

«Disarmato», il sacrestano esce alla ricerca del ragazzo che nel frattempo si è messo in salvo fuori dalla chiesa. Finalmente lo trova, gli si avvicina, gli assicura di non usare più violenza contro di lui, e lo accompagna da Don Bosco. Tremante e con il volto rigato dalle lacrime per la sgridata e le botte ricevute, il ragazzo raggiunge Don Bosco, che gli chiede: «Hai già udito la Messa?».

«No» risponde il ragazzo.

«Vieni dunque ad ascoltarla; dopo avrò da parlarti di un affare, che ti farà piacere». Il desiderio di Don Bosco è ridare serenità al ragazzo ed evitare che quell'episodio lo porti a farsi una cattiva idea della Chiesa. Ma anche Dio ha i suoi desideri, i suoi progetti da realizzare attraverso quell'incontro.

Un muratore di sedici anni

Celebrata la Messa, Don Bosco chiama quel ragazzo, che ora è più tranquillo. Lo fa sedere e lo rassicura che non riceverà più percosse.

«Mio buon amico, come ti chiami?».

«Bartolomeo Garelli».

«Di che paese sei?».

«Sono di Asti».

«Che mestiere fai?».

«Il muratore».

«Vive ancora tuo padre?».

«No, mio padre è morto».
«E tua madre?».
«Mia madre è anche morta».
«Quanti anni hai?».
«Sedici».
«Sai leggere e scrivere?».
«Non so niente».
«Sai cantare?».
«No» risponde il ragazzo dopo aver asciugato gli occhi dalle lacrime.
«Sai fischiare?».
Finalmente Bartolomeo sorride. E Don Bosco è contento.
«Sei già stato promosso alla santa Comunione?».
«Non ancora».
«Ti sei già confessato?».
«Sì, ma quando ero piccolo».
«Vai al catechismo?».
«Non oso perché i miei compagni più piccoli sanno la dottrina, e io così grande non ne so una parola, per questo ho vergogna di mettermi tra loro in quelle classi».
«Se ti facessi io stesso un catechismo a parte, verresti ad ascoltarlo?».
«Ci verrei di buon grado».
«Sta' tranquillo che nessuno ti maltratterà più, come ti ho già assicurato; anzi, d'ora in avanti tu sarai mio amico, ed avrai da fare con me e con nessun altro. Quando vuoi che incominciamo?».
«Quando a Lei piace».
«Stasera?».
«Sì».
«Vuoi anche adesso?».

«Sì, anche adesso con molto piacere».
Don Bosco inizia con il segno di croce, ma Bartolomeo non lo segue perché non sa come farlo e non ricorda le parole da pronunciare. Con pazienza, Don Bosco gli spiega perché iniziare la preghiera con quel segno e come si fa. Prima di incominciare il catechismo, Don Bosco recita un'Ave Maria, perché la Madonna gli dia la grazia di saper aiutare quel ragazzo a salvarsi l'anima. A Bartolomeo Don Bosco parla di Dio, creatore, e del motivo per cui ha creato gli uomini. Dopo circa mezz'ora di questa prima lezione di catechesi, gli regala una medaglia raffigurante la Madonna, lo invita a ritornare la domenica successiva e gli chiede di portare con sé alcuni suoi amici: «Avrò qualche regalo da fare di nuovo a te e a quanti verranno con te. Sei contento?».
«Oh molto, molto» risponde Bartolomeo, che dopo aver baciato più volte la mano di Don Bosco, se ne va.
Nasce così l'Oratorio festivo.
La domenica seguente, nella chiesa di San Francesco d'Assisi si presentano sei ragazzi, guidati da Bartolomeo Garelli. Vengono a incontrare Don Bosco.
Benché la memoria sia un po' «arrugginita», in poche settimane Bartolomeo riesce, con tanto impegno, a prepararsi per fare una buona Confessione, e pochi giorni dopo, la Comunione. Poi imparerà a servir Messa.
Bartolomeo rimarrà affezionato a Don Bosco e frequenterà l'Oratorio, racconterà don Michele Rua, ancora dopo il 1855.

Evidenziare il positivo

«Sai leggere e scrivere?», «Sai cantare?», «Sai fischiare?». Sono le domande che Don Bosco rivolge a Bartolomeo Garelli, e che sicuramente ha posto a moltissimi altri ragazzi, un po' per conoscere il ragazzo, un po' per sapere ciò di cui aveva bisogno (istruzione, lavoro, accoglienza, formazione morale e religiosa, affetto, ecc.). Di fronte a ripetuti «No», come nel caso di Bartolomeo, Don Bosco non si arrende e continua a cercare con pazienza una capacità del ragazzo da valorizzare e di cui renderlo consapevole. Ricerca, Don Bosco, finché trova una competenza che servirà al ragazzo per sentirsi utile.

Dal punto di vista morale, Don Bosco ha sempre sostenuto che in ogni ragazzo, anche nel più cattivo, c'è un punto di predisposizione al bene sul quale è possibile far leva. Senza questa attenzione al bene, al positivo, come avrebbe fatto Don Bosco ad accogliere ragazzi sporchi, ignoranti, maleducati, incapaci perfino di recitare un'Ave Maria o fare il segno di croce?

Molte persone sono portate ad evidenziare i difetti, a criticare piuttosto che posare lo sguardo su ciò che c'è di buono. È un'abitudine, brutta, che con la volontà e il tempo si può cambiare. Soprattutto se si è educatori o insegnanti, è molto importante saper individuare il positivo che c'è in ogni ragazzo. Questo significa credere nella sua crescita, nella possibilità di migliorare, nel poter superare una fase critica. E il ragazzo, che non si sente giudicato ma aiutato a dare spazio a ciò che di buono c'è in lui, si sente apprezzato, amato, e quindi incoraggiato nel suo cammino.

«Sentivo di essere amato»

Don Bosco incontra Paolo Albera

«1849. A None, un borgo a 20 Km da Torino, la chiesa parrocchiale di San Lorenzo è in festa: è arrivato il nuovo parroco, don Matteo Abrate. È un prete che ha molte iniziative a favore della chiesa, non solo intesa come edificio, che si preoccupa di far decorare artisticamente nell'interno e sulla facciata, ma soprattutto per la Chiesa come comunità di cristiani. Don Matteo è attento a individuare e aiutare le vocazioni sacerdotali nei ragazzi. Tra quelli della sua parrocchia ne intravede uno molto intelligente, riservato, dal contegno raccolto, devoto in chiesa. Si chiama Paolo Albera, ultimo di sette figli (di cui quattro si consacreranno al Signore nella vita religiosa), un ragazzo che potrebbe fare molto bene a scuola, ma spesso deve rinunciare ad andarvi per aiutare il padre e i fratelli nei lavori in campagna. Sono i problemi di molte famiglie, che devono guadagnarsi da vivere tra mille difficoltà.

«Prendilo con te»

A Torino, anche Don Bosco ha qualche problema: ha bisogno di collaboratori che lo aiutino a far funzionare le opere che ha appena avviato in quegli anni: casa Pinardi, l'ospizio per i giovani abbandonati, due Oratori, la chiesa di San Francesco di Sales, le prime scuole e i laboratori. Ma come trovare i collaboratori?

Un montanaro di aspetto rozzo

Don Bosco incontra Francesco Besucco

Le strade simmetriche e ampie, le piazze riquadrate e spaziose circondate da edifici grandi ed eleganti, i portici alti e maestosi, le gallerie riccamente adornate. È questa la Torino che si presenta ad un ragazzo e al suo papà che il 2 agosto 1863 entrano in città. Ma chi sono e cosa vengono a fare a Torino?

Per saperlo, torniamo indietro di tredici anni.

1 marzo 1850. In un'umile casa di Argentera, un paese montano del cuneese situato a oltre 1.600 metri di altezza, nasce Francesco Besucco. I genitori sono poveri, ma onesti e religiosi: a Francesco, come agli altri cinque figli, danno una solida educazione religiosa.

Appena l'età glielo permette, il ragazzo aiuta la famiglia nei lavori di campagna, anche nei lavori più pesanti. Al padre, che una volta gli dice: «Francesco, sembri assai stanco del lavoro», il ragazzo risponde:

«Ah! mi sembra che questi lavori non siano fatti per me. Il mio parroco mi dice sempre di studiare; chi sa che egli non mi aiuti!».

Ai famigliari parla spesso del suo desiderio di frequentare le scuole. Ma lui può andarci solo nella stagione invernale, e nel contempo continua ad aiutare nei lavori di casa.

A scuola non dimostra un grande ingegno, ma i risultati sono soddisfacenti grazie all'impegno e al tempo che dedica allo studio.

Ma oltre al desiderio di studiare, Francesco si dimostra attento alle esigenze del prossimo: a scuola, ad esempio, aiuta il maestro ad insegnare a leggere ai bambini principianti. Ma non solo. «Ogni qualvolta fossero sorte risse fra i suoi condiscepoli, Francesco si lanciava tosto in mezzo a loro per acquetarli», ricordava il suo maestro. Assiste i suoi coetanei nel cammino spirituale: «Orsù, amici, recitiamo l'Angelus e poi proseguiremo il nostro divertimento», suggerisce loro sentendo suonare l'Ave Maria.

Nei momenti liberi da impegni scolastici e dai lavori in campagna prende in mano un libro e si immerge nella lettura di vite di santi o di semplici buoni cristiani. Quando conduce le pecore al pascolo, porta con sé una buona lettura. «Almeno Iddio mi concedesse di potermi emendare dei miei difetti, e di imitare la buona condotta e la santa fine del mio caro Magone!» disse una volta dopo aver letto la biografia del giovane Michele Magone.

«Il suo sguardo s'incontrò al mio»

Francesco rimane talmente colpito dalla testimonianza di Michele che un giorno si rivolge al suo parroco per chiedergli un aiuto: vuole imitare Magone nella sua santità, e per riuscirci desidera entrare nell'istituto di Don Bosco a Torino-Valdocco. Per essere accettati come studenti a Valdocco, occorre però almeno aver frequentato le scuole elementari. Ad Argentera c'è solo la prima classe e poche materie della seconda. In aiuto di Francesco e di qualche altro ragazzo che come lui

vuole proseguire gli studi, accorre il parroco del paese, il quale si presta a fare loro scuola.

Terminati gli studi, il parroco di Argentera scrive a Don Bosco: «Questo giovanotto [Francesco Besucco] da più anni è il mio aiuto per le cose parrocchiali. Servire la Messa, prendere parte alle funzioni di chiesa, fare il catechismo ai più piccoli, pregare con grande fervore, frequentare con esemplarità i Santi Sacramenti sono, in breve, ciò che fa costantemente. Io me ne privo volentieri, perché spero di farne un ministro del Signore».

Don Bosco risponde che lo accetta. E anche i genitori gli danno il permesso di lasciare casa. Siamo nel luglio 1863.

Il 1° agosto Francesco e papà Matteo partono da Argentera, diretti verso Torino. Il giorno dopo giungono a destinazione. Di fronte all'immagine di questa grande città, papà Francesco, rimasto a bocca aperta, si rivolge meravigliato al figlio: «Che ne dici, Francesco? Non ti sembra proprio di essere in paradiso?». «Tutte queste cose a me poco importano – ribatte prontamente Francesco –, perché di nulla sarà contento il mio cuore, finché non sarò ricevuto in quell'Oratorio al quale fui inviato».

Giunti di fronte alla porta dell'Oratorio di Valdocco, Francesco si volta verso il padre che, commosso, ha il volto rigato dalle lacrime: «Non datevi alcuna pena per me; il Signore non mancherà di aiutarci: io pregherò ogni giorno per tutta la nostra famiglia».

Pochi giorni dopo aver superata la soglia, Francesco rimane sbalordito: oltre settecento ragazzi gli diventano amici e compagni in ricreazione, a mensa, in dormitorio, in chiesa, a scuola, nelle ore di studio. Manca

però ancora un tassello molto importante per conoscere tutto l'Oratorio: Francesco vuole incontrare quel prete di nome Don Bosco a cui il proprio parroco ha scritto per farlo accettare.

«Un giorno io facevo ricreazione in mezzo ai giovani di questa casa – racconta Don Bosco – quando vidi uno vestito quasi a foggia di montanaro, di mediocre corporatura, di aspetto rozzo, col volto lenticchioso. Stava con gli occhi spalancati rimirando i suoi compagni a trastullarsi. Come il suo sguardo s'incontrò al mio, fece un rispettoso sorriso portandosi verso di me» (MB VII, 492ss).

E tra i due inizia un dialogo fitto e profondo:

«Chi sei tu?» gli chiede Don Bosco.

«Io sono Besucco Francesco, dell'Argentera».

«Quanti anni hai?».

«Ho presto quattordici anni».

«Sei venuto tra noi per studiare o per imparare un mestiere?».

«Io desidero tanto di studiare» risponde sicuro di sé il giovane Francesco.

«Con quale intenzione tu vorresti continuare gli studi e non intraprendere un mestiere?».

«Il mio vivo, il mio gran desiderio è di poter abbracciare lo stato ecclesiastico».

A Don Bosco, Francesco confida di aver avuto sempre questo desiderio, di aver pregato il Signore che lo aiutasse a realizzarlo. Gli racconta di esser stato aiutato dal suo parroco: «Egli mi ha insegnato il catechismo, mi ha fatto scuola, mi ha vestito, mi ha mantenuto (...) e dopo avermi fatto scuola quasi due anni mi ha raccomandato a lei, affinché mi ricevesse nell'Oratorio».

Dalla riconoscenza per gli aiuti ricevuti e dall'affetto

che dimostra verso il suo parroco, Don Bosco capisce che Francesco ha le qualità per intraprendere il cammino desiderato. Allora gli consiglia di pregare per il suo benefattore e di comportarsi bene affinché chi l'ha aiutato possa ricevere notizie confortanti. «Intanto va' con i tuoi compagni a fare ricreazione».

Tre parole, un programma

Con i suoi compagni, Francesco non solo fa ricreazione, ma spesso si confronta, dentro di sé, e li vede migliori di lui, soprattutto dal punto di vista morale e spirituale.

Pochi giorni dopo quel primo incontro, Francesco si avvicina a Don Bosco con aria preoccupata, tanto che il prete se ne accorge: «Che hai, mio caro Besucco?».

«Io mi trovo qui in mezzo a tanti compagni tutti buoni; vorrei farmi molto buono come loro, ma non so come fare, ed ho bisogno che mi aiuti» gli confida Francesco.

«Ti aiuterò con tutti i mezzi a me possibili. Se vuoi farti buono pratica tre sole cose e tutto andrà bene: Allegria, Studio, Pietà. È questo il grande programma, praticando il quale potrai vivere felice e fare molto bene all'anima tua».

Ma l'attenzione di Francesco si ferma alla prima parola: «Allegria... Io sono fin troppo allegro. Se lo stare allegro basta per farmi buono io andrò a trastullarmi da mattina a sera. Farò bene?» chiede a Don Bosco.

«Non da mattina a sera, ma solamente nelle ore in cui è permessa la ricreazione» spiega Don Bosco.

Guidato da questo chiarimento, un po' per volta Francesco impara a prendere parte alla ricreazione in

modo corretto. Quando il tempo libero a disposizione è prolungato, si ritaglia qualche momento per intrattenersi con i compagni più studiosi, per farsi spiegare le regole interne all'Oratorio o qualche lezione scolastica particolarmente difficile, o per correre in cappella a pregare. Poi, nei momenti liberi da impegni, avvicina alcuni suoi compagni per dare loro buoni consigli.

Un giorno Francesco vede appeso su un muro dell'Oratorio un cartello che riporta una scritta: «Ogni momento di tempo è un tesoro».

«Non capisco che cosa vogliano dire queste parole – chiede perplesso Francesco a Don Bosco –. Come noi possiamo in ogni momento di tempo guadagnare un tesoro?».

«È proprio così. In ogni momento di tempo noi possiamo acquistarci qualche cognizione scientifica o religiosa, possiamo praticare qualche virtù, fare un atto di amor di Dio: cose che davanti al Signore sono altrettanti tesori, ci gioveranno per tempo e per l'eternità» gli spiega Don Bosco.

Dopo aver ascoltato con attenzione e in silenzio, Francesco tira fuori un foglietto dalla tasca dei pantaloni e scrive ciò che Don Bosco gli ha detto. Poi aggiunge con voce ferma: «Ho capito».

Guardare a terra come la capra

Per intrattenere i compagni, Francesco racconta loro le sue vicende di pastorello, vissute prima di trasferirsi all'Oratorio di Valdocco. Narra quando conduceva le pecore e le capre al pascolo; racconta dei cespugli, dei prati, della montagna, degli strapiombi. E dal suo mondo campestre trae lo spunto per saggi insegnamenti a

forma di proverbi o riflessioni utili per la vita spirituale: «Chi guarda a terra come la capra, è ben difficile che il ciel gli si apra». Oppure: «Noi non siamo nati per dormire e per mangiare come fanno le capre e le pecore, ma dobbiamo lavorare per la gloria di Dio e fuggir l'ozio che è il padre di tutti i vizi».

Oltre a queste attenzioni per i suoi coetani, Francesco chiede di fare qualche penitenza corporale. Ma Don Bosco glielo proibisce. Gli permette però di svolgere i lavori più umili: fare commissioni ai compagni di Oratorio, portare loro l'acqua, pulire le scarpe, servire a tavola, riordinare il refettorio, trasportare la spazzatura, rassettare il dormitorio.

Verso la fine del 1863 Francesco decide ugualmente di fare un sacrificio corporale un po' gravoso: rinuncia alle coperte pesanti nel suo letto. Ma nel gennaio 1864 si ammala di polmonite. La situazione precipita in pochi giorni. Poco prima di andare in paradiso, a Don Bosco che gli chiede: «Che cosa vuoi che io dica ai tuoi compagni da parte tua?», risponde: «Dica loro che fuggano lo scandalo, che procurino di far sempre delle buone confessioni (...). A lei chiedo che mi aiuti a salvarmi l'anima».

RIFLESSIONE

Conoscere i giovani

«Chi sei tu?... Quanti anni hai?... Sei venuto tra noi per studiare o per imparare un mestiere?... Con quale intenzione tu vorresti continuare gli studi e non intraprendere un mestiere?». Sono le domande che Don Bosco rivolge a Francesco Besucco quando lo incontra per la prima volta nel cortile dell'Oratorio. Anche in molti altri casi Don Bosco fa questa specie di test ai ragazzi che incontra.

Don Bosco vuole conoscere le intenzioni dei ragazzi che si presentano alla porta dell'Oratorio, quale progetto hanno per il loro futuro. Ha bisogno di sapere le motivazioni profonde della loro scelta di vita.

Per evitare delusioni o fallimenti dei ragazzi, Don Bosco si accerta; dalle risposte cerca di capire la loro maturità, le esperienze vissute, per adattare il suo intervento educativo alle esigenze del ragazzo. E grazie alla sua esperienza, Don Bosco sa indirizzare il ragazzo verso la scelta migliore per lui. Il suo obiettivo è formare «buoni cristiani e onesti cittadini».

A volte può capitare che i genitori, gli educatori, gli insegnanti non tengano conto del ragazzo che hanno di fronte, delle sue concrete condizioni. Fanno più riferimenti a un modello ideale, a un'immagine descritta su qualche manuale. Proviamo a chiederci: dei giovani che dobbiamo educare, cerchiamo di conoscere e capire le origini, la famiglia, gli ambienti frequentati, le amicizie? Sappiamo come trascorrono il tempo libero? Con chi? Dove? Gli abbiamo mai chiesto quali sono i loro desideri? A che cosa aspirano maggiormente? Quali sono le persone a cui vorrebbero assomigliare, i loro «idoli»?

Solo conoscendo questa realtà, l'educatore può adattare al ragazzo un metodo educativo appropriato ed efficace.

gliere elemosine per le nostre opere ma anche adoperarsi con ogni mezzo possibile per cooperare alla salvezza dei loro fratelli e in particolar modo della gioventù. Cerchino pertanto di mandare i ragazzi al catechismo, aiutino personalmente a farlo, preparino i fanciulli alla comunione [...], diffondano buoni libri e si oppongano energicamente alle lettura della stampa irreligiosa e immorale» (MB 15,500). Proprio come faceva Giuseppe Buzzetti.

Un ragazzo difficile

Don Bosco incontra Michele Magone

È una sera di autunno del 1857. Alla stazione ferroviaria di Carmagnola (una località a 30 km da Torino) Don Bosco attende l'arrivo del treno che lo riporta a casa. Il campanile suona le sette. Il cielo è nuvoloso, e il paesaggio è avvolto da una fitta nebbia che si trasforma in fine pioggerella. La visibilità è ridotta a pochi metri. La luce del lampione della stazione lascia trasparire un debole chiarore. Da quella nebbia affiorano nitide solo le voci di alcuni ragazzi: «Aspetta, prendilo, corri, fermalo...». Una di quelle voci prevale sulle altre, una che dirige il gioco, e a cui tutti ubbidiscono.

«Di chi è quella voce?» si chiede Don Bosco. Il prete si alza dalla panchina e va verso il gruppo di ragazzi. Di fronte alla improvvisa comparsa di quella sagoma scura, i ragazzi scappano, tutti eccetto uno. Questi fa un passo avanti, e con le mani sui fianchi e l'aria di sfida chiede al prete:

«Chi siete voi, che venite qui tra i nostri giochi?».

«Io sono un tuo amico – risponde Don Bosco –, desidero fare un po' di ricreazione con te e con i tuoi compagni. Ma tu chi sei?».

«Io sono Michele Magone, generale della ricreazione».

Nel frattempo intorno ai due si raccolgono quei ra-

gazzi che fino a poco prima avevano corso e gridato con il loro «generale».

«Mio caro Magone, quanti anni hai?».

«Ho dodici anni»...

«Hai imparato qualche professione?».

«Ho imparato la professione del far niente».

«Finora che cosa hai fatto?».

«Sono andato a scuola. Ho fatto la terza elementare».

«Hai ancora tuo padre?».

«No, mio padre è già morto. Mia madre è ancora viva e lavora a servizio altrui, e fa quanto può per dare del pane a me e ai miei fratelli che la facciamo continuamente disperare».

«Che cosa vuoi fare per l'avvenire?».

«Bisogna che io faccia qualche cosa, ma non so quale».

La franchezza delle risposte di Michele e la precarietà della sua situazione emersa da quel breve colloquio fanno capire a Don Bosco che per quel ragazzo sarebbe un grosso pericolo rimanere in quella condizione di vita. «D'altra parte – scrive Don Bosco – mi sembrava che se quel brio e quell'indole intraprendente fossero coltivati, egli avrebbe fatto qualche buona riuscita» (*Magone Michele*, Torino, SEI 1964).

«Mio caro Magone – riprende Don Bosco – hai volontà di abbandonare questa vita da monello e metterti ad apprendere qualche mestiere oppure continuare gli studi?».

«Sì che ho volontà. Questa vita da dannato non mi piace più; alcuni miei compagni sono già in prigione; io temo altrettanto per me; ma che cosa devo fare? Mio padre è morto, mia madre è povera, chi mi aiuterà?».

Don Bosco gli suggerisce di pregare Dio Padre. Intanto il campanello della stazione suona per segnalare l'arrivo del treno diretto a Torino, quello che Don Bosco sta aspettando. Questi estrae dalla tasca una medaglia e la consegna a Michele: «Prendi, domani va' da don Ariccio tuo viceparroco; digli che il prete che te l'ha donata desidera delle informazioni sulla tua condotta». Michele gli chiede come si chiama, da che paese viene, ma Don Bosco non può più rispondere perché deve salire sul treno che sta partendo.

Un ragazzo «difficile a domarsi»

In Michele è forte il desiderio di sapere chi è quel prete. Non riesce ad aspettare l'indomani. Si reca immediatamente da don Ariccio, gli parla di quell'incontro e gli mostra la medaglia. Il prete, vedendo l'immagine di Maria Ausiliatrice, capisce che si tratta di Don Bosco, e gli scrive una lettera: «Il giovane Magone Michele è un povero orfano di padre; la madre, dovendo pensare a dar pane alla famiglia, non può assisterlo, perciò passa il suo tempo nelle vie e nelle piazze con i monelli. Ha un ingegno non ordinario; ma la sua volubilità e sbadataggine l'hanno fatto licenziare più volte dalla scuola; tuttavia egli ha fatto abbastanza bene la terza elementare. In quanto alla moralità io lo credo buono di cuore, e di semplici costumi; uno difficile a domarsi. Nelle classi di scuola o di catechismo è il disturbatore universale; quando non interviene, tutto è in pace; e quando se ne parte, fa un beneficio a tutti... Gli farebbe molto bene se lei lo accettasse tra i suoi ragazzi».

Con la lettera in tasca e il permesso di sua mamma, Michele parte per Torino e scende a Valdocco. «Eccomi

– esclama Michele correndo incontro a Don Bosco –, io sono quel Magone Michele che avete incontrato alla stazione della ferrovia a Carmagnola». E gli consegna la lettera. Don Bosco la legge e accetta Michele tra i suoi giovani a Valdocco. Il ragazzo gli promette di non arrecargli dispiaceri, di impegnarsi, e gli assicura di essere disposto a fare quello che Don Bosco vorrà, anche se lui preferirebbe studiare. Ed esprime un desiderio: «Se un birbante potesse diventare abbastanza buono per ancora farsi prete, io mi farei volentieri prete».

Inizia perciò il periodo dello studio. I primi giorni sono faticosi. Cantare, gridare, correre, saltare, schiamazzare sono le uniche attività che lo rendono allegro. È bello vederlo quando il campanello suona per segnalare l'inizio della ricreazione: «Sembrava che uscisse dalla bocca di un cannone: volava in tutti gli angoli del cortile», scrive Don Bosco.

«È tempo di romperla col demonio»

Dopo un mese, Michele perde la sua allegria, diventa pensieroso. Non partecipa più ai giochi.

«Caro Magone, io avrei bisogno che tu mi lasciassi un momento padrone del tuo cuore, e mi manifestassi la ragione di quella malinconia che da alcuni giorni ti va travagliando» gli chiede Don Bosco che lo vede rattristato.

Michele esita, non sa da dove iniziare, non trova le parole giuste. Poi gli confida: «Ho la coscienza imbrogliata...».

«Ho capito tutto – gli risponde Don Bosco – ...preparati a fare una buona Confessione...».

Michele fa l'esame di coscienza. Dopo qualche giorno si decide: «È tempo di romperla col demonio!» esclama il ragazzo. Così fa la sua confessione. «Oh, quanto sono felice!» esclama dopo aver ricevuto il perdono del Signore.

Ma nell'inverno del 1858 si risveglia in lui una malattia all'apparato digerente. In pochi giorni la situazione peggiora. Michele capisce la gravità, ma non si agita, si confessa di frequente.

A Don Bosco chiede un favore: «Dite a mia madre che mi perdoni tutti i dispiaceri che le ho dato nella mia vita. Io ne sono pentito. Ditele che io l'amo».

E per i compagni: «Che procurino di fare sempre delle buone confessioni... Dite che li attendo tutti in paradiso». È il 21 gennaio 1859: a quattordici anni Michele va in paradiso.

Guadagnare il cuore

«Chi siete voi, che venite qui tra i nostri giochi?» chiede Michele a quel prete che si era avvicinato a lui e ai suoi amici. «Io sono un tuo amico, desidero fare un po' di ricreazione con te e con i tuoi compagni. Ma tu chi sei?...». Ecco uno dei modi con i quali Don Bosco conquistava il cuore dei ragazzi.

L'educatore che segue il metodo educativo di Don Bosco tratta con amorevolezza il ragazzo e cerca di farlo ragionare. E in questo modo «guadagna il suo cuore». A quel punto il ragazzo sviluppa la capacità di comprensione e risponde in modo affettuoso alle proposte dell'educatore. La ragionevolezza, o lo sviluppo di essa, aiuta il ragazzo a capire il dovere e la legge del lavoro, dell'impegno personale, del la-

voro scolastico. E guadagnando il suo cuore, gli si permette di fare la gioiosa esperienza della famiglia, della comunità, dell'amicizia, della fiducia reciproca, della collaborazione, della socialità.

L'educatore guadagna il cuore dei ragazzi, e li aiuta realmente a migliorare e crescere nella maturità, quando corregge i loro errori con avvisi amichevoli e preventivi, con parole che esprimono amorevolezza, interessamento alla loro crescita. In tal modo il ragazzo vede nell'educatore un padre che lo avvisa, che lo aiuta a diventare «un buon cristiano e un onesto cittadino», che vuole liberarlo dai problemi, dai castighi, dalle conseguenze del peccato.

E «l'educatore, guadagnato il cuore del suo protetto, potrà esercitare sopra di lui un grande impero», scrive Don Bosco, perché il ragazzo risponderà alle proposte dell'educatore con maggiore capacità di comprensione e più intensa affettività.

Un ragazzo in barbieria

Don Bosco incontra Carlo Gastini

1848. Don Bosco è giovane prete al Convitto di San Francesco. Un sabato entra in una barbieria per farsi radere la barba. Oltre al proprietario, in quella bottega lavora Carlo Gastini, un giovane apprendista alle prime armi con gli attrezzi da barbiere. Per ora si dedica unicamente a insaponare i clienti. Ma Don Bosco, che ha visto in quel garzone un ragazzo che potrebbe frequentare il suo oratorio festivo, vuole essere servito proprio da lui per fare amicizia.

«Come ti chiami» chiede Don Bosco al ragazzo che si avvicina per insaponarlo.

«Carlino Gastini».

«Hai ancora i tuoi genitori?».

«Ho solamente più mia madre».

«Quanti anni hai?».

«Undici».

«Hai già fatto la prima Comunione?».

«Non ancora».

«Vai al catechismo?».

«Quando posso».

«Bravo! Ora in paga voglio che tu mi faccia la barba».

«Per carità – interviene prontamente il proprietario della barbieria che ha seguito il dialogo tra i due – non

Incontro D_06: COMUNICAZIONE

Obiettivo:
Oggi si parla della comunicazione.
Banalmente si può pensare che esista un solo modo per comunicazione: la parola o la scrittura. FALSO. Questo metodo è in realtà ciò che comunica meno di tutti ed è il meno efficace, soprattutto con i bambini. Vediamo quali altri metodi ci sono per comunicare qualcosa

Materiale necessario
Ciupa Ciups

Disposizione della stanza
Liberare il più possibile la stanza da tavoli. Disporre le sedie in cerchio.

Gioco di riscaldamento: bans
Anziché fare un gioco di riscaldamento, si faranno all'aperto alcuni bans, eventualmente coni bambini che potranno esserci in oratorio. Senza esagerare 2- al massimo 3, a secondo di come i ragazzi reagiscono, tratti dall'elenco allegato dei bans.

Inizio con preghiera e introduzione all'argomento.
Per questo aiutarsi con il solito libro ñScuola per animatori a cura di Alberto Martelli, elleniò Pagina 84 e seguenti dove si parla della comunicazione

In generale occorre motivare molto i ragazzi su questo argomento. La comunicazione può apparire un argomento banale e scontato, e invece è alla base delle incomprensioni fra le persone. Una cattiva comunicazione porta a litigi, divorzi, e perfino a guerre.

Quanto S. Paolo, fra i vari doni dello Spirito Santo, cita il dono delle lingue, io credo si riferisca proprio a quella abilità di parlare la lingua di colui che hai di fronte, ovvero di arrivare al suo cuore. La sola parola o la sola scrittura sono assolutamente insufficienti. Come per esempio esprimere il proprio amore ad un neonato che non conosce la lingua?

Gioco sfida: 4 domande

Questo incontro ruota attorno a questo gioco, per creare spunti divertenti di discussione

Vi sono 4 domande. Chi risponde correttamente vincerà un fantastico premio (un ciupaciups che poi invece darò a tutti)
Vi sono diversi modi di arrivare a rispondere alla domanda

- Scoppiare il palloncino
- Prendere un fazzoletto
- Mangiare un biscotto e bere un bicchiere di acqua
- Eseguire una semplice operazione matematica

Domanda 1

- Lettura del racconto di Bruno Ferrero a scelta fra i due qui di seguito riportati.
- Lettura del miracolo di Gesù trasformazione acqua in vino

Qual è lôelemento che mette in comune le tre scene?
OBIETTIVO: ATTENZIONE

La predica di S. Francesco

(Bruno Ferrero, C'è qualcuno lassù)

Un giorno, uscendo dal convento, san Francesco incontrò frate Ginepro. Era un frate semplice e buono e san Francesco gli voleva molto bene.
Incontrandolo gli disse: «Frate Ginepro, vieni, andiamo a predicare».
«Padre mio» rispose, «sai che ho poca istruzione. Come potrei parlare alla gente?».
Ma poiché san Francesco insisteva, frate Ginepro acconsentì. Girarono per tutta la città, pregando in silenzio per tutti coloro che lavoravano nelle botteghe e negli orti. Sorrisero ai bambini, specialmente a quelli più poveri. Scambiarono qualche parola con i più anziani. Accarezzarono i malati. Aiutarono una donna a portare un pesante recipiente pieno d'acqua.
Dopo aver attraversato più volte tutta la città, san Francesco disse: «Frate Ginepro, è ora di tornare al convento».
«E la nostra predica?».
«L'abbiamo fatta... L'abbiamo fatta» rispose sorridendo il santo.

Se hai in tasca il profumo del muschio non hai bisogno di raccontarlo a tutti. Il profumo parlerà in tua vece. La predica migliore sei tu.

Il grillo e la moneta

(Bruno Ferrero)

Un saggio indiano aveva un caro amico che abitava a Milano. Si erano conosciuti in India, dove lôitaliano era andato con la famiglia per fare un viaggio turistico. Lôindiano aveva fatto da guida agli italiani, portandoli a esplorare gli angoli più caratteristici della sua patria.
Riconoscente, lôamico milanese aveva invitato lôindiano a casa sua. Voleva ricambiare il favore e fargli conoscere la sua città. Lôindiano era molto restio a partire, ma poi cedette allôinsistenza dellôamico italiano e un bel giorno sbarcò da un aereo alla Malpensa.
Il giorno dopo, il milanese e lôindiano passeggiavano per il centro della città. Lôindiano, con il suo viso color cioccolato, la barba nera e il turbante giallo attirava gli sguardi dei passanti e il milanese camminava tutto fiero dôavere un amico così esotico.
Ad un tratto, in piazza San Babila, lôindiano si fermò e disse: *Senti anche tu quel che sento io?*
Il milanese, un poôsconcertato, tese le orecchie più che poteva, ma ammise di non sentire nientôaltro che il gran rumore del traffico cittadino.
Qui vicino côè un grillo che canta. Continuò, sicuro di sé, lôindiano.
Ti sbagli - replicò il milanese - *io sento solo il chiasso della città. E poi, figurati se ci sono grilli da queste parti.*
Non mi sbaglio. Sento il canto di un grillo. Ribatté lôindiano e decisamente si mise a cercare tra le foglie di alcuni alberelli striminziti.
Dopo un poôindicò allôamico che lo osservava scettico un piccolo insetto, uno splendido grillo canterino che si rintanava brontolando contro i disturbatori del suo concerto.
Hai visto che côera un grillo? Disse lôindiano.
È vero. Ammise il milanese. Voi indiani avete lôudito molto più acuto di noi bianchié .
Questa volta ti sbagli tu - sorrise il saggio indiano. *Stai attentoé .*
Lôindiano tirò fuori dalla tasca una monetina e facendo finta di niente la lasciò cadere sul marciapiede. Immediatamente quattro o cinque persone si voltarono a guardare.
Hai visto? Spiegò lôindiano. *Questa monetina ha fatto un tintinnio più esile e fievole del trillare del grillo. Eppure hai notato quanti bianchi lo hanno udito?*

Domanda 2
Esperimento della comunicazione non verbale
Esce 1 volontario con un animatore. Decidono un film o una parola o un titolo di canzone e rientrato prova a mimarlo

1. Comunicazione significa tante cose e noi di questo argomento non sappiamo nulla. L'animatore è un annunciatore: per professione o per vocazione?
2. Non si può non comunicare
3. Esiste una forte differenza da significante e significato (che schifo, coerenza azioni, state zitti urlando, ti voglio bene e poi non ti dedico tempo)

Domanda 3
Fare fotocopie delle immagini sulle diverse posture (tratte sempre dal libro del corso animatori) per vedere se capiscono a cosa di riferiscono (una per ognuno)

1. Due tipi di comunicazione: verbale e non verbale. Quella non verbale è molto più potente di quella verbale, ma è anche quella che controlliamo di meno. Impariamo ad esprimerci correttamente, ma ci smentiamo con tutto il resto
2. Tipi di comunicazione non verbale:
    a. Culturale (abbigliamento, riti di conoscenza, ruoloé come ti guardano in oratorio)
    b. Olfattiva
    c. Paralinguistica, legata alla impostazione della voce, intonazione, pianto riso
    d. Cinesica, ovvero legata ai movimenti del corpo (esempio della postura mentre si ascolta)
    e. Lo sguardo

Domanda 4
Riportare esempi di comunicazione di Gesù (vedi versetti riportati di seguito, da fotocopiare e distribuire)
Qual è la comunicazione più importante che Gesù ci chiede di utilizzare? (La testimonianza)

Gesù come comunica?

(Mt 21,33) Ascoltate un'altra parabola

(Lc 5,36) Diceva loro anche una parabola

(**Gv 9,1)** Passando vide un uomo cieco dalla nascita

(Lc 8,4) Poiché una gran folla si radunava e accorreva a lui gente da ogni città, disse con una parabola

(Mc 7,17) Quando entrò in una casa lontano dalla folla, i discepoli lo interrogarono sul significato di quella parabola

(Mc 10,21)
Allora Gesù, fissatolo, lo amò e gli disse: «Una cosa sola ti manca: va', vendi quello che hai e dàllo ai poveri e avrai un tesoro in cielo; poi vieni e seguimi»

(Gv 19,23)
I soldati poi, quando ebbero crocifisso Gesù, presero le sue vesti e ne fecero quattro parti, una per ciascun soldato, e la tunica. Ora quella tunica era senza cuciture, tessuta tutta d'un pezzo da cima a fondo

(Mt 9,10-13)
Mentre Gesù sedeva a mensa in casa, sopraggiunsero molti pubblicani e peccatori e si misero a tavola con lui e con i discepoli. Vedendo ciò, i farisei dicevano ai suoi discepoli: «Perché il vostro maestro mangia insieme ai pubblicani e ai peccatori?». Gesù li udì e disse: «Non sono i sani che hanno bisogno del medico, ma i malati. Andate dunque e imparate che cosa significhi: *Misericordia io voglio e non sacrificio*. Infatti non sono venuto a chiamare i giusti, ma i peccatori»

(Lc 18,35-40)
Mentre si avvicinava a Gerico, un cieco era seduto a mendicare lungo la strada. Sentendo passare la gente, domandò che cosa accadesse. Gli risposero: «Passa Gesù il Nazareno!». Allora incominciò a gridare: «Gesù, figlio di Davide, abbi pietà di me!». Quelli che camminavano avanti lo sgridavano, perché tacesse; ma lui continuava ancora più forte: «Figlio di Davide, abbi pietà di me!». Gesù allora si fermò e ordinò che glielo conducessero. Quando gli fu vicino, gli domandò

(Gv 8, 1-11)
Gesù si avviò allora verso il monte degli Ulivi. Ma all'alba si recò di nuovo nel tempio e tutto il popolo andava da lui ed egli, sedutosi, li ammaestrava. Allora gli scribi e i farisei gli conducono una donna sorpresa in adulterio e, postala nel mezzo, gli dicono: «Maestro, questa donna è stata sorpresa in flagrante adulterio. Ora Mosè, nella Legge, ci ha comandato di lapidare donne come questa. Tu che ne dici?». Questo dicevano per metterlo alla prova e per avere di che accusarlo. Ma Gesù, chinatosi, si mise a scrivere col dito per terra. E siccome insistevano nell'interrogarlo, alzò il capo e disse loro: «Chi di voi è senza peccato, scagli per primo la pietra contro di lei». E chinatosi di nuovo, scriveva per terra. Ma quelli, udito ciò, se ne andarono uno per uno, cominciando dai più anziani fino agli ultimi.
Rimase solo Gesù con la donna là in mezzo. Alzatosi allora Gesù le disse: «Donna, dove sono? Nessuno ti ha condannata?». Ed essa rispose: «Nessuno, Signore». E Gesù le disse: «Neanch'io ti condanno; va' e d'ora in poi non peccare più»

BIM BUM BANS

O alele
Coccodrilli
Jack in cucina con Tina
Pipistrello
Laurenzia
4 Pirati
La macchina del capo
Ciao mi chiamo Jhon
Rana
Casa Ciok
Coda del serpente
Battaglia di Magenta
Gli indiani
Cic e ciac
Uan tan ciu
A unna ganna
La canottiera gialla
I cavalli
La canzone della felicità
Bambino nella culla

Lôaustriaco felice
Lôelefante
Una sardina, due sardine
In un campo di boc
Aga ciuf

Cabaret

... L'ARTE DI SAPER PARLARE IN PUBBLICO

Che cos'è la comunicazione?
Annunciatori per professione o per vocazione?
Una tecnica di guida!!

... Buon Viaggio!!!

Strada facendo

... i segnali da seguire per imboccare la via giusta

DARE LA PRECEDENZA

A che cosa? Al Linguaggio Non Verbale cioè all'insieme di gestualità, posizione, movimenti, mimica facciale...

Non reprimere ma dirigere

NO — Duce / MastroLindo / Adamo / Eva / Fonzie / Tex / Valentino / Padre Pio / Padrino / Tic Tac Bans / Toscanini / Franklyn / Carla Fracci.

SÌ
- Servo Gesto
- Messa a terra

Mai dietro le barricate!

Puntare sempre sul faccia a faccia, perciò via ogni barriera tra te e il tuo pubblico:

NO
- leggio
- cattedra
- posizione asimmetrica (non centrale)

Da usarsi per avvicinarsi!

Rimanere immobili per troppo tempo è impossibile e sbagliato: bisogna muoversi ma nel modo giusto, perciò ricordati che ***è sbagliato***:

NO
- camminare senza un motivo comunicativo
- muoversi di fretta e nervosamente
- dare le spalle all'uditorio
- muoversi continuamente

mentre ***è molto corretto***:

SÌ
- camminare per avvicinarsi al pubblico
- camminare per scaricare l'energia nervosa
- ritornare al punto centrale
- avere dei movimenti mirati per sottolineare alcuni gesti (specie con i ragazzi)

Il nostro viso può comunicare molto perciò:

SÌ
- allenati con un po' di mimo
- usalo durante le pause espressive
- usalo sempre per il pubblico e per te
- e per finire ricordati che se un bel sorriso non si può improvvisare è anche vero che quando c'è rende tutto più bello ...e poi fa bene alla salute!!!

DIVIETO DI UNA CATTIVA VOCE

La regola generale è: «*Usa lo stereo che è in te*» ... e usalo con tutti gli optional:

- controlla la freccia (l'ultima fila)
- controlla la marmitta (...i raschiamenti)
- controlla il carburatore (...mmh, eeh, cioè...)
- controlla il contagiri (respirazione)
- controlla il cambio (toni e pause)

STRADA CONSIGLIATA

Se si vuole puntare al centro della comunicazione:

MI PREPARO (**PRE**parazione psicol. /**PA**rtecipanti/**R**ealizzazione **O**biettivi)

APERTURA (**A**ccoglienza **PER**sone/ **T**itolo/ **U**n **R**egolamento/ **A**ssieme)

CORPO (**C**ontesto/ **O**cchiata **R**ealista/ **P**roposta/ **O**sservazioni)

FINE (**F**esta/ **I**ndice/ **N**ovità/ ... **E** dite grazie)

Occhio aux spie!

...i pericoli da tenere sempre sott'occhio

ADRENALINA TROPPO ALTA

L'adrenalina è quella «cosa» che come ben sai prepara l'organismo a battersi o a battersela! Tutto quindi sta nell'usare bene questa energia:

- Accettare lo stress
- Evitare altro stress
- Sfogare lo stress

ARIA PESANTE

C'è bisogno di una boccata di aria fresca! Perciò aziona il tuo humour e ventila un po' l'ambiente: è importante rasserenare le persone.

Alcuni consigli per le battute:

- con spontaneità
- al momento giusto (mai all'inizio!)
- se non esce pazienza... ma il sorriso sempre!!
- di diverso stile: Grillo/Fantozzi/Marchesini

SOSTA D'EMERGENZA

È necessario di tanto in tanto una breve sosta... ovviamente a motore acceso!
Una volta fermati e azionate le frecce d'emergenza bisogna far sì che gli uditori facciano il punto della situazione:

- Chiedere semplicemente: «Avete capito?»
- Lasciare spazio per chiarire i dubbi
- Visualizzare delle parole chiavi
- Usare il metodo missionario dell'eco.
- Dare dei problemi da risolvere utilizzando eventuali regole enunciate

PRESSIONE BASSA

Una vera comunicazione deve essere fluida e deve far vedere in qualche modo quello che dice: se questa spia si accende indica che la lubrificazione è un po' scarsa... sulle lunghe si brucia tutto!

Bisogna perciò scegliere l'olio più adatto:

- Semplicità
- U.P.A.D.
- Analogia e Esempi concreti
- Teoria dell'iceberg o dell'aperitivo
- Spotmania

POCA LUCE!!!

C'è così poca luce che non ci si vede! Infatti bisogna rimediare ad alcuni piccoli inconvenienti:

- overdose
- scanning
- fotomagnetite (re/amico/fan/politicrazia)

Gli accessori

...i consigli per un grande cabaret!!

Interni in pelle — È la tecnica del **trasformismo** che usa il cambio di vestiti come punto forte. I costumi devono essere:

- semplici e appariscenti
- caratterizzanti

Fendinebbia — Usare degli **audiovisivi** non è sempre facile!! L'importante è:

- non usarli mai da soli
- ricordarsi che il miglior audiovisivo siamo sempre noi

Autoradio — Imparare a copiare le tecniche, i titoli da tutto quel mondo che è **RADIO/TV & Co.** Da ricordare:

- sono sempre e solo degli strumenti
- servono soprattuto per la partenza e la conclusione

Babacetti — A volte basta un oggetto usato in mille modi diversi per presentare un'idea. L'**oggettoprassi** richiede una buona preparazione ed è ottima quando non si dispone di materiale.

ABS — L' Avere un «**B**an» **S**pecifico per l'occasione è un colpo sicuro per riottenere silenzio, attenzione, per far sfogare nervosismo.

Alzacristalli elettrici — La **magia** dà un vero tocco di classe! E di magie ne esistono diverse:

- classica
- tecnico-meccanica

La Buona Notizia per la mia giornata

Cerca la stazione radio base:

Per prima cosa dobbiamo cercare la **frequenza giusta** e purificare il nostro cuore (il ricevente) da ogni possibile rumore interno! Cerca poi di evitare anche il rumore esterno, perciò mettiti delle **cuffie** (crea intorno a te un clima di silenzio)

Ascolta i programmi:

La radio **non è come un mangiacassette** che ti fa ascoltare quello che vuoi tu! Gesù è una persona vera che ti dice quello che pensa, non quello che vorresti sentirti dire!

Schiaccia «REC.»:

È **messaggio importante perciò non va perso**! E una volta registrato risentilo subito per capire meglio le parole, per godere della bella musica, per impararti a memoria il testo così da poterlo poi ricantare.

Schiaccia «PLAY»:

Riascolta il brano della tua hit-parade **non solo subito** ma anche più tardi, per tutto il tempo in cui hai deciso che quel pezzo sarà nella top ten (un giorno, una settimana, ecc.).

S'intona con Cristo?

Il cristiano è quella stazione radio che continuamente **rimanda** in onda (cioè **in vita**) quello che ha sentito dalla radio base di Gesù!!!

Regole per una comunicazione autentica

Ascolta senza interrompere

Solo colui che dirige la riunione o il responsabile di gruppo possono porre fine alla discussione o accorciare gli interventi di chi si dilunga troppo. Quando in una riunione ci si interrompe a vicenda, le idee non progrediscono e viene a mancare la dinamica del gruppo.

Ascolta con simpatia

Coloro che hanno opinioni diverse. Ascoltare i pareri degli altri è il modo migliore per arricchirsi di idee nuove, o di nuovi modi di vedere le cose. Così quando toccherà a te parlare, potrai intravedere meglio le soluzioni dei problemi.

Pensa prima di parlare

Le persone si giudicano sempre dalle loro parole; per questo non dovrai mai esprimerti con frasi fuori luogo o offensive: è l'unico modo per ottenere ciò che si vuole.

Parla solo quando hai delle cose interessanti da dire

Questo significa lasciar perdere le parole inutili. Un'altra cosa: essere brevi, anche se è molto difficile, è una cosa simpatica... e furba.

Non criticare se non con buoni motivi

Non bisogna mai dimenticare che una critica è il modo migliore per farsi dei nemici. La critica deve essere irreprensibile e mostrare delle soluzioni costruttive.

Prendersi le responsabilità dell'azione

Assistere alle riunioni è il meno. Ciò che conta è il lavoro che ci si impegna a eseguire dopo. Il tuo prestigio dipenderà e au-

menterà nella misura in cui dopo le riunioni realizzi quello che si è deciso.

Sincerità

Devi sempre esprimere le tue idee, ciò che pensi, in tutta onestà. Non aspettare la fine per dire ciò che conviene fare o per criticare quello che si è detto nella riunione.

Principi della comunicazione

1. NON SI PUÒ NON COMUNICARE - Ogni elemento del contesto può essere reso pertinente, cioè può essere interpretato, ed avere un suo senso. Se sei in treno e leggi un giornale, tenendolo bene in alto, quella posizione potrebbe essere interpretata come un'assenza di disponibilità a parlare. Allo stesso modo ogni elemento del contesto può essere fatto oggetto di comunicazione. Se ti presenti a scuola con un paio di sandali giapponesi e una sottana, il tuo recente viaggio in Giappone non passerà inosservato.

2. OGNI COMUNICAZIONE HA UN SIGNIFICANTE E UN SIGNIFICATO - In parole povere quando si dice una cosa, non è detto che sia anche quello che si vuole dire. Se vedo uno scarafone per terra è facile che dica «Che schifo», e voglio dire proprio quello. Ma se dopo un 9 di matematica qualcuno ci dice «Che schifo!» beh... forse si sta complimentando con noi!

3. LA NATURA DI UNA RELAZIONE È ANCHE UNA QUESTIONE DI... PUNTEGGIATURA - La punteggiatura in questo caso è la divisione in ruoli che ci si dà per abitudine o per agevolare la comunicazione, ad esempio: «Pronto?». «Ciao sono Gino». «Ciao Gino, come stai?». «Ciao Pino, bene e tu?». «Bene grazie» ecc.

Sembrerebbe strano se succedesse: «Pronto? Chi parla?». «Ciao, sono Gino». «Ah, passami tua sorella» ecc.

4. GLI ESSERI UMANI USANO DUE TIPI DI COMUNICAZIONE: ANALOGICA E DIGITALE - La comunicazione analogica è povera di regole, ma spesso dà una rapida comprensione (puntare il dito verso un punto è più immediato che dire: «Ehi guarda là, proprio sopra la tua spalla, ma circa a 30 metri vicino all'albero che sporge sulla strada»). Quella digitale ha regole complesse, ma precise, e richiede attenzione e pratica (Spiegare la geometria a gesti sarebbe impossibile, come raccontare la storia di una scoperta scientifica in un quadro).

5. TUTTI GLI SCAMBI COMUNICATIVI SONO SIMMETRICI O COMPLEMENTARI - Cioè la comunicazione può essere basata sull'uguaglianza (simmetria), come il discorso in ascensore o tra due amici, o sulla differenza (complementarità), come guardare la televisione (non puoi rispondere) o rispondere ad una domanda dei prof (non puoi dire «Sa, oggi mia sorella compie 12 anni»).

Comunicazione non verbale

Per comunicare si usa il corpo. Ci sono almeno due modi in cui questo avviene. Il primo è, tutto sommato, banale: per comunicare si usa il corpo semplicemente perché è necessario privilegiare qualche canale percettivo (occhio, orecchio, tatto e così via) per trasmettere e ricevere messaggi.
Ma per comunicare si usa il corpo anche come fonte di comunicazione, come strumento espressivo. Questa è la COMUNICAZIONE NON VERBALE (CNV), che accompagna e spesso sostituisce il messaggio verbale. La CNV si occupa di una grande quantità di messaggi «non verbali»: i gesti motori per dire sì o no, il saluto muovendo le sopracciglia, l'intensità e il tono di vo-

ce... ma anche di quei messaggi detti «artefatti culturali», come l'abbigliamento, l'acconciatura dei capelli, il trucco, il comportamento nelle varie situazioni sociali.
Il corpo è uno strumento di comunicazione importantissimo, e forse è per questo che spesso non ce ne rendiamo conto. Una delle caratteristiche essenziali della CNV è infatti l'inconsapevolezza dei messaggi che si esprimono. Del resto, abbiamo 792 muscoli nel corpo... è difficile pensare che una persona riesca a tenerli tutti sotto controllo in ogni momento, figurarsi alcuni stati fisiologici come l'arrossire, la tachicardia, ecc.

La CNV viene suddivisa in vari ambiti, e tra questi ricordiamo:

- REALE/CULTURALE - Un ambito vastissimo, che va dall'abbigliamento alla presentazione di sé, dai riti di conoscenza (pensa... conoscersi è un rito codificatissimo) alle aspettative di ruolo (osserva come guardano a te i ragazzi in oratorio).

- PROSSEMICA - Studia il ruolo del contatto (stringere la mano, baciare, l'applauso...), che più è intimo, meno è sociale, e viceversa; della vicinanza (eh sì: prova a controllare a che distanza sei quando parli con tua mamma o quando parli con un prof); dell'orientamento (di fianco, faccia a faccia... le posture v. figura). È la forma più primitiva di CNV.

- OLFATTIVA - Odori! Non solo quelli cattivi, dopo la partita! Ma i profumi più o meno aggressivi, l'aroma d'incenso in chiesa, quello della frutta fresca al mercato...

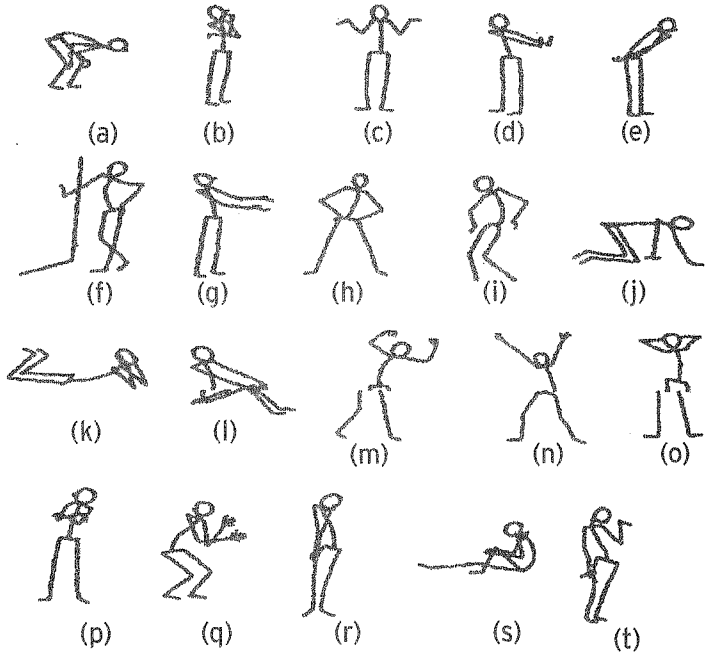
- PARALINGUISTICA - Cioè quella legata alla parola: impostazione della voce, intonazione; pianto e riso; il balbettio e le ripetizioni...

- CINESICA - È la comunicazione gestuale e dei movimenti dei corpo, un ambito enorme nella CNV. I gesti sono stati classificati in: emblemi (il saluto, l'autostop, la benedizione...), illustratori (i movimenti che aiutano la comprensione del discorso, disegnando una forma, indicando ecc.), regolari (scuotere

il capo, alzare la mano...), ostentatori di affetti (alzare un pugno, coprirsi la faccia con le mani...).

Lo sguardo poi occupa un capitolo a sé: pensa a tutte le espressioni che puoi fare con le sopracciglia. O a quanto guardi chi parla, o chi ti sta ascoltando (chi guarda di più l'altro?). Oppure a quanto intensamente guardi le persone mentre sei con loro.
La consapevolezza di sé e degli altri è quindi un elemento essenziale del comunicare. Non sottovalutare nessun elemento, ma non diventare nemmeno schiavo di come sei... di come parli, di come comunichi.

Legenda: a) curioso; b) perplesso; c) indifferente; d) rifiuto; e) osservare; f) soddisfatto di se stesso; g) accogliente; h) risoluto; i) furtivo; j) cercare; k) osservare; l) attento; m) violento; n) agitato; o) disteso; p) sorpreso, dominante, sospettoso; q) furtivo; r) timido; s) pensoso; t) affettuoso.



Incontro D07 – Volantino

Obiettivo: come si preparare un buon volantino

Gioco iniziale: riscaldamento con bans

Come si prepara un volantino ï la teoria
Innanzi tutto, usando la scheda della pagina seguente, si dovrebbe, magari coinvolgendo i ragazzi nel cercarle insieme, elencare le regole per fare un buon volantino.
Si possono mostrare loro alcuni esempi (li mando via mail venerdì sera) specificando che anche chi non è capace a disegnare, può comunque riuscire a fare un buon volantino con il computer (vi sono diversi esempi di volantini fatti così)

La cosa importante di un voltantino, non è tanto lâaspetto grafico, quanto il contenuto, le dimensioni delle scritte e dei disegni, la disposizione delle informazioni sul foglio, il colore.

Come si prepara un volantino ï la pratica
A gruppi di 3 devono preparare un volantino prendendo spunti da quello che trovano sulle riviste (come disegni e some idee di base) su una ipotetica festa che si terrà in oratorio
La festa avrà come tema é .gli animatori scelgano un tema. Nel 2012 fu scelto il tema della cena multi etnica (vedi file allegato dei volantini preparati allora dai partecipanti al corso)
Avranno 10 minuti per prepararlo. Divideteli in gruppi di 3/4 persone circa.
Dopo di che si guardano insieme e si discute insieme alla luce anche di quanto detto precedentemente

Come si prepara un volantino ï la sfida
Per la prossima festa si invitato i ragazzi a provare a fare un volantino. Se lo faranno e sarà abbastanza bello (anzi no, completo di tutte le informazioni) sarà pubblicato.

Il messaggio di oggi: i bambini. Alcuni riferimenti al Vangelo
In questa riunione si può lanciare un solo singolo messaggio, legato a ciò che Gesù dice dei bambini nel Vangelo (vedi Mt 18,1-5.10.12-14)

1. Allora Gesù chiamò a sé un bambino, lo pose in mezzo a loro e disse: "In verità vi dico: se non vi convertirete e non diventerete come i bambini, non entrerete nel regno dei cieli.

2. Perciò chiunque diventerà piccolo come questo bambino, sarà il più grande nel regno dei cieli. E chi accoglie anche uno solo di questi bambini in nome mio, accoglie me.

3. Guardatevi dal disprezzare uno solo di questi piccoli, perché vi dico che i loro angeli nel cielo vedono sempre la faccia del Padre mio che è nei cieli.

4. Ma chi avrà scandalizzato uno di questi piccoli che credono in me, meglio per lui sarebbe che gli fosse appesa al collo una macina da mulino e fosse gettato in fondo al mare.

Queste frasi ï non lette una di fila allâaltra ï ma inserite in un discorso ampio di insegnamento al rispetto del bambino, sono già da sole, molto forti per iniziare ad mettere bene in testa ai nostri futuri animatori la delicatezza, lâattenzione e lâamore con cui si devono accostare ad un bambino. Parleremo di tanti dettagli relativi alla festa. Ma se manca lâamore nel nostro stare con i bambini (anche e soprattutto quello ribelli, perché Gesù parla solo di bambini, e non di buoni o cattivi), la nostra festa sarà fallita. Viceversa una festa magari tecnicamente imprecisa, se farcita di amore e gioia sarà bella. Perché i bambini ï i cui angeli vedono sempre il volto di Dio Padre ï essi stessi vedono con altri occhi il mondo.

Note sul volantino

Le 3 caratteristiche

- Lettere chiare e leggibili anche a distanza...e senza occhiali
- Deve attirare lôattenzione
- In bianco e nero, per rendere leggibili le fotocopie
- Devo poter capire di cosa si tratta in poco tempo, come quando passo in auto e vedo un cartellone pubblicitarioé in pochi secondi devo capire tutto.

Le 3 cose che deve dire

- Che cosa?
- Quando? (giorno e ora)
- Dove?

Quando deve essere preparato?

- Entro 10 giorni dallôinizio della festa e
- distribuito nelle scuole durante la settimana immediatamente precedente alla festa.

Errori in cui è facile cadere

- Disegno troppo grande, parte scritta troppo piccola
- Si dimentica di specificare luogo, oppure lôora
- Troppo ñpienoò il foglio, oppure troppo colorato
- Carattere delle lettere bello esteticamente, ma poco leggibile

Esempi di volantini (vedi file pdf allegato)

Incontro D08 -
Gita al Sermig / Colle don Bosco / Valdocco

Nel corso dellôanno è sempre risultato interessante fare una gita presso il Sermig di Torino oppure lôoratorio Valdocco e quindi Maria Ausiliatrice
Sono gite che numericamente hanno sempre poco successo, perché le persone ï purtroppo ï non apprezzano queste proposte.
Tuttavia, chi vi partecipa torna a casa sempre molto entusiasta.
Per cercare di raggiungere un numero sufficiente di persone, alcuni anni abbiamo coinvolto anche persone esterne al gruppo del corso animatori, e alcune accettano sempre.

Sono incontri da programmare per tempo, perché sia il Sermig che lôoratorio Valdocco, hanno i week end molto impegnati.
Normalmente, subito dopo Natale, si prendono contatti e si fissa la data.

Esempio di volantino usato nel 2013

Una domenica diversa....al Sermig (www.sermig.org)

Cosôè il Sermig? Il Sermig si trova alle porte di Torino. Eôun luogo costruito da persone che credono nella possibilità di migliorare la società in cui vivono. Un posto straordinario che sembra quasi un miracolo.

DOMENICA 17 MARZO

→ il nostro oratorio va a visitarlo.

→***Ti invitiamo*** a questa domenica speciale.

- Partenza ore 9.00 da Piazza della Torre
- Santa Messa al Sermig alle 11.30
- Pranzo al Sacco
- Attività al Sermig
- Si arriva a casa per le 17.00
- Viaggio in auto.

Ogni tanto, visitare un posto speciale dà un carica in più e idee per continuare con maggiore entusiasmo.

Ti aspetto!,

il tuo don

Incontro D09 – Kerigma

Obiettivo: annunciare il cuore del Vangelo (detto Kerigma): passione, morte e resurrezione di N.S. Gesù Cristo

Materiale necessario
- dolci per i premi del gioco iniziale
- proiettore, telo, pc

Gioco iniziale: chi vuol essere milionario.
Si tratta del classico gioco televisivo. Vi sono 10 domande che riguardano la passione, morte e resurrezione di Gesù.

Discussione:
Il gioco precedente ha lo scopo di riscaldare lôambiente e di introdurre implicitamente il tema della riunione. Questa parte, invece, è proprio di discussione e di annuncio. Non dovrebbe però essere protratta più di 15 minuti, a meno che non si osservi un evidente interesse. La curva di attenzione massima dei ragazzi al sabato pomeriggio, è allôincirca di 15 minuti.

Per stimolare la discussione e soprattutto dare lôopportunità a chi conduce lôincontro di annunciare il kerigma (che è appunto lo scopo dellôincontro) si possono fare alcune domande o leggere brevi passi delle Sacre Scritture come stimolo

Esempi / proposte
- Cosa pensate che ci sia dopo la morte? Che senso ha questa vita?
- Il paradiso / inferno esistono?
- Lettura del passo di S.Paolo: E se Cristo non fosse risorto, la vostra fede sarebbe vana, perché sareste ancora nei vostri peccati" (1 Cor. 15:17).

Aiuto per riflettere per animatore
Pagine da 116 a 119 del libro corso animatori (x chi non ce lôha seguirà PDF)
Discorso di S. Pietro dopo discesa della S.Santo

Avvisi
- Riassunto dei momenti principali della Pasqua a Crescentino
- Sondaggio x chi è disponibile a leggere la Passio (sabato prossimo)
- Avviso della adorazione notturna del 31 marzo
- Festa della Palme: sabato prossimo preparativi

Incontro D10 – La Festa

Obiettivi: Iniziare lôorganizzazione della festa di fine anno catechistico
Stabilire incontri (quanti e quando) da qui alla fine dellôanno, sulla base degli impegni dei ragazzi e degli animatori.

Materiale necessario
- NON serve il proiettore.
- Elenco dei giochi da luna park (vedi appendice)
- Elenco dei bans
- Foglio riassuntivo delle regole per fare una buona festa (vedi seguente)
- Libro di giochi
- Calendario incontri fino a fine dellôanno

Gioco iniziale: riscaldamento con bans

Organizzazione dellôincontro.
Dopo un ripasso di come organizzare una festa, si può iniziare seguendo la consueta logica delle riunioni di questo tipo.
Si può magari perdere un poôdi tempo sul tema della festa.
Si può valutare se provare a fare qualcosa di diverso, come
- Fare un bel manifesto, oltre ai volantini
- Investire per lôacquisto di gonfiabili
- Altre idee innovative. Il corso animatori, è anche un banco di esperimentoé non dimentichiamolo.

Ricordarsi di fissare bene i prossimi appuntamenti

Come organizzare una festa

Note tecniche

La festa è qualcosa che richiede giorni e giorni per essere organizzare, dura solo per 2 ore, ma rimane nei ricordi per anni

La festa è magica, perché i grandi tornano piccoli e si sforzano di entrare nel mondo fantastico dei bambini, per farli divertire e crescere

La festa è un momento prezioso che va organizzato con cura, attenzione e passione...perché ogni dettaglio è importante per renderla ancora più bella

Decalogo per organizzare una festa

1) **Preparare un volantino.** Senza volantino i ragazzi non sanno che esiste la festa, non vi parteciperanno e quindi la festa non potrà esistere

2) **Preparare un calendario** di almeno 2 ï 3 incontri per organizzare la festa, in modo da non arrivare affannati.

3) ***Decidere il tema, una storia fantastica e una coreografia dellôoratorio***

4) **Scegliere i personaggi** della festa

5) **Stabilire i giochi** e assegnare ad ognuno di essi un luogo di svolgimento nellôoratorio (N.B. non dimenticare chi starà alla porta per dividere i bambini nelle squadre, chi ñsupervisioneràò il gioco e chi farà le foto)

6) **Assegnare i giochi** ai vari animatori e uno o due animatore per ogni squadra in gioco. Tutti devono sapere cosa fare durante la festa

7) ***Preparare i vestiti*** *per gli animatori*

8) **Preparare i vari giochi** accuratamente

9) **Stabilire un ñpercorso di giocoò** per ogni squadra

10) **Stabilire un programma** dettagliato della festa con ora di inizio, ban iniziali, raduno finale

Note sul volantino

Le 3 caratteristiche

- Lettere chiare e leggibili anche a distanza...e senza occhiali
- Deve attirare lôattenzione
- In bianco e nero, per rendere leggibili le fotocopie

Le 3 cose che deve dire

- Che cosa?
- Quando? (giorno e ora)
- Dove?

Quando deve essere preparato?

- Entro 10 giorni dallôinizio della festa e
- distribuito nelle scuole durante la settimana immediatamente precedente alla festa. Esempio. La festa di don Bosco 2006 si svolgerà domenica 29 gennaio 2006. Il volantino dovrebbe essere pronto entro giovedì 19 gennaio ï in modo da dare il tempo a don Raffaele di fare le 700 copie necessarie - e poi distribuito nelle scuole nella settimana fra il 22 e il 28 gennaio.

---------- Vedi esempi di volantini ----------

Tipi di giochi

Esistono 3 categorie di giochi

1. Giochi a ñstandò
   Gioca una sola squadra per volta ed ha lo scopo di far superare una prova di abilità o di velocità. Esempi: mimare una pubblicità, rappresentare una sfilata di moda.

2. Giochi ñsquadra contro squadraò
   Rappresentano il 90% dei giochi descritti nei libri di giochi

3. Giochi ñda luna parkò
   Sono i giochi in cui gioca il singolo bambino. Esempio: pesca dei tappi, tiro della spugna allôanimatore, tiro con il fucile.

Suggerimenti per acquisto di libri e costo
(N.B. i prezzi sono bassi grazie ad un contributo della parrocchia)

Esiste un sito: www.qumran2.net che contiene una grande varietà di giochi.
Eôpossibile acquistare un CD. Non vogliamo fare copie pirata perché il sito lavora senza scopi di lucro, con il solo obiettivo di creare una rete di comunicazione fra oratori.
----------> Prezzo speciale 10 Euro --------scontato 5 Euro

Il libro dei giochi
Marsilio Parolini
Edito da PIEMME----------> Prezzo speciale 20 Euro

Giochiamo insieme
Santina donghi
Casa Musicale Eco ï Milano--------> Prezzo 5 Euro

Grandi giochi: Lôavventura di gioca giocando 1 e 2
Marco Fringuellino ï Daniele Tamboia ï Fabrizio Rondano ï Sandro Tanganelli
Elle DI CI

Tipi di festa

Esistono 2 tipi di feste

Feste a tema

Nelle feste a tema, occorre impiegare molto più tempo, ma il risultato in termini di coinvolgimento dei bambini è molto superiore feste senza tema.

Si possono usare tutti e 3 i tipi di giochi

Nelle feste a tema vanno curati 5 aspetti:

1. Il tema
2. La storia fantastica
3. I vestiti
4. La ñdecorazioneò dellôoratorio
5. I giochi devono essere legati alla storia e possibilmente al personaggio che svolge il gioco

Feste senza tema

Le feste senza tema, possono essere proposte quando côè obbiettivamente poco tempo per organizzarle.

Si possono usare SOLO giochi ñsquadra contro squadraò

Si utilizza lo schema della rotazione (vedi esempio festa apertura 2004)

Esempio FESTA DI INIZIO ANNO CATECHISTICO

Ore 15.00: Accoglienza dei ragazzi

Bans

- Cic Ciac
- I Cavalli
- I Jeans
- Un austriaco felice

Giochi di riscaldamento (si possono spostare alla fine)

- Rete e i Pesci
- Cavalli e Cammelli
- Cielo Mare Terra
- Sacco Pieno Sacco Vuoto

Ore 15.20 circa: divisione squadre e grido di squadra

- Divisione squadre ----------> Questa parte deve essere la più veloce
- Grido di squadra ----------> Gasare i ragazzi
- Presentazione regole generali della festa (brevissima)

Ore 15.30 ï 15.40 Inizio giochi

Campo Calcio:
- Staffetta di corsa
- Gimkana

Salone:
- Gioco numeri telefono (semplificato)
- Staffetta del cameriere

PREVISTE 6 SQUADRE

N.B . Se vi fossero 4 squadre, a turno una postazione rimane vuota

Campo Piastrellato:
- Fazzoletto
- Suicidio

Ore 16.40: Merenda

Ore 17.00: Palla Avvelenata + Calcio per i ragazzi

Ore 17.45: Tutti a casa

ORATORIO di CRESCENTINO

Festa di Chiusura Anno Catechistico

DOMENICA 27 MAGGIO

DALLE ORE 15:00

per tutte le famiglie, anche per i più piccini

GRANDE NOVITA: GLI SCIVOLI GONFIABILI

FESTA A TEMA SHREK

Fantastici giochi organizzati dagli animatori dell'oratorio

ORATORIO di CRESCENTINO

Festa di Chiusura Anno Catechistico

DOMENICA 26 MAGGIO

DALLE ORE 15:30

per tutte le famiglie, anche per i più piccini

GRANDE NOVITA: GLI SCIVOLI GONFIABILI

FESTA A TEMA PETERPAN

Fantastici giochi organizzati dagli animatori dell'oratorio

Popcorn per tutti

INGRESSO LIBERO
AD OFFERTA

APPENDICI

- Elenco Bans
- Elenco Giochi da Luna Park
- Come organizzazione una festa
- Libretto di preghiere (vedi file sul sito)
- Sistema preventivo (vedi files sul sito)

Luna Park

Memory (30 oggetti)
Memory (con carte)
Tiro al fucile
Freccette
Bocce
Aprire il forziere (lucchetti)
Trasporto Palline
Canestro (secchielli)
Kim gusto (ingredienti pozione misteriosa)
Kim musica (riconoscere suoni)
Tiro ai birilli con bocce
Tiro con lâanello
Dividere la pasta
Becca lâanimatore
Piano inclinato con chiodi
Kim gusto (indovinare gusto caramelle)
Pesca dei tappi
Succhia succhia fagiolino

Passare filo nei vestiti
Staffetta spugna imbevuta (spalla contro spalla)
Staffetta spugna imbevuta (con imbuto e percorso misto)

Salto della corda
Quizzone
Limbo
Lula OP

Luna Park

Memory (30 oggetti)
Memory (con carte)
Tiro al fucile
Freccette
Bocce
Aprire il forziere (lucchetti)
Trasporto Palline
Canestro (secchielli)
Kim gusto (ingredienti pozione misteriosa)
Kim musica (riconoscere suoni)
Tiro ai birilli con bocce
Tiro con lâanello
Dividere la pasta
Becca lâanimatore
Piano inclinato con chiodi
Kim gusto (indovinare gusto caramelle)
Pesca dei tappi
Succhia succhia fagiolino

Passare filo nei vestiti
Staffetta spugna imbevuta (spalla contro spalla)
Staffetta spugna imbevuta (con imbuto e percorso misto)

Salto della corda
Quizzone
Limbo
Lula OP

BIM BUM BANS

O alele
Coccodrilli
Jack in cucina con Tina
Pipistrello
Laurenzia
4 Pirati
La macchina del capo
Ciao mi chiamo Jhon
Rana
Casa Ciok
Coda del serpente
Battaglia di Magenta
Gli indiani
Cic e ciac
Uan tan ciu
A unna ganna
La canottiera gialla
I cavalli
La canzone della felicità
Bambino nella culla

Lôaustriaco felice
Lôelefante
Una sardina, due sardine
In un campo di boc
Aga ciuf

BIM BUM BANS

O alele
Coccodrilli
Jack in cucina con Tina
Pipistrello
Laurenzia
4 Pirati
La macchina del capo
Ciao mi chiamo Jhon
Rana
Casa Ciok
Coda del serpente
Battaglia di Magenta
Gli indiani
Cic e ciac
Uan tan ciu
A unna ganna
La canottiera gialla
I cavalli
La canzone della felicità
Bambino nella culla

Lôaustriaco felice
Lôelefante
Una sardina, due sardine
In un campo di boc
Aga ciuf

Come organizzare una festa

Note tecniche

La festa è qualcosa che richiede giorni e giorni per essere organizzare, dura solo per 2 ore, ma rimane nei ricordi per anni

La festa è magica, perché i grandi tornano piccoli e si sforzano di entrare nel mondo fantastico dei bambini, per farli divertire e crescere

La festa è un momento prezioso che va organizzato con cura, attenzione e passione...perché ogni dettaglio è importante per renderla ancora più bella

Decalogo per organizzare una festa

1) **Preparare un volantino.** Senza volantino i ragazzi non sanno che esiste la festa, non vi parteciperanno e quindi la festa non potrà esistere

2) **Preparare un calendario** di almeno 2 ï 3 incontri per organizzare la festa, in modo da non arrivare affannati.

3) ***Decidere il tema, una storia fantastica e una coreografia dellôoratorio***

4) **Scegliere i personaggi** della festa

5) **Stabilire i giochi** e assegnare ad ognuno di essi un luogo di svolgimento nellôoratorio (N.B. non dimenticare chi starà alla porta per dividere i bambini nelle squadre, chi ñsupervisioneràò il gioco e chi farà le foto)

6) **Assegnare i giochi** ai vari animatori e uno o due animatore per ogni squadra in gioco. Tutti devono sapere cosa fare durante la festa

7) ***Preparare i vestiti*** *per gli animatori*

8) **Preparare i vari giochi** accuratamente

9) **Stabilire un ñpercorso di giocoò** per ogni squadra

10) **Stabilire un programma** dettagliato della festa con ora di inizio, ban iniziali, raduno finale

Note sul volantino

Le 3 caratteristiche

- Lettere chiare e leggibili anche a distanza...e senza occhiali
- Deve attirare lôattenzione
- In bianco e nero, per rendere leggibili le fotocopie

Le 3 cose che deve dire

- Che cosa?
- Quando? (giorno e ora)
- Dove?

Quando deve essere preparato?

- Entro 10 giorni dallôinizio della festa e
- distribuito nelle scuole durante la settimana immediatamente precedente alla festa. Esempio. La festa di don Bosco 2006 si svolgerà domenica 29 gennaio 2006. Il volantino dovrebbe essere pronto entro giovedì 19 gennaio ï in modo da dare il tempo a don Raffaele di fare le 700 copie necessarie - e poi distribuito nelle scuole nella settimana fra il 22 e il 28 gennaio.

---------- Vedi esempi di volantini ----------

Tipi di giochi

Esistono 3 categorie di giochi

1. Giochi a ñstandò
   Gioca una sola squadra per volta ed ha lo scopo di far superare una prova di abilità o di velocità. Esempi: mimare una pubblicità, rappresentare una sfilata di moda.

2. Giochi ñsquadra contro squadraò
   Rappresentano il 90% dei giochi descritti nei libri di giochi

3. Giochi ñda luna parkò
   Sono i giochi in cui gioca il singolo bambino. Esempio: pesca dei tappi, tiro della spugna allôanimatore, tiro con il fucile.

Suggerimenti per acquisto di libri e costo

(N.B. i prezzi sono bassi grazie ad un contributo della parrocchia)

Esiste un sito: www.qumran2.net che contiene una grande varietà di giochi.
Eôpossibile acquistare un CD. Non vogliamo fare copie pirata perché il sito lavora senza scopi di lucro, con il solo obiettivo di creare una rete di comunicazione fra oratori.
----------> Prezzo speciale 10 Euro --------scontato 5 Euro

Il libro dei giochi
Marsilio Parolini
Edito da PIEMME----------> Prezzo speciale 20 Euro

Giochiamo insieme
Santina donghi
Casa Musicale Eco ï Milano--------> Prezzo 5 Euro

Grandi giochi: Lôavventura di gioca giocando 1 e 2
Marco Fringuellino ï Daniele Tamboia ï Fabrizio Rondano ï Sandro Tanganelli
Elle DI CI

Tipi di festa

Esistono 2 tipi di feste

Feste a tema

Nelle feste a tema, occorre impiegare molto più tempo, ma il risultato in termini di coinvolgimento dei bambini è molto superiore feste senza tema.

Si possono usare tutti e 3 i tipi di giochi

Nelle feste a tema vanno curati 5 aspetti:

1. Il tema
2. La storia fantastica
3. I vestiti
4. La ñdecorazioneò dellôoratorio
5. I giochi devono essere legati alla storia e possibilmente al personaggio che svolge il gioco

Feste senza tema

Le feste senza tema, possono essere proposte quando côè obbiettivamente poco tempo per organizzarle.

Si possono usare SOLO giochi ñsquadra contro squadraò

Si utilizza lo schema della rotazione (vedi esempio festa apertura 2004)

FESTA DI INIZIO
ANNO CATECHISTICO 2004

Ore 15.00: Accoglienza dei ragazzi

Bans

- Cic Ciac
- I Cavalli
- I Jeans
- Un austriaco felice

Giochi di riscaldamento (si possono spostare alla fine)

- Rete e i Pesci
- Cavalli e Cammelli
- Cielo Mare Terra
- Sacco Pieno Sacco Vuoto

Ore 15.20 circa: divisione squadre e grido di squadra

- Divisione squadre ----------> Questa parte deve essere la più veloce
- Grido di squadra ----------> Gasare i ragazzi
- Presentazione regole generali della festa (brevissima)

Ore 15.30 ï 15.40 Inizio giochi

Campo Calcio:
- Staffetta di corsa
- Gimkana

Salone:
- Gioco numeri telefono (semplificato)
- Staffetta del cameriere

PREVISTE 6 SQUADRE
N.B . Se vi fossero 4 squadre, a turno una postazione rimane vuota

Campo Piastrellato:
- Fazzoletto
- Suicidio

Ore 16.40: Merenda

Ore 17.00: Palla Avvelenata + Calcio per i ragazzi

Ore 17.45: Tutti a casa