

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" millionario.

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 di 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. VOLERE BENE A CRISTO

Anche se l'animatore è timido, imbranato, questo amore traspare, ed è la prima qualifica per essere testimoni e non tanto «maestri». 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. VOLERE BENE AI RAGAZZI

Volere bene non significa tanto fare «smancerie» o semplice «simpatia» nei loro confronti (nel senso che oggi tu mi piaci, mentre domani se mi fai arrabbiare, può darsi che mi diventi antipatico). Il volere bene è soprattutto un atto di volontà.

È una posizione a priori: 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: i ragazzi non sono una vostra proprietà, quindi non dovete essere gelosi se un altro animatore è particolarmente in confidenza con uno di loro. Cercate piuttosto di meritervi 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. AVERE UN PO' DI ANSIA MISSIONARIA

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. NON STANCARSI SE A VOLTE C'È DA «ALLACCIARE LE SCARPE» AI RAGAZZI

Il gesto di «allacciare le scarpe» ad un ragazzo implica il chinarsi, il mettersi in ginocchio di fronte a lui. È 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 dedicato 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 siamo 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 centerete alla perfezione l'obiettivo. Una cosa è certa: chi non agisce non sbaglia mai...!