



Animazione in Oratorio

Corso Allievi Animatori

Anno Oratoriano 2011-2012

c/o Parrocchia Sant'Antonino Martire

Via Marconi, 4

60020 Polverigi (AN)

+39 (0)71-906046

www.oratoriobeatopiergiorgiofrassati.it

info@oratoriobeatopiergiorgiofrassati.it

C.F. 93118260426



IMPORTANTE!!!

Questo volumetto (senza grosse pretese) è stato pensato dagli animatori dell'oratorio Beato Pier Giorgio Frassati di Polverigi prendendo spunto dalle esigenze del nostro oratorio e realizzato utilizzando il materiale trovato in siti di altri oratori e/o parrocchie che, non solo ringraziamo, ma citiamo anche nella lista sottostante (in ordine di utilizzo nelle varie pagine).

Sperando che il nostro lavoro possa esser utile come quello fatto dagli autori delle nostre fonti, auguriamo a tutti un buon anno oratoriano nella Luce del Signore!!!

Gli animatori BPGF

- *Parrocchia San Francesco di Paola (Diocesi di Nola)*
- *Parrocchia Sant'Antimo (Recale - NA)*
- *Oratorio Don Bosco Sant'Antioco (Cagliari)*
- *Oratorio Vomero (Napoli)*
- www.oratoriamoci.org
- *Gianluca Spiga, "Educare con Stile"*
- *Gianluca Dario, "Corso Formazione Base Animatori"*
- www.donboscoland.it
- www.gumran2.net
- [TGS Eurogroup](#) & [MGS Triveneto](#), "Lo Scrigno dei Giochi 1 & 2"

Si ringrazia tantissimo Mariapaola per la formattazione ed impaginazione

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 da 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 oratori di oggi si avvicinano molto all'idea di essere dei “laboratori” di proposte, che fanno bene alla vita di fede e alla crescita di un ragazzo. Attraverso la diventa veramente quel *“laboratorio”* ingredienti per la crescita globale di un bisogno di spazi, di tempi e di coetanee con cui misurarsi, e adulti da mettersi alla prova, di accorgersi delle



proposta di varie esperienze, l'oratorio dove vengono messi insieme gli ragazzi. Una persona per crescere ha esperienze; ha bisogno di persone cui prendere spunto; ha bisogno di 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 !!!**

Don Bosco sottolineava: «Diedi il nome di Oratorio a questa casa per indicare bene chiaramente come la preghiera sia la sola potenza sulla quale dobbiamo fare assegnamento».



Per oratorio s'intende, quindi, 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!!!

ANIMATORE PERCHÈ?

- LE MIE MOTIVAZIONI -

Il termine **“motivazioni”** si può trasformare in domanda:

- Perché ho deciso di ...?
- Quali motivi ho per ...?



Man mano che mi pongo degli interrogativi sulle scelte che faccio, sul perché le faccio, appare sempre più chiara la mia l'identità di persona, cioè **chi sono!**

Poniamoci allora qualche domanda:

↪ **perché faccio animazione?**

↪ **che animatore voglio essere?**

↪ **quali caratteristiche deve avere un animatore?**

Un racconto

C'era una volta un bellissimo, meraviglioso giardino. Era situato ad ovest del paese, in mezzo al grande regno. Il Signore di questo giardino aveva l'abitudine di fare una passeggiata ogni giorno quando il caldo della giornata era più forte.

C'era in questo giardino un bambù, di aspetto nobile, era il più bello di tutti gli alberi del giardino. E il Signore amava questo bambù più di tutte le altre piante. Anno dopo anno il bambù cresceva e diventava sempre più bello e grazioso. Il Bambù sapeva bene del Signore che lo amava e ne godeva.

Un bel giorno, il Signore, molto in pensiero, si avvicinò a suo albero amato, e l'albero, in grande venerazione, chinò la sua testa. Il Signore gli disse: "Caro bambù, ho bisogno di te". Sembrò al bambù che fosse venuto il giorno di tutti i giorni, il giorno per cui era nato. Con grande gioia, ma a bassa voce, il bambù rispose: "Oh Signore, sono pronto. Fa di me l'uso che vuoi".

"Bambù - la voce del Signore era seria - per usarti devo abbatterti". Il bambù fu spaventato, molto spaventato. "Abbattemi, Signore!? Me, che hai fatto diventare il più bell'albero del giardino ... No, per favore no! Fa uso di me per la tua gioia, Signore, ma per favore non abbattemi".

"Mio caro bambù - disse il Signore, e la sua voce era più seria - se non posso abbatterti, non posso usarti".

Nel giardino ci fu allora un gran silenzio. Il vento non tirava più, molto lentamente, il bambù sussurrò: "Signore, se non puoi usarmi senza abbattemi, fa di me quello che non devo solo abbatterti, ma anche tagliare le foglie e i rami". "O Signore - disse di nuovo il Signore - questo, lasciami almeno le foglie e i miei rami". "Se non posso tagliarti, non posso usarti". Allora il sole si nascose e gli uccelli ansiosi volarono via. Il bambù tremò e disse, appena udibile: "Signore, tagliami". "Mio caro bambù, devo farti ancora di più. Devo spaccarti in due e strapparti il cuore. Se non posso fare questo, non posso usarti".



Il bambù non poté più parlare. Si chinò fino a terra. Così il Signore del giardino abbatté il bambù, tagliò i rami, levò le foglie, lo spaccò in due e ne estirpò il cuore. Poi portò il bambù alla fonte di acqua fresca vicina ai suoi campi inariditi. Là delicatamente, il Signore dispose l'amato bambù a terra, e l'estremità del tronco la collegò alla fonte, l'altra la diresse verso il campo arido. La fonte dava l'acqua, l'acqua si riversava sul campo che aveva tanto aspettato. Poi fu piantato il riso.

I giorni passarono, la semenza crebbe e il tempo della raccolta venne. Così il meraviglioso bambù divenne realmente una grande benedizione, in tutta la sua povertà ed umiltà. Quando era ancora grande e bello e grazioso, viveva e cresceva solo per se stesso, e amava la propria bellezza. Al contrario, nel suo stato povero e distrutto, era diventato un canale che il Signore usava per rendere fecondo il suo Regno.

Il Bambù non poté più parlare. Si chinò fino a terra. Così il Signore del giardino abbatté il bambù, tagliò i rami, levò le foglie, lo spaccò in due e ne estirpò il cuore. Poi portò il bambù alla fonte di acqua fresca vicina ai suoi campi inariditi. Là delicatamente, il Signore dispose l'amato bambù a terra, e l'estremità del tronco la collegò alla fonte, l'altra la diresse verso il campo arido. La fonte dava l'acqua, l'acqua si riversava sul campo che aveva tanto aspettato. Poi fu piantato il riso.

I giorni passarono, la semenza crebbe e il tempo della raccolta venne. Così il meraviglioso bambù divenne realmente una grande benedizione, in tutta la sua povertà ed umiltà. Quando era ancora grande e bello e grazioso, viveva e cresceva solo per se stesso, e amava la propria bellezza. Al contrario, nel suo stato povero e distrutto, era diventato un canale che il Signore usava per rendere fecondo il suo Regno.

Riflettiamo insieme



Per capire la nostra identità di animatori dobbiamo rispondere ad alcune domande, che sono passi successivi per chiarire l'identità dell'animatore:

- Perché voglio fare l'animatore?
- Quali caratteristiche deve avere?
- Quali attenzioni deve avere?

Al fondo di tutto: le motivazioni

Si può decidere di fare animazione per tanti motivi:

lo fa il mio amico, c'è il mio ragazzo, mi piace stare con i bambini, mi fa pena il mio prete (!), non è vero che essere cristiani è una barba, comincio a sentirmi utile nell'oratorio e ho voglia di essere protagonista, mi realizza...

Le cose più belle e più grandi della vita incominciano spesso per gioco, a caso, con le diverse motivazioni... Tutto questo non nasce a caso, e viene il momento di accorgersi di cosa voglia dire veramente "essere animatore". **Al fondo di tutto deve starci l'intuizione di una scoperta e un'esperienza da comunicare agli altri: c'è qualcosa di più grande nella mia vita, che le dona senso freschezza e verità.** Ho scoperto un germoglio di vita e non lo mollo, voglio anzi comunicarlo ad altri. E' il baricentro: Dio, con il suo volto così umano, Gesù Cristo. La differenza tra l'essere animatore e fare animazione sta tutta qui, in un incontro fatto o no.

Due regole d'oro

1. Non posso dare ciò che non ho!

Non posso comunicare ciò che non sono: è la tensione verso la comunità cristiana: convinzione per la fede, decisione per il Vangelo. I pilastri: Vangelo, Eucarestia, Perdono.

2. Non posso donarmi se non mi possiedo!

E' la maturità umana: un buon rapporto con se stessi, un equilibrio di fondo, una passione per la vita che non mi rende molle, una certa stabilità affettiva...

Da non dimenticare!

L'animatore non è perfetto, ma una persona **in CAMMINO**; deve prendere coscienza che oltre ad animare ed educare un gruppo di ragazzi educa in primo luogo se stesso.

Essere animatore è una scelta che va confermata nell'esperienza quotidiana, ovvero **le motivazioni vanno alimentate costantemente.**



Lo strumento: qualcuno che mi aiuti nel cammino (prete, suora, animatore più grande,...).

È importante vivere un'esperienza propria di gruppo e darsi dei momenti di formazione personale permanenti.

Da vivere!

Le motivazioni in ciò che sto facendo, cioè "essere animatore", vanno sempre approfondite... altrimenti non reggono (passare dalle motivazioni di partenza a motivazioni sempre più profonde che possano sostenere il mio operare anche quando i ragazzi non danno soddisfazioni).

**“Una vita vissuta senza una fede,
senza una verità da difendere,
senza sostenere in una lotta continua la Verità,
non è vivere....è vivacchiare!”**

[Beato Pier Giorgio Frassati]



➤ Animazione è essere prima di fare! ◀

Fare l'animatore non è un obbligo, è una **scelta** a cui siamo chiamati: stare con i bambini (i bambini non solo quelli che piacciono a noi!).

- 1. L'animazione è uno stile di vita, è un modo di trasmettere un'esperienza.** ("I bambini imparano quello che vivono").
- 2. Innamorati della vita.**
- 3. Serenità e gioia.**
- 4. Voglia di mettersi in gioco.**
- 5. Puntare al positivo.**
- 6. Essere "PROFESSIONALI."**

Scheda docente

I care: dal servizio all'impegno.

Perché vuoi fare servizio? Che senso dai al tuo servizio?
Possibili risposte:

- **fare il volontariato è di moda**
- **mi fa stare bene**
- **mi piace**
- **sono un credente, è mio dovere**
- **per sentirmi utile**

Il servizio può essere visto quindi come un'esperienza tra le tante della vita (come la scuola, gli amici, la famiglia, lo sport...). NON È PROPRIO COSÌ:

- **Alla luce del Vangelo** occorre fare un cambiamento: dal servizio come una cosa da fare al servizio come atteggiamento, come stile di vita.
- **La vita nel Vangelo** è intesa come coinvolgimento, condivisione, comunione, compassione (vedi Lc. 10,25-37: il buon Samaritano). Gesù invita i suoi a seguirlo su questa strada che lui ha percorso per primo. Egli ci chiama dall'essere spettatori al diventare protagonisti dell'amore.
- **Per il Vangelo** incominci a vivere quando cominci a dare, a donare te stesso.
- **Fare servizio** per un cristiano è rispondere alla voce di Cristo che lo chiama a vivere, a realizzarsi sulla strada dell'amore.
- **Servire** è la logica dell'Eucarestia (Lc 22,14-20), della comunità cristiana (At 2,42-48), è la logica della vita (vedi Gv. 13,1-17)

“Animatori non si nasce, si diventa.”

Ecco, perché a tutti è possibile fare l'animatore. Basta volere! L'impegno personale, però, deve essere supportato da persone e indicazioni che sappiano aiutare gli aspiranti. Vorremmo perciò suggerire alcune attenzioni che ci sembrano di maggiore importanza, consapevoli tuttavia che non ci riusciremo in modo esaustivo.

Tra coloro che si presenteranno ci sarà:

- 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 un oratorio con molti animatori**: possedere una varietà di carismi e di doni da investire per riuscire meglio a coinvolgere tutti i ragazzi e a promuovere valori ed ideali.

MA È NECESSARIO PRECISARE COSA SIGNIFICA ESSERE ANIMATORE.

Nel nostro oratorio **animare**:

- non vuol dire organizzare sport o giochi;
- non vuol dire fare i baby-sitter;
- non vuol dire guadagnarsi soldi o stima degli altri;
- non vuol dire fare quello che non si poteva fare quando si era animati;.....

ANIMARE VUOL DIRE

***mettersi a servizio dei ragazzi per aiutarli a crescere,
per servire gli altri, perché sono più importanti come me o più 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 corporea per necessità 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.

Così 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 RESPONSABILITÀ PERSONALE.**

L'Oratorio, allora può divenire un investimento molto valido anche per gli adolescenti che misurandosi con le proprie capacità e possibilità, cominciano un cammino di maturazione.

Il nostro lavoro è suddiviso in 3 parti:

- **la figura dell'animatore: dove presentiamo come dovrebbe essere;**
- **l'organizzazione: come preparare concretamente;**
- **il coordinatore dell'animazione: considerazioni sulla persona del responsabile.**

1. LA FIGURA DELL'ANIMATORE

L'animatore deve assolvere verso i ragazzi un compito di responsabilità affidatogli dal direttore e da Dio. Occorre una certa maturità per riuscire ad essere una guida valida sia nei comportamenti che nei valori. Maturità che non vuoi dire aver raggiunta una perfezione, ma saper mettersi in discussione per poter scoprire con l'aiuto e assieme agli altri la via migliore per conseguire l'obiettivo. Per questo noi abbiamo pensato di proporre alcune caratteristiche che, a nostro avviso, sono indispensabili per:



- animare:** disposizioni teoriche valide e costruttive per riuscire ad essere, nel rapporto con i ragazzi un vero animatore;
- maturare:** l'impegno personale per svolgere tale compito vincolato alle precedenti indicazioni è la condizione senza la quale è impossibile essere una guida;
- vivere l'oratorio:** calarsi nell'esperienza concreta.

A) ANIMARE

Quando si partecipa ad una esperienza, consciamente o inconsciamente, si è sempre vincolati a queste regole sociali ed individuali. Anche quando si deve animare bisogna seguire alcune disposizioni che condizionano i ragazzi e che sono da tenere in considerazione per raggiungere l'obiettivo educativo. Certamente non si riuscirà in modo completo a rispondere a queste richieste, come sappiamo che ce ne sono molte altre. Ma l'importante è avere almeno una base su cui misurarsi.

Per animare occorre:

Responsabilità: l'essere coscienti che altri dipendono da noi ci impegna ad 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, sia in oratorio sia fuori. 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 possiamo offrire. Inoltre dobbiamo saper accogliere volentieri quello che i più esperti ci dicono sia in positivo che in negativo. Anche noi siamo qui per 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!

B) MATURARE

Oltre alla disponibilità d'animo e di tempo, è indispensabile maturare personalmente la convinzione che siamo animatori per servire. Quindi bisogna impegnarsi molto seriamente.

Certamente, ve lo assicuriamo, più ci appassioneremo e più ci convinceremo del valore del servizio, e di conseguenza ci diventeremo di più. Stiamo attenti, però, a non scambiare per finalità le conseguenze. Mi spiego:

SCOPO	far crescere i ragazzi umanamente e cristianamente,
CONSEGUENZA	divertirsi, non il contrario!!!

Ecco qui tre punti su cui si può confrontare un animatore:

Convinzione personale: nessuno ci obbliga. Devo essere io a decidere di essere animatore per servire gli altri e la comunità. Non sono ammessi secondi fini: amico/a, compagnia,



gratificazioni, guadagni; ci saranno certamente anche momenti difficili, ma non dobbiamo scoraggiarci, perché se riusciamo ad essere veramente animatori, i ragazzi ci daranno la forza per continuare.

In cammino: nessuno ha tutte le caratteristiche sopra indicate. Ciò non significa che non possiamo essere animatori, ma solo che abbiamo ancora bisogno di crescere. Quello che stiamo intraprendendo è un cammino di crescita anche per noi animatori. Mettiamocela tutta!

Fino in fondo: non fermiamoci a metà, ma l'impegno che prendiamo, portiamolo fino in fondo. Bisogna saper vincere le difficoltà e maturare la capacità di portare a termine i propri incarichi. Questo vale per la durata dell'esperienza, ma anche per le singole giornate: concretamente bisogna darsi una mano tutti insieme a preparare, fare e disfare.

C) VIVERE L'ORATORIO

A parole sembra facile essere animatore, ma con l'avventura cominciano anche i problemi e lo scoraggiamento. Il nostro compito lo dobbiamo assolvere in modo costante, non può dipendere da situazioni esterne e a volte superficiali. Bisogna Perciò essere attenti a mantenere i valori pur concretizzandoli nell'incontro con gli altri. A ciascuno spetta il difficile compito di trovare il modo migliore per trasmettere le finalità dell'oratorio.

Arricchiti da esperienze precedenti ci sentiamo di suggerire alcune indicazioni che possono aiutare ad affrontare meglio le situazioni:

- **non contraddirsi** fra animatori davanti ai ragazzi;
- essere certi di **avere capito bene** il da farsi per non rischiare che ogni animatore proponga cose diverse;
- **partecipare attivamente** a tutto: giochi bans, ascolto;
- avere sempre presenti **gli obiettivi** per favorirne il raggiungimento nei ragazzi;
- **attenzione ai singoli ragazzi** per capirli e per richiamare nel momento giusto o per premiare il positivo;
- non fiscalismo, né lassismo, ma **apertura alle esigenze** dei ragazzi;
- **evitiamo privilegi e confronti** fra i partecipanti;
- **interessiamoci dei ragazzi anche quando sono assenti** per dimostrare ai genitori che ci stanno a cuore;
- l'oratorio **non è il luogo per innamorati** o per innamoramenti;
- favoriamo il **rispetto** fra il ragazzo delle **cose** e dei **luoghi**;
- facciamo attenzione al **modo di parlare**: non discorsi lunghi e teorici, ma brevi e concreti;
- rendiamo **protagonisti i ragazzi** e non mettiamo in mostra il nostro valore;
- rimaniamo **in mezzo ai ragazzi** e non appartiamoci con gli altri animatori (ci sono altri momenti);
- aiutiamo a fare le attività e **non sostituiamoci ai ragazzi** anche se sarebbe più facile e si risparmierebbe tempo;
- **non adoperiamo mai le mani e sgridiamo** solo in situazioni estreme, perché non è il volume della voce ad imporsi, ma la propria autorevolezza.
- **ascoltiamo** quello che i ragazzi ci dicono;
- **salutiamo** ragazzi anche quando non siamo in oratorio;
- rendiamoci **disponibili** anche nei tempi fuori dall'oratorio per la preparazione e per gli incontri;

2. L' ORGANIZZAZIONE



La riuscita di un oratorio dipende per buona parte dal gruppo animatori. Se fra loro si costruisce affiatamento, entusiasmo, responsabilità, stima e amicizia, anche i ragazzi ne trarranno vantaggio. Il responsabile dell'animazione, quindi, ha un ruolo decisivo nella preparazione del gruppo animatori; sta a lui scusare e promuovere un clima sereno in esso.

Noi offriamo un contributo nell'organizzazione concreta, a voi il compito di scegliere ciò che vi può risultare più utile.

A) PRIMA DELL'ANIMAZIONE

Qualsiasi proposta ha bisogno di una preparazione, tanto più quella che vuole essere anche educativa come la nostra. E "prima" dell'animazione nel nostro caso, ha grande valore, perché mette le basi per la riuscita dell'esperienza.

La formazione dell'animatore deve avere il primato, perché sono loro ad entrare in stretto contatto con i ragazzi. Bisogna quindi che assorbano essi stessi i valori dell'oratorio per poi riuscire a trasmetterli.

A questo proposito inseriamo uno schema di lavoro che fa riferimento alle indicazioni precedenti.

>>> LA FIGURA DELL'ANIMATORE: un altro incontro che non può mancare nella preparazione riguarda proprio la figura dell'animatore. E necessario infatti mettere in luce l'importanza, il ruolo e le caratteristiche che dovrebbe avere colui che ha il compito di guidare, animare, ma soprattutto di stare con i ragazzi.

Ognuno saprà come meglio presentare tale figura a seconda degli adolescenti e giovani che si trova di fronte, delle esigenze concrete della propria parrocchia e dei ragazzi che partecipano all'esperienza, ma soprattutto a partire dai fini dell'oratorio.

Proponiamo ora alcuni modi di affrontare il tema:

- partire dall'idea di animatore che hanno gli interessati; quindi sottolineare o aggiungere le caratteristiche che si ritengono fondamentali. E' utile presentare anche atteggiamenti concreti che l'animatore deve avere durante l'oratorio
- dividere i partecipanti all'incontro in gruppetti di 8-10 componenti e sottoporre ad ognuno di questi una o più parole chiave per essere animatore, in modo che possano essere approfondite. Sarebbe importante che per ogni caratteristica gli "aspiranti animatori" individuassero alcune concretizzazioni;
- altra idea potrebbe essere quella di invitare qualche esperto in questo campo per non rischiare di parlare tanto per niente.

Queste sono solo indicazioni che vi offriamo, ma che voi potete usare come si sembra meglio anche per altri incontri come quello sui ragazzi.



>>> **I RAGAZZI:** come abbiamo già sottolineato, oltre a conoscere il compito degli animatori e gli obiettivi, è indispensabile conoscere almeno un poco i soggetti che incontreremo, per non parlare una lingua diversa dalla loro. Non vogliamo fare un corso di psicologia dell'età evolutiva, ma solo capire chi sono i ragazzi per sapere come e cosa fare.

Dai 6 ai 14 anni è una fascia d'età molto ampia. Cerchiamo ora di individuare alcune caratteristiche di questo periodo, dividendoli in due parti:

Bambini delle elementari:

- dipendono da persone adulte e cercano di imitarle: genitori o altri;
- riescono a capire le intenzioni dell'animatore: se gli vuole bene, se finge, se è costretto, se è convinto
- imparano di più ciò che fanno e i valori sottostanti che non tante belle parole;
- hanno una predisposizioni all'immagine e ai simboli;
- sono molto concreti e per niente astratti;
- sono facili da entusiasmare se hanno qualcosa da fare, ma si annoiano velocemente se
- vengono lasciati soli;
- non sanno organizzarsi;
- riescono a rispondere alle aspettative, se noi diamo loro fiducia;
- entrano nella storia dell'oratorio come se fosse realtà;
- sono esuberanti ed innocenti;
- si affezionano alle persone;
- vogliono essere ascoltati;

Ragazzi delle medie:

- iniziano la loro maturazione affettiva, psicologica e fisica;
- sono più chiusi, ma si fidano ancora delle persone;
- si vedono più grandi degli altri e non vogliono essere trattati alla stesso modo;
- capiscono la finzione e la svelano se si sentono umiliati;
- vogliono un po' di responsabilità;
- dipendono da chi è più interessante per loro;
- non si espongono facilmente, ma vogliono essere notati;
- sono molto legati ad un gruppo di amici dove si rifugiano;
- sono più difficili da entusiasmare, ma vogliono entrare nell'avventura;
- vogliono essere protagonisti;

Questa distinzione è solo formale. Sicuramente ci sono casi intermedi e casi particolari, anzi non ci sono soggetti catalogabili in queste caratteristiche. Pensiamo comunque che sia doveroso aver un'idea generale su chi abbiamo di fronte. A ciascuno la bravura di scoprire le particolarità di ogni persona.

COSTRUIRE è la parte pratica per avviare la "macchina dell'oratorio".

>>> **ORGANIZZARE:** altro momento importante nella preparazione dell'animazione è quello dell'organizzazione concreta del da farsi. Lo svolgimento attento ed intelligente di questo punto



renderà più semplice la gestione stessa dell'esperienza.

- La prima cosa da fare è la presentazione della storia, della suddivisione, degli obiettivi e della parte essenziale ed unitaria dell'oratorio.
- E necessario poi rendersi conto delle forze che si hanno a disposizione, per sfruttare tutte le capacità e le possibilità degli animatori.
- Presa coscienza delle disponibilità e avendo presenti gli obiettivi che vogliamo raggiungere attraverso l'oratorio, possiamo definire i compiti da svolgere, le attività possibili ed immaginabili che vogliamo inserire.
- Lavorare in tanti su uno stesso tema può risultare difficile; più utile potrebbe essere dividere il gruppo animatori in Sottogruppi che si occupino delle varie sezioni. Ci potrebbe essere un gruppo che organizza le attività e un altro i canti e i bans, uno che prepara i giochi e un altro che predisponga i gruppi e tutto ciò che li riguarda, uno che prepara la scenografia e un altro le uscite;....
- Non può mancare però un coordinatore che si preoccupi dell'andamento dei preparativi e a cui si fa riferimento. Non sarebbe male che si stabilissero anche alcuni incontri dove ognuno presenta il proprio operato e dove si possono dare e ricevere idee e consigli utili.

>>> **PREGARE:** nell'organizzazione concreta di un oratorio anche la preghiera ha un compito molto importante, perché aiuta ad avere più coscienza del compito dell'animatore e a tenere più a cuore i ragazzi. Ci si avvia così ad un aspetto più spirituale dell'esperienza. Si promuove una maggiore responsabilità del proprio comportamento in modo da essere persone corrette anche in ambienti esterni all'oratorio e nella vita di tutti i giorni.

Ma oltre ad un valore pedagogico, la preghiera è la migliore formatrice di persone, perché aiuta a crescere nella fede.

Lo schema della preghiera può essere:

- **Riconoscenza:** ringraziare Dio Padre di averci chiamati ad essere animatori e a vivere questa esperienza con altre persone;
- **Spirito di umiltà:** la responsabilità è grande, più grande di noi e un giorno dovremo rendere conto a Dio, perciò è necessario chiedere l'aiuto dello Spirito Santo, perché è Lui che agisce per mezzo nostro. Dobbiamo essere suoi strumenti: se l'avventura riesce è grazie a Dio;
- **Forza di volontà:** l'oratorio non è fine a se stesso e non è per far passare un'estate diversa, ma vuole promuovere la crescita umana e cristiana propria e di tutti i partecipanti. Ecco che allora è importante pregare per i ragazzi e per i loro genitori, perché entrino a contatto con l'amore che Dio ci ha chiesto di trasmettere.

In questa parte dedicata al "prima dell'animazione", ci siamo proposti di inserire alcune idee che aprono a voi la possibilità di una migliore riuscita. Non esigiamo che tutto sia seguito per filo e per segno, ma a noi basta avervi aiutati ad intuire nuove strade da percorrere insieme.

Se poi decidete di cambiare le varie iniziative a noi non dispiace, anzi siamo contenti, perché abbiamo raggiunto il nostro scopo: quello di aiutarvi a preparare l'oratorio.



B) DURANTE L'ANIMAZIONE

Per migliorare sempre il nostro operare in modo da avere una riuscita ottimale, bisogna guardarsi intorno per vedere e capire la situazione presente. Durante l'oratorio allora è necessario trovare dei momenti di *revisione* e di *delineamento del cammino*.

Vi consigliamo di:

- trovarvi ogni giorno, 30 minuti prima dell'inizio dell'animazione per **passare in chiesa a far una piccola preghiera**, chiarire le prospettive del giorno e per richiamare l'obiettivo specifico. In questo modo ci si può accordare delle varie cose da farsi e da migliorare;
- restare un po' anche dopo la fine dell'animazione per ordinare i materiali e i luoghi, ma soprattutto per verificare il giorno: cosa è andato bene, cosa è meglio cambiare, cosa conviene togliere... In questo modo l'oratorio non rischia di volare sopra la teste dei ragazzi e degli animatori;
- compiere verifiche più articolate e profonde ogni settimana o ogni 15 giorni in modo da non lasciarsi sfuggire la grande occasione che ci è stata offerta;
- unire l'utile al dilettevole: si può fare qualche incontro-festa per fortificare l'unione del gruppo.

C) DOPO L'ANIMAZIONE

Il lavoro fatto assieme può essere utile anche per il dopo l'animazione. Finita l'avventura, di solito, il gruppo degli animatori si dissolve molto velocemente, ma a tutti resta il ricordo e la nostalgia. Ecco che così ci si può dare degli appuntamenti successivi; - Verifica globale - Gita o festa - GrEst – Camposcuola – ecc.

In questi ritrovi non cadiamo nel semplicistico o nell'inutile, ma teniamo alto il modo di richiedere e puntiamo sempre più in alto, perché gli animatori hanno bisogno di momenti forti per crescere e maturare.

Conclusion

Il senso di questo veloce flash sugli animatori è quello di suscitare alcune problematiche base che devono essere prese in considerazione sia in fase di preparazione che in fase di verifica.

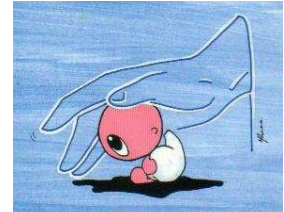
Sono stati riportati alcuni punti fermi su cui insistere, ma l'argomento non è del tutto esaurito. E' essenziale aver intuito che la riuscita dell'animazione non dipende esclusivamente dalla scenografia o dai giochi-divertimenti, ma per buona parte dalla maturità degli animatori.

3. IL COORDINAMENTO

Solitamente il sacerdote é quello che occupa sia dell'oratorio sia dell'animazione. Ciò é dovuto ad esigenze contingenti: pochi adulti, pochi animatori, solo adolescenti

Ma, se é possibile, conviene che il **responsabile dell'animazione** sia un adulto, mentre il sacerdote (o chi per lui) resti il **responsabile dell'oratorio**.

Il **RESPONSABILE DELL'ORATORIO** ha un compito poco invidiabile, perché deve fare il supervisore di tutte le attività e di tutti gli animatori e ragazzi. Avendo ben chiaro l'organico dell'oratorio, deve promuovere la migliore realizzazione, di conseguenza deve avere la capacità di vedere gli errori e di richiamarli.



Il responsabile in particolare é anche quello che deve osservare gli animatori e i loro atteggiamenti per dare consigli su cosa non devono fare e su come migliorare. Il modo deve essere sempre molto rispettoso, ma nello stesso tempo chiaro e risoluto. Sappiamo che a volte questo attira antipatie, ma l'educazione dei ragazzi e degli animatori é la finalit  a cui bisogna puntare.

Se alla fine l'oratorio avesse raggiunto pochi obiettivi la "colpa" é degli animatori e di conseguenza del responsabile d'oratorio. Quindi é meglio fare il bene di tutti e puntare ad essere esigenti anche se questo a volte comporta qualcosa di spiacevole.



Il **RESPONSABILE DELL'ANIMAZIONE** é quello che organizza le attività, é quello che dirige ogni situazione. Nello stesso tempo deve stare vicino agli animatori per confortarli e aiutarli. Il responsabile dell'oratorio deve fare un po' "il cattivo" mentre il responsabile é il "buono", comunque ambedue devono puntare allo stesso fine: la riuscita dell'animazione. La riuscita c'è solo quando si raggiungono gli obiettivi prefissati all'inizio.

Tutto questo comporta molto impegno e disponibilit , ma pu  dare ottimi risultati.



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 hobby 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!

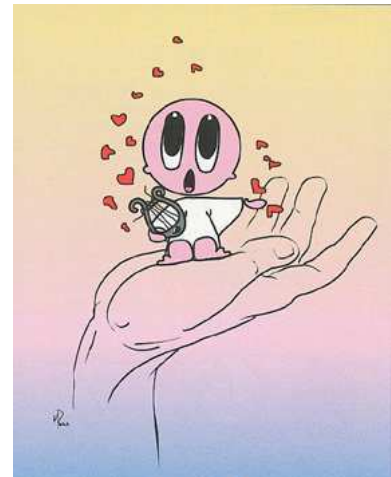
Ascoltare: l'animatore deve capire quando fare i suoi interventi rispettando i piccoli e lenti passi che compie il ragazzo. Non bisogna dargli la pappa pronta né abbandonarlo a se stesso.

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!



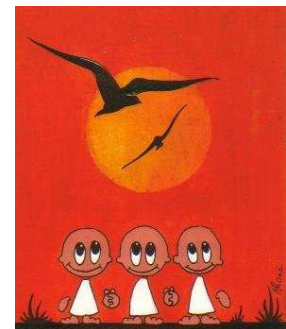
... basta per oggi ??? ☺

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 link che potrà esservi utile:



www.oratoriobeatopiergiorgiofrassati.it

vi siete accorti che è il link del VOSTRO oratorio???? ☺☺☺☺☺



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 i 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 fischietto ... da usare bene ed il minimo indispensabile
- un orologio ... per sapere quando si fa tardi;
- una garza sterilizzata ed un cerottino per le piccole ferite;
- quello che serve per il gioco... e che ha il potere straordinario di non trovarsi o di venire dimenticato proprio quando serve.

.....e quando lo avrete....il fazzoletto da animatore, perché per ora il rispetto e la fiducia dei bambini per voi ed in voi devono venire non da esso, ma da voi stessi!!!

Non si ha sempre ragione

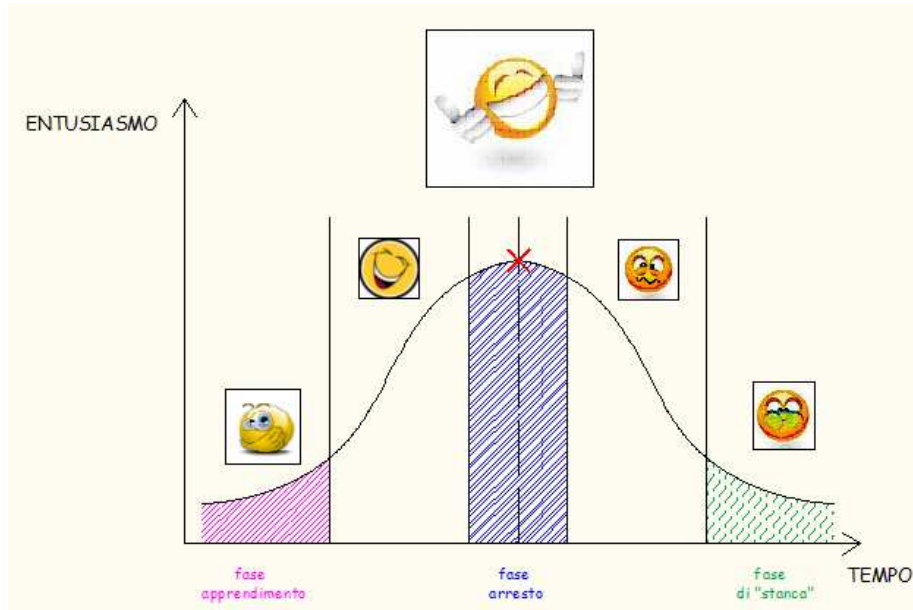
- la fine della partita è il momento giusto per ammettere gli errori commessi e per dare le giuste spiegazioni;
- è inutile ed addirittura controproducente intestardirsi nel non riconoscere uno sbaglio.

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 giocarci. 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 impegno, 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.



BUON LAVORO !!!