

MODULO FORMAZIONE DI BASE PER GRUPPI DI ANIMATORI

PRIMO INCONTRO:

LA FIGURA DELL'ANIMATORE: CHI È E COSA FA?

Obiettivo: Accompagniamo gli adolescenti a fare chiarezza circa le motivazioni che li hanno spinti a scegliere di essere animatori d'oratorio, mettendo a fuoco le qualità di cui ciascuno è portatore e che è chiamato ad impegnare in questa esperienza. Le motivazioni e le qualità personali si intrecciano con quelle degli altri per formare il bellissimo quadro del gruppo degli animatori dell'oratorio.

Accompagniamo gli animatori a comprendere il significato e la bellezza di scegliere e seguire uno stile di animazione e di cura secondo il Vangelo. Ma che cosa può voler dire questo per un adolescente che si appresta per il primo anno ad essere animatore? Sarà importante partire dalla sua consapevolezza e dalle sue parole per scrivere insieme, come gruppo, una narrazione che sappia farsi gesti ed azioni capaci di prendersi cura come il Buon Samaritano, figura di riferimento per la cura al Grest/campeggio.

Attività 1 – Rompighiaccio: la zattera (15 minuti)

I partecipanti camminano nella stanza, immaginando di essere su una zattera e dover navigare. L'obiettivo è, al segnale di "stop", raggiungere l'equilibrio, occupando tutti gli spazi possibili in maniera uniforme. Man mano vengono aggiunte varianti, come accelerare il ritmo di camminata/passato, al segnale di "stop" dire a turno il proprio nome, il piatto preferito, se si fosse un animale...

Es. camminano.... "stop! NOME!" Silvia, Cecilia, Lucia, Daniel, Tiziano ecc..

Come sottofondo si può utilizzare dapprima una musica lenta, poi sempre più movimentata.

Questa attività lavora sulla costruzione del gruppo, sul raggiungimento di un obiettivo comune (mantenere l'equilibrio) e sul rispetto del turno.

Attività 2 – La mia motivazione (15 minuti)

Preparare nella stanza dei cartelli con le percentuali (10%-20%-30% ecc.)

Canzone di sottofondo: Da 0 a 100

Il conduttore leggerà le frasi seguenti e i partecipanti si posizioneranno sotto il cartello con la percentuale relativa al grado di accordo con la frase ascoltata. Al termine di ogni posizionamento si invitano i ragazzi ad osservare la distribuzione dei partecipanti.

FRASI:

- Sono qui perché me lo ha chiesto il parroco;
- Faccio l'animatore perché me lo hanno imposto i miei genitori;
- Faccio l'animatore perché mi piacerebbe lavorare con i bambini;
- Faccio l'animatore perché credo che le attività dell'oratorio siano importanti per la crescita;
- Sono qui contro voglia;
- Stasera sono demotivato/a
- Stasera sono curioso e felice;
- Ecc... si possono aggiungere anche altre domande

Verbalizzazione (15 min)

In cerchio, chiedere ai partecipanti se l'attività svolta ha fatto emergere riflessioni e domande, in alternativa condivisione di una parola emersa da questa attività.

- *Qual è la tua motivazione? Cosa ti muove?*
- *Perché siamo qui?*
- *Siamo qui a nome di una comunità (comunità educante), abbiamo un focus, uno stile, un mandato*
- *Importante riflettere sulla dimensione della fede*

Ufficialità:

Nella nostra realtà può essere utile dare un mandato da parte del parroco a nome della comunità durante una celebrazione?

Attività 3 – La mia sagoma e quella dell'animatore

La mia sagoma (20 min)

Ad ogni ragazzo viene consegnato un foglio A3 con la figura di un umano.

Si dà indicazione agli animatori di identificare ciò che possono personalmente “dare” nella relazione con il bambino.

La sagoma dell'animatore (20 min)

Al centro del cerchio si metterà un cartellone su cui ci sarà la sagoma di un umano, ognuno apporterà al cartellone una caratteristica che crede debba avere un animatore; si potrà scegliere tra le caratteristiche che si ha inserito nella propria sagoma, ma anche elementi che non sono presenti, ma che crede importanti.

I ragazzi scriveranno uno per volta sul cartellone.

Durante questa attività si potrà mettere una musica di pianoforte (es. Einaudi) e si potrà accompagnare la riflessione con degli spunti, come per esempio:

- *Com'è il mio sguardo verso i bambini?*
- *Com'è il mio passo? Voglio arrivare prima degli altri o accompagno?*
- *Cosa mi spinge a stare con i bambini?*
- *Da dove parte la mia motivazione?*
- *Che pensiero c'è dietro al mio esserci?*

Attività 4 - Recap della figura dell'animatore (15 min)

Il conduttore legge ed integra ciò che è emerso, prendendo spunto da ciò che hanno scritto i ragazzi e cerca di fare un riassunto e dare un significato a ciò che c'è scritto; accoglie tutte le idee, le integra e restituisce un'immagine di animatore.

Forse la motivazione mi arriva da ciò che ho vissuto da piccolo? Forse mi arriva da quello che i bambini mi restituiscono in termini di valori?

Attività 5 – Discussione (20 min)

Il conduttore chiede se ci sono riflessioni, domande, considerazioni rispetto alle attività che si sono appena svolte.

ATTENZIONE! Lasciare spazio a tutti, non forzare a parlare, ma provare a sviluppare un dialogo.

NON dire NO! Accogliere le considerazioni di tutti e rimodularle in base a ciò che si vuole raggiungere (identikit dell'animatore).

Attività 6 – Costruzione della rete (10 min)

Ognuno torna in cerchio, tiene vicino la propria sagoma con le proprie potenzialità, a turno si lancia un gomito e si dice a voce alta una parola che tiene unito il gruppo (es. Gioia, gioco, comunità, fede ecc.).

Il conduttore trascriverà su un cartellone tutte le parole che emergono. Al termine si poserà a terra la ragnatela di fili che si sarà formata e ci si siederà tutto attorno.

Attività 7 – Scambio (10 min)

CHI SONO GLI ATTORI DELL'ORATORIO?

Il conduttore stimolerà il gruppo a riflettere su chi fa parte dell'oratorio e con chi si dovranno interfacciare gli animatori oltre che tra loro

Esempio: Parroco, comunità, famiglie, famigliari, cuochi, fratelli ecc.

Rilettura finale

Le nostre motivazioni sono fondamentali, sono quelle spinte che ci muovono verso qualcosa (dal latino motus). Ognuno ha le proprie: alcune possono essere uguali a quelle degli altri, altre completamente diverse, ma è fondamentale che tutte concorrano ad uno stile animativo che risponda al contesto, in questo caso quello dell'oratorio. È fondamentale che le motivazioni attivino delle qualità e delle competenze che possano trasformarsi in azioni e gesti concreti di cura. Una delle consapevolezze più grandi che desideriamo fare nostra è che non basta la buona volontà, l'entusiasmo di uno solo, ma serve il lavoro di squadra. E non dimentichiamoci di affidarci al Signore, colui che colora e riempie tutti gli spazi vuoti dentro e fuori ciascuno di noi. Il Grest/campeggio è una grande opportunità di crescita: siamo disposti a metterci in gioco con tutto noi stessi e pronti anche a cambiare grazie alla cura data e ricevuta.

SECONDO INCONTRO:

LE DINAMICHE DI GRUPPO

Obiettivo: Dopo aver compreso il ruolo dell'animatore, è fondamentale imparare a fare gruppo e collaborare tra animatori e figure adulte. Sono diverse le situazioni che si possono presentare durante un'attività di animazione: è importante riconoscere i bisogni e le necessità dei bambini, ma anche le capacità proprie e degli altri, per riuscire a suddividersi i diversi ruoli ed affrontare le situazioni difficili aiutandosi a vicenda e trovando un sostegno nelle figure adulte.

Attività 1 – Ricapitoliamo (15 minuti)

Il conduttore chiede al gruppo che cosa ricordi dell'incontro precedente.

Il conduttore abbia cura di aver appeso nella stanza i cartelloni concretizzati l'incontro precedente la sagoma dell'Animatore, parole che ci tengono uniti.

Attività 2 – Giochi di riscaldamento (30 minuti)

I partecipanti si muovono nella stanza, al segnale "SEGUO" il gruppo, senza parlare, deciderà una persona da seguire: chi viene scelto NON si potrà sottrarre, ma dovrà proporre agli altri dei gesti, una camminata particolare, delle piroette ecc. Quando poi il conduttore dirà "VIA" il biscione si spezzerà e l'obiettivo sarà quello di distribuirsi in equilibrio (come il gioco della zattera), al segnale "STOP!" ci si dovrà fermare ed essere in equilibrio. E via di nuovo per qualche volta.

Musica di sottofondo: ritmata e ballabile

Quest'attività lavora su:

- Collaborazione
- Leadership
- Creatività

A questo punto il conduttore dovrà scegliere una proposta in base al funzionamento del gruppo.

PROPOSTA A.

GRUPPO GRINTOSO CHE FUNZIONA

Attività 3 – Role play 1: gestione di un bambino che ha subito un torto da parte dei bulletti (10 minuti)

Un paio di animatori si dedicheranno al role play, mentre il co-conduttore interpreterà il bambino difficile. Gli altri faranno gli osservatori.

Obiettivo: gestire la situazione complessa

Riflessione (20 minuti)

Cosa hanno osservato gli osservatori? Parole da utilizzare vs parole inappropriate, belle idee?

Il conduttore media la riflessione in modo da far emergere spunti di riflessione, domande o criticità.

Può essere una gestione ottimale? Avreste fatto qualcosa di diverso? Vi è piaciuto come X ha gestito la cosa? La ha gestita?

Come starà il bambino? Come si sentirà? Ripreso o invitato a fare del suo meglio?

Attività 4 - Role play 2: Gestione di un bambino iperattivo che tende a disturbare nei giochi, fare del male ecc. (10 minuti)

Un paio di animatori si dedicheranno al role play, mentre il co-conduttore interpreterà il bambino difficile. Gli altri faranno gli osservatori.

Obiettivo: gestire la situazione complessa

Riflessione (20 minuti)

Cosa hanno osservato gli osservatori? Parole da utilizzare vs parole inappropriate, belle idee?

Il conduttore media la riflessione in modo da far emergere spunti di riflessione, domande o criticità.

Può essere una gestione ottimale? Avreste fatto qualcosa di diverso? Vi è piaciuto come X ha gestito la cosa? La ha gestita?

Come starà il bambino? Come si sentirà? Ripreso o invitato a fare del suo meglio?

PROPOSTA B.

GRUPPO CHE FA FATICA

Attività 3 - Organizzazione di un'attività (20 minuti)

Ad ogni partecipante viene consegnato un foglietto con delle caratteristiche; ognuno dovrà interpretare il proprio personaggio, enfatizzando le peculiarità presenti sul bigliettino pescato.

Obiettivo: organizzare una giornata di grest, dall'accoglienza al rientro a casa

Esempi di personaggi:

- *Animatore ottimista*
- *Animatore annoiato*
- *Quello che sa fare i bans*
- *Quello che non è in grado di organizzarsi*
- *Timido*
- *Accondiscendente (accetta proposte degli altri)*
- *Quello che propone sempre attività pazzesche*
- *Quello che si ricorda della preghiera*
- *Incurante dei pericoli*
- *Ansioso*
- *Mediatore*

Il conduttore osserva le dinamiche del gruppo.

Se il gruppo è molto numeroso si possono individuare anche degli osservatori.

Riflessione (30 minuti)

Il conduttore media la riflessione in modo da far emergere spunti di riflessione, domande o criticità.

Com'è stata la comunicazione? Efficace? come è stata condotta la riunione?

*Cosa può aiutare per concretizzare? Come vi siete sentiti nei ruoli che vi sono stato assegnati?
In quale ruolo vi riconoscete di più?*

ATTENZIONE: un gruppo che funziona com'è? Forse un gruppo che funziona sa anche chiedere aiuto.

Rilettura finale

L'animatore è chiamato a sapersi spendere per gli altri, ma senza dimenticare di essere con gli altri. Questi hanno caratteristiche e ruoli differenti, da intendere come ricchezza e non come ostacoli, e concorrono tutti al medesimo obiettivo, condividendo lo stesso ideale. Un elemento fondamentale dello stile animativo che abbiamo cercato di costruire in questo incontro è dato dall'essere gruppo, dal progetto comune di cui ciascuno si fa interprete e promotore con il proprio servizio quotidiano. La sfida e l'augurio per il Grest/campeggio è quello di diventare dei buoni compagni di viaggio, capaci di "mettersi nei panni degli altri" per riconoscere in ogni bambino, preadolescente, adolescente, giovane e adulto, il prossimo di cui siamo chiamati a prenderci cura!

TERZO INCONTRO:

IL GIOCO COME STRUMENTO EDUCATIVO

Obiettivo: Una delle attività privilegiate durante le attività animative è il gioco; infatti, è essenziale saper utilizzare il gioco e lo sport come strumento educativo, per trasmettere i valori della cooperazione, del fare squadra, della condivisione ma anche della sana competizione, per giungere ad un obiettivo comune. L'animatore dovrà conoscere e sperimentare diversi giochi e modalità per poterli riproporre ai bambini ed utilizzarli per insegnare i valori cristiani.

Attività 1: Rompighiaccio (10 minuti) → da scegliere

Se il gruppo è ridotto → Ognuno deve dire tre frasi su di sé: una sarà falsa, le altre due vere. Il resto del gruppo dovrà indovinare quale frase è quella falsa.

Se il gruppo è numeroso → I partecipanti dovranno mettersi in ordine secondo caratteristiche via via differenti, in un tempo sempre minore.

Esempio:

- Altezza
- Numero di fratelli
- Lunghezza del cognome
- Ordine alfabetico di nome

Attività 2: Gioco competitivo (20 minuti)

Si farà una partita ad un gioco competitivo. Alcuni esempi:

- Palla Prigioniera
*Scopo del gioco è imprigionare i giocatori della squadra avversaria, il campo è delimitato da una linea di metà campo e da due prigionieri a fine campo.
Chi ha la palla deve colpire gli avversari senza oltrepassare la linea di metà campo. Se un giocatore viene "preso", può afferrare la palla al volo senza farla cadere a terra: se ci riesce non verrà fatto prigioniero; altrimenti deve correre nell'area della "prigione" in fondo al campo degli avversari.
Se un prigioniero intercetta la palla, può colpire un avversario per liberarsi e tornare dai propri compagni. Vince la squadra che per prima fa prigionieri tutti gli avversari.*
- Ruba-bandiera
Scopo del gioco è rubare la bandiera dalla base posta in fondo al campo avversario e riportarla nel proprio campo. Il campo è delimitato da una linea di metà campo e da due basi poste alla fine di ogni campo. Ogni squadra avrà dei giocatori in attacco che dovranno entrare nel campo avversario e arrivare alla base dove è posta la bandiera senza farsi toccare dalla squadra avversaria e poi riportare la bandiera nel proprio campo. Se un attaccante viene preso dovrà sedersi e aspettare che un compagno di squadra libero lo tocchi. Nella base non possono entrare i difensori e gli attaccanti sono salvi.
- Pallavolo
- Fazzoletto

Le due squadre sono posizionate in fila e ogni persona avrà un numero (in ordine crescente). Il conduttore, posto a metà tra le due squadre, terrà un fazzoletto e chiamerà un numero. Le persone che hanno quel numero dovranno correre a prendere il fazzoletto e riportarlo dietro la propria fila, facendo attenzione a non essere toccati dall'avversario.

Variante: se il conduttore chiama più numeri si possono fare diverse figure:

- *Due persone: una sulle spalle dell'altra*
- *Tre persone: due fanno la sedia e la terza si siede*
- *Quattro persone: due fanno la sedia, una terza si sdraia e fa Superman e la quarta tiene i piedi...*

Riflessione (10 minuti)

Il conduttore farà emergere spinti di riflessione facendo pensare alla partita appena conclusa.

Cosa avete notato?

Gli animatori come possono fare in modo che la competizione rimanga su un piano benigno? Come possono evitare che diventi malevola?

Ti sprono per farti caricare, per farti capire che "tu ce la puoi fare!", ma a volte la competizione può fare male trasformandosi in aggressività e "arma" che ti spegne e ti fa "cadere".

ATTENZIONE! Quando è il caso di bloccare il gioco? → in un momento di alta tensione, quando l'energia del gruppo permette di affrontare con gioia la prossima attività.

Attività 3 – Gioco cooperativo (20 minuti)

Verrà proposto ai ragazzi un gioco cooperativo, in cui dovranno collaborare per vincere. Alcuni esempi:

- **Escape room**
Vengono presentati una serie di enigmi e sfide da risolvere entro un limite di tempo.
- **Impara l'arte**
In gruppo dovranno riprodurre un quadro famoso con i propri corpi.
- **Living Theatre**
Un gruppo di persone deve costruire con i propri corpi una parola o frase minima decisa autonomamente o scelta dal conduttore, mentre l'altro gruppo deve decodificarla. Variante: rappresentare un tema con una figura di gruppo statica (costruire una "statua") o dinamica (costruire una "scultura").
- **Il letto vivente**
Da cinque a sette giocatori si inginocchiano l'uno accanto all'altro, con la testa che tocca terra, le spalle leggermente sollevate. Sulla loro schiena è sdraiato un compagno che dorme. Quando scocca mezzanotte il letto comincia a muoversi in avanti, restando unito e senza far cadere chi dorme.

Riflessione (10 minuti)

Il conduttore farà emergere spinti di riflessione facendo pensare alla partita appena conclusa.

Cosa avete notato?

Cosa possono fare gli animatori per trasmettere l'obiettivo comune del gioco? Come si può evitare che in un gruppetto lavorino soltanto poche persone? Che significato ha questo gioco? Quando lo posso usare?

ATTENZIONE! Come facciamo a celebrare la vittoria di tutti? Come possiamo gestirla?

Attività 4 – L'importanza delle regole: Ameba-flipflop- bingo bongo- umano

Tutti gli animatori dovranno giocare ad “Ameba”, ma solo i conduttori e un paio di altri ragazzi conoscono le regole del gioco e non le condividono con gli altri.

Molto presto si creerà una situazione di impasse per la mancanza delle regole.

Spronando i ragazzi a far emergere le caratteristiche delle regole il conduttore mostrerà il modo corretto di giocare assieme ad un aiutante. Una volta chiarite le regole si potrà giocare insieme.

Spiegazione del gioco

Lo scopo del gioco è evolversi fino ad arrivare allo step umano. Per evolversi bisogna spostarsi verso un altro partecipante e sfidarlo a carta-forbice-sasso: chi vince sale allo stadio successivo, mentre chi perde torna indietro di uno stadio (o resta ameba).

Ci sono diversi stadi evolutivi, ognuno con un gesto diverso da fare per potersi muovere:

- Ameba: nuotare a rana
- Flip-flop: sbattere le ali con le mani
- Bingo-Bongo: battersi il petto come un gorilla
- Umano: stadio finale, ci si rimette in cerchio.

Rilettura finale

Il gioco, così come lo sport, è uno strumento privilegiato, sia per creare momenti aggregativi, sia per trasmettere valori di socialità a grandi e piccoli: l'animatore deve prima sperimentare e conoscere i diversi giochi, sia cooperativi che competitivi, per poterli proporre ai bambini e sfruttarli al meglio per introdurre un momento di riflessione. I giochi cooperativi hanno una caratteristica principale, non ci sono né vincitori né vinti, ma ci si diverte tutti insieme per sconfiggere le proprie ansie, l'insicurezza, la timidezza anziché un presunto avversario. I giochi cooperativi sono uno strumento valido ed adatto ad infondere un clima socio-affettivo basato sul rispetto reciproco in gruppi di tutte le età". I giochi competitivi invece possono creare spirito di squadra, di sana competizione, di mettersi in gioco per raggiungere un obiettivo finale: bisogna capire il limite oltre il quale la competizione diventa negativa ed instaurare un clima di tifo che sia corretto e tollerante.