



Animazione in Oratorio

Corso Base
Parte I

Anno Oratoriano 2010-11

Via Marconi, 4
60020 Polverigi (AN)
+39 (0)71-906046
www.oratoriobeatopiergiorgiofrassati.it
info@oratoriobeatopiergiorgiofrassati.it
C.F. 93118260426

Premessa

Cos'è l'oratorio?

Questa potrebbe sembrare una domanda stupida, ma in realtà la risposta non è affatto univoca. Per qualcuno l'oratorio è il luogo dove poter intrattenere i ragazzi con i più tradizionali giochi, *"l'importante è che non stiano per strada"*; per qualcun altro è il luogo dove si fa catechesi e si celebra qualche liturgia, *"perché oratorio significa luogo dove si prega"*; per altri ancora ... *"è qualcosa di più complesso"*. In effetti l'oratorio non può ridursi né a sala giochi, né ad aula di catechismo, ma evidentemente è qualcosa di più. Che cosa?

Sicuramente un ambiente educativo. Può sembrare un'espressione riduttiva, ma queste due parole esprimono l'essenza dell'oratorio. L'oratorio è un ambiente educativo voluto e inventato Don Bosco. Egli desiderava una casa che accogliesse, che evangelizzasse e che educasse alla vita nei suoi più vari aspetti: dalla cultura al teatro, dalla musica allo sport e al tempo libero. Spazi aperti, luoghi di ritrovo e di svago, chiesa, scuola, teatri, ma soprattutto...giovani, tanti giovani. Sono i giovani, infatti che animano l'oratorio e lo dimensionano secondo la loro allegria. Quando vennero a presentare a don Bosco il locale che egli stava cercando per poter realizzare il suo primo oratorio, i proprietari erano convinti che lui volesse fare *"un laboratorio per i suoi ragazzi"*. Lui subito ne corresse la frase: *"Non un laboratorio, ma un ORATORIO!"*

Così nacque il primo oratorio della storia moderna. Personalmente dico che questo scambio involontario di nomi fu in un certo senso

"azzeccato", perché gli molto all'idea di essere dei che fanno bene alla vita di ragazzo. Attraverso la esperienze, l'oratorio "laboratorio" dove vengono



oratori di oggi si avvicinano "laboratori" di proposte, fede e alla crescita di un proposta di varie diventa veramente quel messi insieme gli ingredienti

per la crescita globale di un ragazzo. Una persona per crescere ha bisogno di spazi, di tempi e di esperienze; ha bisogno di persone coetanee con cui misurarsi, e adulti da cui prendere spunto; ha bisogno di mettersi alla prova, di accorgersi delle sue potenzialità.

La Soluzione Vincente

Don Bosco riusciva a creare un ambiente cristiano proprio perché educando si metteva Dio al primo posto, proprio perché gli animatori

erano cristiani sul serio e tutti erano convinti che la Comunione frequente e la Confessione fossero elementi essenziali per una vita di grazia.

Era poi anche un ambiente gioioso, in quanto compresero che la santità consiste nello stare molto allegri e nell'esatto adempimento dei propri doveri.

«Io voglio insegnarvi un metodo di vita cristiano che sia nello stesso tempo allegro e contento, additandovi quali siano i veri divertimenti e i veri piaceri, così che possiate piacere a Dio e dire con il profeta

Davide:

“Servite il Signore nella gioia”»

Una missione giovane, con i giovani e per i giovani, un itinerario simpatico e allegro alla scoperta di ciò che vale... questo è Oratorio !!!

Per oratorio s'intende quel luogo educativo ecclesiale che accoglie e cura la formazione dei ragazzi, degli adolescenti e dei giovani, offrendo loro opportunità e spazi necessari per una crescita umana e cristiana. Così come dice Don Bosco, “bisogna aiutare i ragazzi a crescere come onesti cittadini e buoni cristiani”

L'oratorio esige:

- Un ambiente che consente l'aggregazione, facilita l'incontro, esprime la vitalità giovanile;
- Un progetto educativo, con diversificate proposte atte ad aggregare i giovani, in rapporto alla loro diversa situazione di vita e di fede;
- Una responsabilità educativa aperta ed accogliente di una comunità cristiana, che si esprime in un gruppo di adulti e giovani credenti, che, insieme con il loro sacerdote, si fanno carico della conduzione e della concretizzazione delle proposte.

L'oratorio non è solo un ambiente destinato ai giovani ma costruito da loro con l'aiuto degli educatori. I

giovani, perciò, non parteciperanno alla vita dell'oratorio in modo marginale, ma ne esprimeranno il volto più genuino, diventando così primi soggetti della vita dell'oratorio.

Cosa vuol dire animare?

ANIMARE VUOL DIRE

mettersi a servizio dei ragazzi per aiutarli a crescere,

servire gli altri perché sono più importanti di me.

Così si sviluppa, si perfeziona e si mette in pratica quella grande capacità che è dentro ciascuno di noi e che ci apre alla bellezza della vita: la capacità di amare. Ciò significa avere due importanti caratteristiche: - avere raggiunto un certo grado di maturità, o almeno impegnarsi per raggiungerla; - stare con i ragazzi, conoscerli il più possibile e amarli per poterli capire.

Siamo tutti uguali?

Tra tutti i ragazzi che vogliono essere animatori ci sarà sicuramente chi è più favorito dalla propria indole e riuscirà con più facilità a fare l'animatore e chi, invece, si dovrà impegnare molto; ci sarà chi è più abile con i ragazzi delle medie e chi con i bambini delle elementari; chi è bravo ad organizzare e chi a realizzare;...

Questa è la ricchezza di essere un gruppo numeroso di animatori: possedere una varietà di qualità e di doni da investire per riuscire meglio a coinvolgere tutti i ragazzi e a promuovere valori ed ideali.

Queste qualità sono diverse per ognuno di noi, sono tutte molto importanti, ma difficilmente una singola persona le possiede tutte. Solo mettendosi insieme, come nelle migliori squadre, si riesce a completarsi a vicenda e a superare gli inevitabili limiti che ognuno di noi, singolarmente, possiede.

Tutti possono essere animatori?

L'animatore è solo chi è disposto a percorrere determinate strade. Se qualcuno non lo è, si autoesclude dal gruppo degli animatori e anche se vi rimanesse diventerebbe un peso negativo per tutti.

Tutti possono essere animatori e tutti possono non esserlo,

dipende dalla propria responsabilità.

E' una scelta personale!!!

L'animazione, questa illustre sconosciuta

Perché è importante il gioco in oratorio

Il gioco non è solo un modo per riempire la domenica pomeriggio o i momenti liberi.

Il gioco è un'attività fondamentale, indispensabile per la crescita e lo sviluppo di ogni ragazzo.

- Nel gioco il ragazzo prende coscienza del proprio corpo, dei propri limiti e delle proprie possibilità, anche le più nascoste.
- In un clima di trasparenza il ragazzo "tira fuori" la sua vera personalità, ciò che veramente è ("nel gioco si conoscono i ragazzi", diceva Don Bosco), libera tutte le sue passioni.
- Attraverso il gioco costruisce rapporti con coetanei, impara a stare con gli altri, assume liberamente un ruolo di rispetto nei confronti del gruppo di cui fa parte.

Il gioco è educazione.

- Per il ragazzo il gioco è vita: come vive il gioco così si atteggia di fronte alla vita (occorre allora insegnargli a giocare bene).
- Attraverso il gioco il ragazzo fa suoi i grandi ideali della vita: la lealtà, la generosità, l'onestà, ecc.
- Attraverso il gioco il ragazzo accresce lo spirito di sacrificio, lo spirito di squadra, il gusto dell'impegno, la capacità di iniziativa, l'assunzione del rischio.
- Il gioco favorisce lo sviluppo della fantasia, della creatività, dell'espressione, della comunicazione del ragazzo.
- Il gioco consente al ragazzo di imparare a stare con gli altri, rispettando delle regole.

Il gioco nelle varie età

Per l'evoluzione del ragazzo il gioco assume valenze diverse a seconda del periodo che sta vivendo.

Indicativamente i vari passaggi della crescita sono questi:

5-6 anni = imita le azioni dei grandi, gioca più "accanto" agli altri che "con" loro, compete, assume ruoli,

capisce di dover giocare bene e senza liti;
6-7 anni = imita macchine, animali, quindi l'imitazione entra nel regno della fantasia, magari sotto l'influsso dei mezzi audiovisivi;
7-9 anni = collauda nel gioco le esperienze di vita sociale: bisogno di qualificarsi dentro il gruppo, difendere i suoi diritti, senso di rispetto, è solidale con il gruppo. Accetta le prime regole, il suo ruolo. Scopre che può imporre ai più piccoli e deboli la sua autorità e i suoi giochi, lancia sfide di abilità. Contemporaneamente ammira i più grandi e più forti, cerca di qualificarsi davanti a loro.
10-12 anni = tempo del gioco sociale, diminuisce l'egocentrismo; raggiunge una coscienza sempre più chiara di sé, delle sue doti e possibilità, ma si abitua a tenere conto degli altri. Nei grandi giochi collettivi rispetta le regole con piena coscienza e si qualifica fra i compagni per il valore fisico, intellettuale e morale.
12-14 anni = è capace di giochi di squadra con sacrificio proprio e scambi con gli altri, ha spirito di gruppo; è sensibile al richiamo dell'avventura e dell'eroe, è un modo per proiettarsi nel mondo adulto che ora lo attrae. Cala l'interesse per molti giochi ed aumenta quello per lo sport, per gli hobbies che prefigurano lavori e attività da adulti. Le ragazze si indirizzano in genere verso giochi di intelligenza, di immaginazione, di esercizio verbale, piuttosto che in giochi più movimentati e violenti.



Identikit dell'animatore

Quali sono le caratteristiche, le qualità che un animatore dovrebbe possedere (o cercare di conquistare)?

Abbiamo cercato di rispondere a questa domanda, ecco cosa è emerso.

Responsabilità: l'essere coscienti che altri dipendono da noi ci impegna a fare attenzione al comportamento,

alle parole, alle scelte nostre e degli altri. I genitori ci affidano i loro figli e si fidano di noi. Non deludiamoli!

Coerenza: i ragazzi ci osservano sempre. Si trovano disorientati se noi non siamo costanti negli atteggiamenti perché non riusciamo ad essere credibili. Non possiamo pretendere che essi facciano quello che non riusciamo a fare noi.

Spirito di servizio: non stiamo dimostrando la nostra "bravura", ma dobbiamo servire in modo gratuito e generoso i ragazzi e la comunità. Al centro non siamo noi, ma gli altri.

Entusiasmo: è l'ingrediente indispensabile perché il nostro servizio abbia effetto. In ogni momento (gioco, attività, impegno, preghiera,...) cerchiamo di esprimere la voglia di fare in pienezza e al meglio.

Voler bene: il nostro modo di fare deve esprimere sempre un atteggiamento di apertura verso tutti, anche verso i meno simpatici. Essere animatore è desiderare di stare con i ragazzi e voler loro bene.

Essere di esempio: i ragazzi hanno bisogno di persone da poter imitare, hanno bisogno di leader; anche a questo servono gli animatori. Attenzione, allora, a come ci muoviamo, a come parliamo!

Dobbiamo essere i primi ad accogliere e vivere le varie esperienze!

Umiltà: non crediamoci già arrivati. Forse è più quello che impariamo dai ragazzi di quello che

possiamo offrire. Inoltre dobbiamo saper accogliere volentieri quello che i più esperti ci dicono, sia in positivo che in negativo. C'è sempre bisogno di imparare.

Conoscenza: dobbiamo conoscere almeno un poco, anche a livello teorico, i ritmi, le esigenze, i problemi specifici dell'età dei ragazzi. Questo ci favorisce nell'aiutare, nel valorizzare e correggere i singoli individui.

Unità tra animatori: in ogni situazione è importante essere di esempio ai ragazzi e dimostrare la bellezza e il valore dell'unità. Non è facile. Ma bisogna aiutarsi!

Ascoltare: l'animatore deve capire quando fare i suoi interventi rispettando i piccoli e lenti passi che compie il ragazzo. Non bisogna dargli la pappa pronta né abbandonarlo a se stesso.

Pregare: sembra strano, ma fare l'animatore significa anche pregare per i ragazzi. Provare per credere!

Pazienza: l'animatore deve essere paziente, cercare sempre di mantenere la calma e il controllo in tutte le situazioni.

Saper programmare: un buon animatore improvvisa il meno possibile.

Bisogna essere preparati, altrimenti il fiasco è dietro l'angolo.

Perseveranza: bisogna tenere duro, soprattutto quando svolgere il proprio servizio costa fatica. Mollare proprio nei momenti difficili non aiuta certo a crescere! E poi, ricordate sempre: non siete soli!



Come preparare un gioco

Ecco qui una serie di utili consigli su come scegliere e preparare un gioco per i ragazzi in oratorio:

- Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi, in relazione al numero dei partecipanti, al luogo dove si effettueranno, alla finalità che ci si prefigge di raggiungere.
- Non arrivare mai all'ultimo momento e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato.
- Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi: sceglierebbero sempre e solo il calcio o altri pochi giochi.
- Pensa ai ragazzi a cui è diretto il gioco: età, temperamento, gruppo misto, numero, nervosismo, stanchezza...
- Pensa al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia, ...
- Pensa alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi.
- È importante essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti.
- Avere tutto il materiale ben disposto prima... non creare intervalli che distoglierebbero attenzione e clima, magari facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Variare molto i giochi, avendo cura di non presentare giochi simili.
- E i giochi ad eliminazione? Quali soluzioni per coinvolgere gli eliminati?

Ma dove potete trovare gli spunti, le idee per proporre sempre qualcosa di originale e nuovo? Beh, sicuramente la vostra mente può essere un buon punto di partenza (i giochi si possono inventare). Ma anche altre fonti come i libri o Internet sono molto utili. L'importante è utilizzarle con intelligenza, non semplicemente scopiazzando tutto, ma adattando i giochi alle vostre esigenze. Ecco qui un paio di link che potranno esservi utili:

<http://mio.discoremoto.virgilio.it/gruppopimco>

<http://www.igiochidielio.it>

Come spiegare un gioco

Dopo aver preparato un gioco, che si fa? Ma lo si spiega, naturalmente!!!
Ecco qualche utile dritta:

- Far sedere i ragazzi possibilmente vicino al luogo in cui si giocherà. In ogni caso, fare in modo che abbiano il sole alle spalle.
- Lanciare il titolo
- Iniziare la spiegazione seguendo questi passaggi:
 - o Evidenziare subito lo scopo del gioco
 - o Far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre, dal vivo o utilizzando un cartellone
 - o Dire le regole partendo dalle più importanti
 - o Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.
 - o Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.
 - o Utilizzare solo parole semplici e facilmente comprensibili
 - o Badare di avere attenzione da parte di tutti, rivolgendosi a coloro che tendono a distrarsi.
 - o Lasciare la possibilità delle domande, ma solo dopo aver concluso la spiegazione.
 - o Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
 - o Fare sempre una prova al termine della quale si possono aggiungere delle regole accessorie per correggere eventuali errori.



Come dirigere un gioco

E dopo la spiegazione? Beh, è venuto finalmente il momento di giocare. Coraggio, allora, ecco qui qualche altro utile consiglio per come arbitrare (eh, già, serve anche quello).

Conoscere le regole del gioco

- devono essere poche e chiare;
- tutti gli animatori devono conoscere le stesse;
- fare attenzione a quei giochi che tutti sanno: spesso si conoscono con regole leggermente diverse;
- è utile immaginarsi prima lo svolgimento del gioco ipotizzando quali possano essere le situazioni che si potrebbero verificarsi e quali problemi insorgere.

Si lavora a squadra

- tutti gli animatori devono partecipare al gioco: come arbitri, come giocatori nelle squadre, assistendo i giocatori eliminati ...;
- bisogna organizzarsi e dividersi i ruoli (chi gioca, chi arbitra...);
- i diversi arbitri devono avere compiti specifici, precisi, semplici e chiari;
- uno solo è colui al quale spetta la decisione finale: gli altri collaborano con lui;
- gli animatori devono essere l'anima del gioco, fare in modo che si svolga nel clima e nello stile giusto e non rovinarlo con polemiche e comportamenti infantili.

Non arbitrare da triglia bollita

- ci vuole fermezza e decisione;
- ci saranno situazioni impreviste che vanno affrontate senza tentennamenti e senza pensarci troppo;
- interrompere e far riprendere il gioco con un fischio forte e deciso;
- comunicare le proprie decisioni con voce forte ed in maniera semplice, così che tutti sentano e capiscano;
- non cambiare cento volte idea dopo che si è scelto.

Non avere la testa tra le nuvole

- attenzione massima al gioco;
- molte sono le tentazioni che possono distrarci: un amico/a con cui parlare, un pensiero per la testa...;

- la cosa che più distrae e fa sbagliare è la paura di aver precedentemente commesso un errore: bisogna continuare sereni come se non fosse successo nulla.

Non transigere

- si ha il dovere di essere giusti prima che clementi: i ragazzi sapranno apprezzare la nostra fermezza se sapremo condirla con una goccia di dolcezza;
- tutti i giocatori devono rispettare le regole;
- non vanno accettate scorrettezze, furbate, prese in giro, parolacce, grossolanità ...;
- riprendere i giocatori senza umiliarli davanti ai compagni
- pretendere obbedienza e rispetto dagli altri arbitri, animatori e giocatori.

Non arrabbiarsi mai

- mantenere la calma ed il controllo (non è facile perché i ragazzi conoscono 1000 modi per farla perdere);
- intervenire con eleganza e con pazienza, pronti a rispiegare le regole qualora non fossero state capite da tutte ed incoraggiando a rispettarle;
- non arrabbiarsi per le critiche (non riuscirete mai a fare contenti tutti!) ma rispondere con tranquillità, sdrammatizzando con una battuta e sorridendo.

F.B.L. (ossia "far ballare l'occhio")

- occorre avere un occhio sveglio, capace di avere davanti tutta la zona di gioco;
- scegli una posizione che ti permetta di vedere bene e di vedere tutto;
- segui il più possibile il gioco ma senza essere di intralcio alla azione.

Sempre con te

- un fischiotto ... da usare bene ed il minimo indispensabile
- un orologio ... per sapere quando si fa tardi;
- quello che serve per il gioco... e che ha il potere straordinario di non trovarsi o di venire dimenticato proprio quando serve.

Non si ha sempre ragione

- la fine della partita è il momento giusto per ammettere gli errori commessi e per dare le giuste spiegazioni;
- è inutile ed addirittura controproducente intestardirsi nel non riconoscere uno sbaglio.

Tutti devono giocare

- ogni ragazzo non deve essere solo spettatore ma attore protagonista;
- coinvolgere ogni giocatore nel vivo del gioco in modo che partecipi attivamente e si diverta;
- complimentarsi ed incoraggiare, cercando di avere una parola buona per ognuno.

E concludiamo con qualche consiglio generale sui giochi:

- Interrompete il gioco prima che i ragazzi si stanchino di giocare. Può sembrare "crudele", ma la cosa migliore è fermarsi quando ancora l'entusiasmo sembra alto tra i fanciulli/e.
- Il gioco non deve esaltare i vincitori, non siamo ad una competizione sportiva.
- Se vi capita di essere inseriti in qualche squadra per giocare, non dimenticate, siete animatori: quindi metteteci impagno, ma senza perdere di vista che l'importante non è vincere, ma che tutti si divertano.
- Cercate sempre di ragionare con i ragazzi, imporre subito un gioco può essere il modo più sbagliato per incominciare.
- Pensate sempre a come coinvolgere gli eliminati dal gioco.

Riassumendo...

Non esiste una regola data una volta per tutte per creare un buon gioco. Spesso si parte da un'idea che ti viene all'improvviso, da un tema particolare o da un'esigenza. Ci sono però alcuni ottimi consigli che devi cercare di tenere sempre a mente!

Preparazione

- ☺ Prima cosa da fare è pensare a chi è destinato il gioco. Qual è l'età dei partecipanti? Quali sono le loro capacità? E' inutile preparare un gioco bellissimo e complicatissimo per dei bambini piccoli che magari non chiedono altro che di divertirsi in modo semplice.
- ☺ RICORDA il gioco non lo stai preparando per giocarci tu o per far vedere agli altri quanto sei creativo.....i destinatari sono i bambini e i ragazzi che ti sono stati affidati! E' la loro presenza che devi valorizzare.
- ☺ Valuta i tempi e gli spazi che hai a disposizione.
- ☺ Valuta il materiale che ti serve e quanto tempo impiegherai a prepararlo. Se hai pensato ad un bel gioco dove ci vuole però molto materiale e hai solo un pomeriggio per preparare tutto forse è meglio "tenersi nel cassetto" quel gioco per presentarlo al 100% in un secondo momento oppure puoi sempre semplificarlo.
- ☺ Ispeziona il terreno di gioco....sempre prima del gioco stesso! Ti permetterà di sapere cosa puoi effettivamente fare e cosa no.
- ☺ Sicurezza innanzitutto. Non proporre mai giochi potenzialmente pericolosi per i partecipanti. Un conto sono l'agonismo e l'avventura un altro la stupidità e l'incoscienza. Il terreno di gioco deve essere sgombro da pericoli e oggetti potenzialmente pericolosi (attrezzi, spigoli non rivestiti, vetri, troppi sassi, punti di passaggio di autoveicoli).
- ☺ Se state preparando un grande gioco a tema assicuratevi che gli animatori che lo animeranno siano mascherati a dovere. Spesso non servono nemmeno grandi costumi ma il vostro obiettivo è creare un'atmosfera appassionante e divertente. Se il gioco è composto di diverse prove presentate da vari personaggi diversi, gli animatori che gli interpretano devono "stare al gioco" nel senso che un po' di interpretazione del personaggio fa parte del gioco quanto le prove.
- ☺ Considerate anche gli obiettivi che vi proponete. Alcuni giochi possono avere dei fini più chiaramente educativi e allora il collegamento con un tema deve essere più accentuato: altre volte lo scopo è quello di far fare un po' di moto all'aria aperta ai ragazzi e quindi si sceglieranno giochi un po' più sportivi e dinamici.

- ☺ Se il gioco è lungo calcolate anche dei tempi di riposo per i più piccoli, un punto di ristoro dove andare a bere, la possibilità di andare al bagno.

Stesura del Testo di Gioco

- ☺ Il gioco non deve averlo chiaro solo chi lo crea ma anche tutti coloro che lo animeranno. Prepara un testo (il più sintetico e chiaro possibile) che possa servire a tutti gli animatori come riferimento.
- ☺ Nel testo vanno specificate; l'ambientazione (se c'è) del gioco, la spiegazione dello scopo del gioco e le regole, il materiale che serve, il numero di animatori, il luogo in cui si svolgerà il gioco, il tempo a disposizione.
- ☺ Non limitarti a consegnare un testo scritto. Fai una veloce ma chiara riunione con gli animatori per spiegarne il funzionamento.
- ☺ Può darsi che qualche volta non si abbia il tempo di fare tutto sempre in maniera perfetta....in questo caso scegli le cose semplici e veloci da preparare, lascia stare i giochi con gli effetti speciali e punta al semplice (che non è necessariamente sinonimo di sciatto).
- ☺ Stai preparando un gioco non un programma per una scuola militare. L'intransigenza nei confronti degli altri animatori non sempre è sintomo di intelligenza.

Presentazione e Spiegazione del Gioco

- ☺ Come regola generale una spiegazione di un gioco deve essere chiara e concisa. Lasciate un po' di spazio finale per le domande dei giocatori, in questo modo spesso saranno proprio loro a chiarire un particolare o una regola.
- ☺ Alcuni giochi dalla struttura più complessa (giochi stand, grandi giochi, story game) richiedono una maggiore cura nella presentazione. In questi i giochi è bene far precedere la spiegazione da una presentazione drammatizzata a tema con l'ambientazione del gioco stesso; ad esempio se il gioco è sui pirati un animatore vestito da vecchio capitano pirata può introdurre alla ricerca del suo tesoro. Se ci riuscite potete far coincidere la presentazione teatrale con la spiegazione.
- ☺ Se anche un gioco è piaciuto evita di riproporlo in continuazione per tappare i buchi. Il momento giusto per interrompere un gioco è quando tutti lo vogliono rifare. In questo modo l'interesse rimarrà alto e potrai riproporlo con successo.
- ☺ Per spiegare il gioco fate sempre sedere i ragazzi tutti insieme, possibilmente col sole alle spalle e vicino al campo di gioco. Ricordate: le domande sempre alla fine.

Arbitraggio e Svolgimento del Gioco

- ☺ Chi arbitra deve essere un solo animatore. Gli altri faranno da assistenti.
- ☺ Evitate di contraddirvi davanti ai ragazzi, se una decisione dell'arbitro è sembrata sbagliata agli altri animatori o riuscite a farlo notare all'arbitro in maniera discreta o ne parlate a gioco finito.
- ☺ Se il gioco non prevede diversamente gli animatori partecipano con i bambini: il vostro interessamento all'attività è sempre fondamentale.
- ☺ La regola di cui sopra vale per tutte le attività dell'Oratorio
- ☺ Arbitrate in maniera attenta e interessata. Se proponete un gioco l'arbitraggio da triglia lessa non vi aiuterà: i partecipanti si aspettano di divertirsi e di essere assistiti da un animatore che si interessa a quello che stanno facendo.
- ☺ Per quanto bravi farete degli errori di arbitraggio e conduzione. Alla fine del gioco eventuali errori macroscopici possono essere anche ammessi davanti ai ragazzi....non siete in Champions League (ed anche lì di errori ne fanno).
- ☺ Non vanno mai premiate le slealtà, le volgarità, le prepotenze e gli atteggiamenti violenti. I giochi non sono il palcoscenico di chi è più ganzo o di chi vince sempre ma un'occasione di divertimento aperta a tutti, ognuno con le proprie capacità.
- ☺ D'altra parte sarebbe sciocco penalizzare ingiustamente o umiliare chi ha effettivamente più capacità. Complimentarsi con una squadra o con un giocatore è, anzi, un'ulteriore forma di interessamento: la differenza nel fare questo è tutta di stile, fatelo di persona e con semplicità, senza esagerare e mai mentre si gioca e davanti a tutti, magari urlandolo a squarciagola. Un conto è fomentare i narcisismi e un altro conto è complimentarsi per aver giocato bene e correttamente.
- ☺ L'agonismo sano è fondamentale per la riuscita del gioco e la grinta non deve mancare! Se l'arbitraggio, la partecipazione degli animatori e l'animazione del gioco sono mosci i partecipanti lo percepiranno sicuramente e ne risentirà la buona riuscita dello stesso gioco.
- ☺ L'arbitro non è il dittatore degli altri animatori e viceversa questi non si devono sentire autorizzati a prevaricare l'autorità durante il gioco. Ricordate che siete prima di tutto fratelli e sorelle in Cristo. Alla base delle vostre attività ci deve essere la stima, il rispetto e un reciproco affetto fraterno. Tutti possiamo sbagliare e una cieca intransigenza può non essere sinonimo di intelligenza.

Conclusione del Gioco

- ☺ Si gioca, si perde, si vince. E' molto probabile che alla fine di un gioco ci siano recriminazioni, proteste quando non addirittura litigi. Ecco un buon momento di formazione. Un animatore per tutti parli ai ragazzi: dovete aver prima di tutto voi presente il fatto che all'oratorio si deve imparare a stare insieme in maniera nuova anche nel gioco. Siate incisivi su questo aspetto, i modelli che i ragazzi hanno fuori sono spesso orientati all'esaltazione del più forte.
- ☺ E' giusto esultare se si vince ma non è giusto farlo sulla pelle degli altri. Potete far inventare alle squadre un loro grido di vittoria e incanalare in questo modo la loro energia: nel momento in cui dite la classifica di un gioco insistete sul fatto che tutti applaudano agli altri.
- ☺ Non rinviare il momento in cui si rimette a posto. Il materiale deve tornare al suo posto, lo sporco deve essere pulito ed eventuali danni (può succedere....) subito segnalati ai responsabili.
- ☺ I giochi meglio riusciti sono quelli in cui tutti sentono di aver dato un apporto. C'è chi è veloce, chi è resistente, chi pensa velocemente, chi è più strategico e così via.

