



Diocesi di
CUNEO



**MATERIALI PER
LA FORMAZIONE
DEGLI ANIMATORI
DI ORATORIO ESTIVO**





INDICE

- LITURGIA DI MANDATO**
- MATERIALI BIENNIO**
- MATERIALI TRIENNIO**

LITURGIA DI MANDATO DEGLI ANIMATORI DELL'ORATORIO ESTIVO DURANTE LA CELEBRAZIONE DELLA MESSA

PREGHIERA DEI FEDELI

1. Ti affidiamo, Signore, il cammino di queste settimane estive: possano essere per tutti l'occasione di scoprire la gioia del Vangelo attraverso l'incontro con i fratelli e sorelle. *Preghiamo.*
2. Ti chiediamo, Signore, di sostenere il lavoro degli animatori e delle animatrici: sappiano educare alla gioia della vita le nuove generazioni e camminare insieme verso Te, che sei il Sogno più Grande. *Preghiamo.*
3. Accompanya con il tuo amore di Padre, o Dio, tutti i ragazzi che parteciperanno all'Oratorio Estivo perché scoprano la tua presenza in ogni piccolo avvenimento, in ogni gioco, sguardo, sogno. *Preghiamo.*

PROCESSIONE OFFERTORIALE

Alcuni doni da portare in processione:

Il Sussidio dell'Oratorio Estivo Diocesano: vuole essere il segno della nostra comunità che cammina con le altre parrocchie della Diocesi incontro al Signore Gesù.

Il fischiello dell'Animatore: segno del desiderio degli animatori di mettersi al servizio di Dio e della comunità e dell'attenzione alla voce di tutti.

L'elenco dei ragazzi iscritti all'oratorio Estivo: vogliamo affidarli al Signore perché li guidi e li sostenga in questa esperienza.

Il libro dei giochi: segno della passione e della fantasia degli animatori nel preparare con cura i vari momenti dell'Oratorio Estivo.

Il Pane ed il Vino: vero nutrimento per la vita di tutti che ci permette di realizzare i nostri "Sogni Giganti".

PREGHIERA DEGLI ANIMATORI

Insegnami, Signore,
a servirmi delle mani
per donare premure e attenzioni
facendomi vicino a chiunque
ha bisogno di me.

Insegnami, Signore,
a servirmi bene degli occhi e dell'udito
per vedere e percepire con il cuore
che ogni persona che incontro
può essere il mio prossimo.

Insegnami, Signore,
a usare bene la parola
avendo sempre nel volto il sorriso,
per portare a tutti "belle parole"
che edificano e fanno crescere.

Insegnami, Signore,
a usare i miei piedi per andare incontro
a quel prossimo "un po' scomodo"
perché tu mi chiedi di amarlo come me
stesso.

Aiutami, Signore,
a mettere in pratica i tuoi insegnamenti
e diventerò un animatore dal cuore
grande,
un vero compagno di viaggio
per i bambini e ragazzi a me affidati.
Amen!

PREGHIERA DI MANDATO DEGLI ANIMATORI

Sacerdote:

Dio nostro Padre, benedici questi tuoi figli che sono stati chiamati dalla Chiesa al servizio educativo nella comunione fraterna, guarda e sostieni il loro impegno perché, amandosi gli uni gli altri, manifestino il tuo amore infinito ai più piccoli. Educa il loro cuore, accompagna le loro azioni, guida la loro capacità di discernimento perché, con la forza del tuo Spirito, trovino sempre il coraggio di andare dietro al Signore Gesù, che vive e regna nei secoli dei secoli.

Tutti: Amen.

CONSEGNA DEL MANDATO: maglietta, tangram (o altri segni)...

LITURGIA DI MANDATO DEGLI ANIMATORI DELL'ORATORIO ESTIVO DURANTE UN MOMENTO DI PREGHIERA CON LA COMUNITA'

CANTO D'INIZIO

PREGHIERA CORALE CON IL SALMO 139 (138)

Signore, tu mi scruti e mi conosci,
tu conosci quando mi siedo e quando mi alzo,
intendi da lontano i miei pensieri,
osservi il mio cammino e il mio riposo,
ti sono note tutte le mie vie.

La mia parola non è ancora sulla lingua
ed ecco, Signore, già la conosci tutta.
Alle spalle e di fronte mi circondi
e poni su di me la tua mano.

Meravigliosa per me la tua conoscenza,
troppo alta, per me inaccessibile.
Dove andare lontano dal tuo spirito?
Dove fuggire dalla tua presenza?

Se salgo in cielo, là tu sei;
se scendo negli inferi, eccoti.
Se prendo le ali dell'aurora
per abitare all'estremità del mare,
anche là mi guida la tua mano
e mi afferra la tua destra.

Se dico: "Almeno le tenebre mi avvolgano
e la luce intorno a me sia notte",
nemmeno le tenebre per te sono tenebre
e la notte è luminosa come il giorno;
per te le tenebre sono come luce.

Sei tu che hai formato i miei reni
e mi hai tessuto nel grembo di mia madre.
Io ti rendo grazie:
hai fatto di me una meraviglia stupenda;
meravigliose sono le tue opere,
le riconosce pienamente l'anima mia.

Brano biblico 1

Dal Libro della Genesi (31, 38-44)

Il faraone disse ai ministri: «Potremo trovare un uomo come questo, in cui sia lo spirito di Dio?». E il faraone disse a Giuseppe: «Dal momento che Dio ti ha manifestato tutto questo, non c'è nessuno intelligente e saggio come te. Tu stesso sarai il mio governatore e ai tuoi ordini si schiererà tutto il mio popolo: solo per il trono io sarò più grande di te». Il faraone disse a Giuseppe: «Ecco, io ti metto a capo di tutta la terra d'Egitto». Il faraone si tolse di mano l'anello e lo pose sulla mano di Giuseppe; lo rivestì di abiti di lino finissimo e gli pose al collo un monile d'oro. [...] E così lo si stabilì su tutta la terra d'Egitto. Poi il faraone disse a Giuseppe: «Io sono il faraone, ma senza il tuo permesso nessuno potrà alzare la mano o il piede in tutta la terra d'Egitto».

Commento

Giuseppe è un ragazzo che ha avuto sempre molta confidenza con i sogni, sia con i suoi sia con quelli degli altri, e il Signore gli ha dato il potere di interpretarli.

- Questo suo “potere” gli è causa di gelosie da parte di conoscenti, amici e persino i parenti che giungono addirittura a venderlo come schiavo a dei commercianti diretti in Egitto.
- Nonostante le difficoltà incontrate Giuseppe non ha mai smesso di sognare e di interpretare i sogni a favore di coloro che restavano turbati da queste immagini notturne, e al tempo stesso non ha mai rivendicato alcun merito per questo, ma ha sempre sottolineato il protagonismo di Dio e la sua bontà nell’avergli concesso un dono così grande.
- Giuseppe attraverso vie tortuose e insperate, giunge ad essere il primo ministro del faraone, ma nonostante questo onore e questo potere rimane sempre umile e al servizio del bene e di Dio che lo ha sostenuto.
- I sogni rimarranno per Giuseppe sempre un luogo di incontro con Dio, così è per chi ha il cuore puro e l'animo sereno.

Brano biblico 2

Dal vangelo secondo Marco (3,13-19)

Salì poi sul monte, chiamò a sé quelli che egli volle ed essi andarono da lui. Ne costituì Dodici che stessero con lui e anche per mandarli a predicare e perché avessero il potere di scacciare i demòni. Costituì dunque i Dodici: Simone, al quale impose il nome di Pietro; poi Giacomo di Zebedèo e Giovanni fratello di Giacomo, ai quali diede il nome di Boanèrghes, cioè figli del tuono; e Andrea, Filippo, Bartolomeo, Matteo, Tommaso, Giacomo di Alfeo, Taddeo, Simone il Cananèo e Giuda Iscariota, quello che poi lo tradì.

Commento

“Salì poi sul monte, chiamò a sé quelli che egli volle ed essi andarono da lui. Ne costituì Dodici che stessero con lui e anche per mandarli a predicare e perché avessero il potere di scacciare i demòni.”

Gesù ha scelto i Dodici ed essi stettero con lui... in egual misura noi animatori siamo stati scelti e riceviamo una chiamata, quella di entrare e stare in relazione, quella di provare a trasmettere la bellezza di giocare e di trascorrere il tempo insieme, quella di farsi prossimo anche con chi è più piccolo di noi e ha bisogno di una guida che lo ispiri.

Proprio come il gruppo dei Dodici anche il nostro gruppo è variegato, ognuno porta contributo con le proprie caratteristiche: pazienza, organizzazione, coraggio, intraprendenza, umiltà... Un buon animatore trova il giusto momento per agire, ma anche per farsi da parte.

Brano biblico 3

Dal vangelo secondo Marco (5:22-24, 35-36)

E venne uno dei capi della sinagoga, di nome Giàiro, il quale, come lo vide, gli si gettò ai piedi e lo supplicò con insistenza: "La mia figlioletta sta morendo: vieni a imporle le mani, perché sia salvata e viva". Andò con lui. Molta folla lo seguiva e gli si stringeva intorno. [...] Stava ancora parlando, quando dalla casa del capo della sinagoga vennero a dire: "Tua figlia è morta. Perché disturbi ancora il Maestro?". Ma Gesù, udito quanto dicevano, disse al capo della sinagoga: "Non temere, soltanto abbi fede!".

Commento

Un uomo si rende conto che sta per perdere la propria figlia e si rivolge a Gesù perché possa guarirla. Per quell'uomo l'imminente morte della propria figlia sembrava la fine dei suoi sogni: chissà quali progetti, quali desideri di bene aveva per sua figlia! Ma la vita umana è piena di piccoli e di grandi sogni che rischiano di spegnersi nel momento in cui si inizia a vedere la morte vicina a se o ai propri cari.

Questa ragazza è stata salvata da Gesù, è stata riportata alla vita! Quest'anno all'oratorio estivo saranno molti i ragazzi spenti che sembrano morti, bisognosi di qualcuno che li riporti alla vita, hanno bisogno di qualcuno che insegni loro ad essere felici: questo è il compito di ogni animatore ed animatrice.

Tu che hai scelto di donarti ai più piccoli della nostra comunità, affidati con fiducia a Gesù perché possa aiutarti ad esser felice e a rendere felice i tuoi animati e poi... parti senza paura: il Signore saprà starti vicino in questa nuova avventura!

PREGHIERA DEGLI ANIMATORI

Insegnami, Signore,
a servirmi delle mani
per donare premure e attenzioni
facendomi vicino a chiunque
ha bisogno di me.

Insegnami, Signore,
a servirmi bene degli occhi e dell'udito
per vedere e percepire con il cuore
che ogni persona che incontro
può essere il mio prossimo.

Insegnami, Signore,
a usare bene la parola
avendo sempre nel volto il sorriso,
per portare a tutti "belle parole"
che edificano e fanno crescere.

Insegnami, Signore,
a usare i miei piedi per andare incontro
a quel prossimo "un po' scomodo"
perché tu mi chiedi di amarlo come me stesso.

Aiutami, Signore,
a mettere in pratica i tuoi insegnamenti
e diventerò un animatore dal cuore grande,
un vero compagno di viaggio
per i bambini e ragazzi a me affidati.

Amen!

PREGHIERA DI MANDATO DELLA COMUNITÀ

Guarda, Dio nostro Padre, i nostri giovani qui radunati:
sono i tuoi figli e le tue figlie giovani,
quelli che stanno crescendo,
quelli che si stanno aprendo alla vita e alle sue scelte,
quelli che spesso dubitano, che litigano, che si amano,
quelli che scherzano e ridono, che soffrono e piangono nel loro intimo
e ti cercano, perché vogliono trovarti ed amarti sopra ogni cosa.

Benedici i nostri ragazzi e i nostri giovani,
stai vicino soprattutto a quelli più poveri,
a quelli che nascondono qualche dolore,
a quelli che cercano un po' di allegria da portare a casa.

Benedici, Dio nostro Padre,
i nostri animatori e le nostre animatrici,
i coordinatori,
i genitori e i nonni e tutti i volontari,
le nostre famiglie, chi amiamo
i nostri ragazzi, la nostra parrocchia.

Stai con tutti noi, ovunque noi siamo
e sostienili nella loro missione di educatori dei più piccoli e fragili,
e dona a loro e a noi di incontrare Gesù, tuo Figlio,
per rimanere con lui,
nell'avventura ancora più grande che è la vita. Amen.

PADRE NOSTRO

CONSEGNA DEL "MANDATO":

maglietta, tangram (o altri segni)...

BENEDIZIONE FINALE

(degli animatori e della comunità)

Sacerdote:

Il Dio di ogni consolazione disponga nella sua pace i vostri giorni e vi conceda i doni della sua benedizione.

Assemblea: Amen.

Sacerdote:

Vi liberi sempre da ogni pericolo e confermi nel suo amore i vostri cuori.

Assemblea: Amen.

Sacerdote:

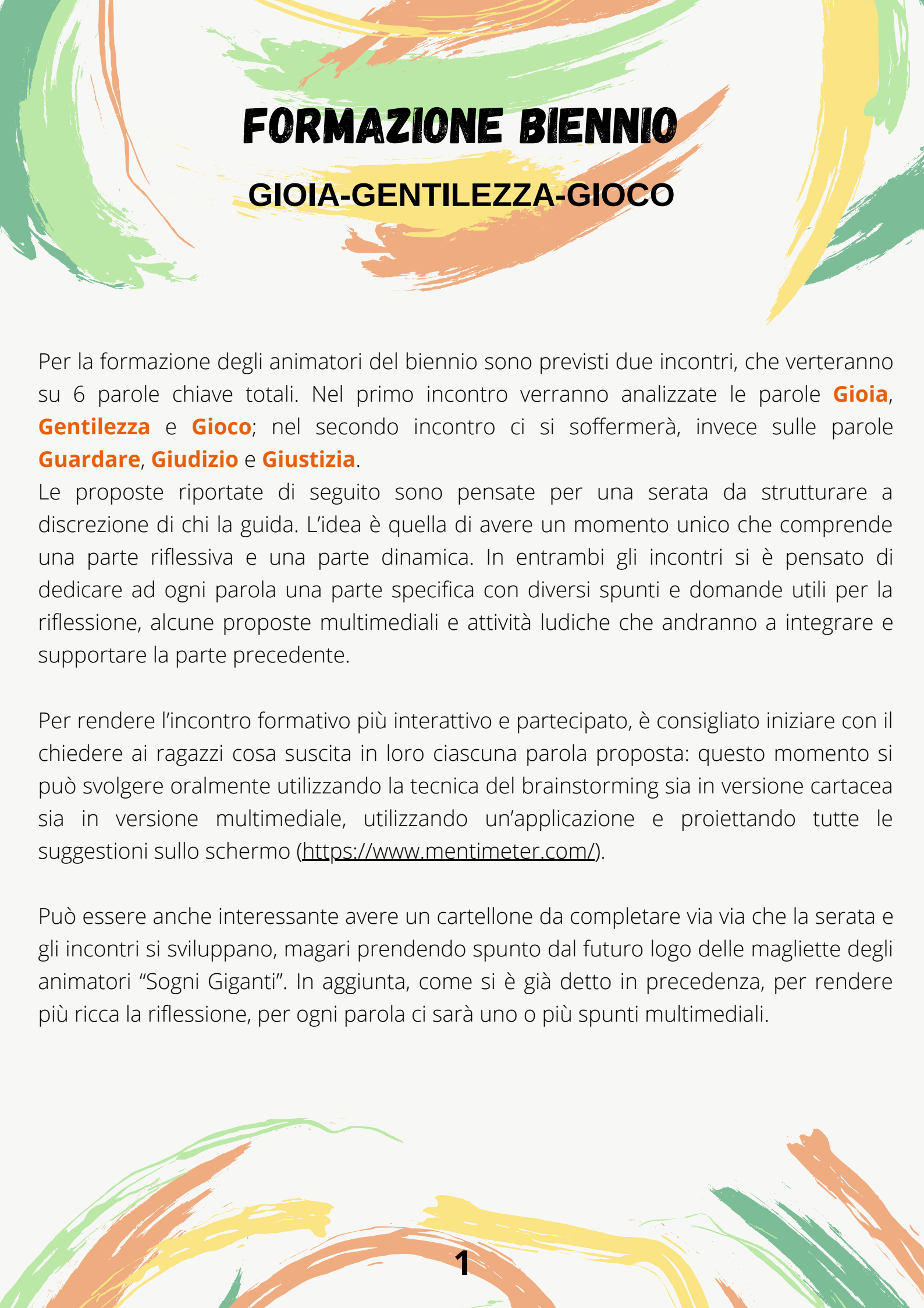
Vi colmi di fede, speranza e carità, perché sia ricca di opere buone la vostra vita terrena, e possiate giungere alla gioia della vita eterna.

Assemblea: Amen.

Sacerdote:

E la benedizione di Dio onnipotente, Padre e Figlio e Spirito Santo, discenda su di voi e con voi rimanga sempre.

Assemblea: Amen.



FORMAZIONE BIENNIO

GIOIA-GENTILEZZA-GIOCO

Per la formazione degli animatori del biennio sono previsti due incontri, che verteranno su 6 parole chiave totali. Nel primo incontro verranno analizzate le parole **Gioia**, **Gentilezza** e **Gioco**; nel secondo incontro ci si soffermerà, invece sulle parole **Guardare**, **Giudizio** e **Giustizia**.

Le proposte riportate di seguito sono pensate per una serata da strutturare a discrezione di chi la guida. L'idea è quella di avere un momento unico che comprende una parte riflessiva e una parte dinamica. In entrambi gli incontri si è pensato di dedicare ad ogni parola una parte specifica con diversi spunti e domande utili per la riflessione, alcune proposte multimediali e attività ludiche che andranno a integrare e supportare la parte precedente.

Per rendere l'incontro formativo più interattivo e partecipato, è consigliato iniziare con il chiedere ai ragazzi cosa suscita in loro ciascuna parola proposta: questo momento si può svolgere oralmente utilizzando la tecnica del brainstorming sia in versione cartacea sia in versione multimediale, utilizzando un'applicazione e proiettando tutte le suggestioni sullo schermo (<https://www.mentimeter.com/>).

Può essere anche interessante avere un cartellone da completare via via che la serata e gli incontri si sviluppano, magari prendendo spunto dal futuro logo delle magliette degli animatori "Sogni Giganti". In aggiunta, come si è già detto in precedenza, per rendere più ricca la riflessione, per ogni parola ci sarà uno o più spunti multimediali.

Introduzione

Siamo di fronte a ragazzi conosciuti e sconosciuti, che si conoscono tra di loro, ma che probabilmente di loro sanno ancora poco... una cosa che però li accomuna tutti c'è: avere un nome e riconoscersi in esso!

...per riflettere

- Che cos'è un nome?
- Perché è importante un nome?
- Perché è così importante dare un nome alle cose?
- Che cosa dice di me il mio nome?

Su questi aspetti raramente ci soffermiamo eppure sono aspetti fondamentali per comprenderci e per comprendere l'altro. Il nome permette di RI-conoscersi e di RI-conoscere le cose e gli altri. Quindi, possiamo dire che, fin da piccolissimi, se veniamo chiamati con il nostro nome ci identifichiamo, prendiamo vita e esistiamo per noi stessi e per chi ci sta intorno.

"La vita va da quando decidono che nome darti a quando quello stesso nome è solo un graffio su una lapide. Nell'uno e nell'altro caso non hai l'iniziativa, quelle lettere sono tutto ciò che hai per venire alla luce e provare a rimanerci. Forse per questo gli antichi dicevano che il destino è nel nome: che ti piaccia o no, sei chiamato a rispondere all'appello".

(L'appello _ Alessandro D'Avenia)

Ogni nome ci permette di essere chi siamo e di entrare a far parte di una comunità che, proprio con quel nome, ci riconosce.

Ecco perchè è importante conoscere il nome degli altri ed ecco perchè, specialmente all'inizio di tutti gli incontri in cui si mettono insieme persone che non si frequentano abitualmente, è fondamentale chiedere il nome e dedicare un po' di tempo "all'appello" e alle presentazioni, anche se ci sembra tempo sprecato. Questo momento, che sia un classico giro di nomi o un'attività più strutturata, permette di entrare in contatto con gli altri, di "abbassare le nostre difese" e di rompere l'imbarazzo iniziale che si prova in una situazione nuova.

"Per me le cose e le persone non sono, accadono. La fisica del ventesimo secolo lo conferma: la realtà è un intreccio di storie che accadono e vivere è imparare ad ascoltare, perché le cose e le persone si rivelano solo quando dai loro il tempo di cui hanno bisogno per raccontare la propria, il tempo che ci vuole a spogliarsi senza provare vergogna. Dove sei? Fu la prima domanda di Dio ad Adamo dopo che ebbe mangiato del frutto che l'avrebbe dovuto rendere sovrumano. Ma lui, che non era diventato dio, si era invece scoperto vergognosamente mortale: ero nudo e mi sono nascosto. Sprechiamo la maggior parte del nostro tempo e delle nostre energie a nasconderci, ma sotto sotto vogliamo venire alla luce. Siamo fatti per nascere, non certo per morire. E un nome ben detto dà luce e dà alla luce ogni angolo dell'anima e del corpo, perché purtroppo ciò per cui vogliamo essere amati, noi, lo nascondiamo. Questo è il potere di un nome proprio: fermare la ruota incessante del tempo e far ricominciare da capo una storia in cui tutto è stato già visto. Questo è il miracolo di un appello ben fatto".

(L'appello _ Alessandro D'Avenia)

GIOIA

...per riflettere

- *Che cos'è la gioia?*
- *Che cos'è per me la gioia?*
- *Che cosa c'entra la gioia con l'essere animatori?*

Nella prima parte si può proporre un breve brainstorming o simili (vedi suggerimenti nella parte introduttiva) e si possono utilizzare le domande come provocazione.

Parlare di “**gioia**” in animazione... perchè? Domanda interessante. Per fare l'animatore devo essere “pieno/a di gioia”? La risposta è semplice... per fare l'animatore/trice si deve essere ENTUSIASTI!

La gioia è una parte fondamentale perchè fare gli animatori vuol dire sapersi donare con gioia all'altro, mettendoci al suo servizio, donandogli il nostro tempo e le nostre energie.

...per riflettere

Ecco quindi la proposta per riflettere proprio sulla nostra motivazione a fare gli animatori...

- *Che cosa mi spinge fare l'animatore?*
- *Sono disposto a donare all'altro il mio tempo e le mie energie?*
- *Quali sono le motivazioni che stanno alla base del mio voler essere al servizio dei più piccoli?*

ATTIVITA' 1: L'albero [allegato 1]

Si può costruire il cartellone con un albero (se si vuole si può far creare a ognuno il proprio albero personale). All'interno delle diverse parti dell'albero, i ragazzi andranno a scrivere le loro frasi, parole chiave secondo lo schema proposto:

- le radici → le esperienze formative che sono per loro importanti;
- il tronco → i valori per loro fondamentali (non solo nell'animazione);
- i rami e le foglie → la prospettiva nel futuro, che risponde alla domanda “che cosa voglio fare per gli altri? Che frutti voglio vedere grazie alla mia esperienza da animatore/trice”.

ATTIVITA' 2: La spirale della vita [allegato 2]

A ogni singolo ragazzo viene fornito un foglio con su disegnata una spirale e gli viene chiesto di scrivere delle brevi frasi o delle parole, importanti per lui, seguendo questa traccia:

1. Chi sono stati e chi sono i miei punti di riferimento? (familiari, amici, insegnanti, animatori...)
2. Quali contesti sono stati importanti per la mia crescita? (famiglia, scuola, campeggi, sport...).
3. Quali valori sono importanti per me?
4. Che cosa mi ha spinto a fare l'animatore?
5. Che cosa mi spinge a fare l'animatore in quest'anno molto particolare viste le difficoltà e le incertezze?
6. Quali aspetti dovrò migliorare? Che cosa mi serve per migliorare? (15 minuti)

Viene chiesto di dividere la spirale fornita, in tante caselle quante le frasi/parole che si vogliono rappresentare. A ciascuna delle caselle è possibile attribuire un colore e individuare un titolo (parola chiave, immagine...).

I ragazzi possono organizzare la spirale come meglio credono, ma al centro, dovranno inserire le cose più importanti!

Non è importante riempirla tutta, ma è necessario che sia significativa per ognuno di loro!

SPUNTI

- Canzone: *Gioia nel cuore - I Rio*

<https://www.youtube.com/watch?v=4l8nzLjm85o> [allegato 3]

GENTILEZZA

...per riflettere

1. *Che cos'è la gentilezza?*
2. *Che cos'è per me la gentilezza?*
3. *Che cosa c'entra la gentilezza con l'essere animatori? Perché è importante?*

Nella prima parte si può proporre un breve brainstorming o simili (vedi suggerimenti nella parte introduttiva) e si possono utilizzare le domande come provocazione.

Ma cosa vuol dire “**gentilezza**”, “essere gentili” in ambito educativo?

Essere gentili e praticare la gentilezza in campo educativo può essere considerato un sinonimo di rispetto dell'altro, dei suoi tempi, della sua storia e della sua personalità.

Mettersi in relazione con gentilezza, vuol dire mettersi in gioco, cercando di entrare in rapporto con l'altro mettendosi in CONTATTO, CON-TATTO: ecco quindi il ruolo centrale che assume la gentilezza... Entrare in contatto con-tatto significa relazionarsi in modo rispettoso, cercando di riconoscere la dimensione personale di chi ci sta di fronte, cercando quindi di accettare l'altro così com'è, con i suoi pregi e i suoi difetti, con la sua storia, con i suoi interessi e le sue idee.

In un contesto come quello dell'oratorio estivo, entrare in relazione sia con gli altri animatori sia con i ragazzi, non è sempre semplice in quanto abbiamo sempre di fronte persone che non conosciamo e con cui dobbiamo creare un legame basato sulla fiducia, sull'empatia, sull'ascolto, sul rispetto e sulla comprensione: ecco che anche qui la gentilezza gioca un ruolo fondamentale.

Relazionarsi con gentilezza crea una condizione di maggiore apertura, accoglienza dei vissuti altrui e crea le condizioni utili per una relazione educativa efficace.

Essere gentili vuol quindi dire entrare in punta di piedi nella vita di chi ci sta di fronte, mettendo dapprima in gioco noi stessi e il nostro modo di essere e di reagire di fronte alle diverse situazioni. Ponendoci in quest'ottica ci accorgeremo che ci ritornerà più di quanto abbiamo dato perchè l'altro avrà imparato a conoscere qualcosa di noi e inizierà ad avere una maggiore fiducia e stima in quanto da noi si sente riconosciuto, ascoltato e valorizzato.

...per riflettere

1. *Come mi pongo in relazione con gli altri?*
2. *So rispettare i tempi, i pensieri, le caratteristiche di chi ho di fronte?*
3. *Come posso migliorare per entrare in contatto con gli altri con-tatto?*

Mettersi in relazione con gentilezza, vuol dire che mi sono messa in gioco. Nella relazione, mettersi in CONTATTO CON - TATTO. Rispettare l'altro e la sua storia. La convenienza della gentilezza nelle relazioni.

ATTIVITA': I 5 livelli

- Un esempio che si fa sempre quando si parla della padronanza di un concetto è quello di doverlo saper spiegare ai bambini. Riprendendo il format dei "5 livelli di..." si può chiedere ai ragazzi di spiegare, con parole loro, preparandosi un discorso, il concetto di gentilezza, attraverso esempi, disegni parole, frasi. I cinque livelli sarebbero bambino (elementari), ragazzo (medie), coetaneo, adulto, esperto (studioso/filosofo).

SPUNTI

- Una bella riflessione sull'importanza della gentilezza viene fatta da Roberto Mercadini nel suo video "L'elogio alla gentilezza":
 - https://www.youtube.com/watch?v=U6JCyRj4jl0&ab_channel=RobertoMercadini
- Video: L'importanza della gentilezza
 - <https://www.youtube.com/watch?v=OQESWssLCCM>

GIOCO

...per riflettere

1. *Che cosa vuol dire “mettersi in gioco”?*
2. *Che cosa mi viene in mente pensando al gioco?*
3. *Che ruolo ha il gioco nell'azione educativa?*

Nella prima parte si può proporre un breve brainstorming o simili (vedi suggerimenti nella parte introduttiva) e si possono utilizzare le domande come provocazione.

Abbiamo detto che per entrare in relazione è fondamentale voler **mettersi in gioco**, utilizzando come strumento la gentilezza nei modi.

Mettersi in gioco è la condizione che fa l'animatore, un animatore con la A maiuscola: tutti siamo chiamati a uscire dalla nostra zona di confort per confrontarci con una situazione non nota, che potrebbe metterci in difficoltà o che potrebbe richiederci di rivedere le nostre idee, le nostre credenze e i nostri modi di fare.

Ecco quindi che cosa si intende per “mettersi in gioco”: abbassare le nostre difese, provare a far qualcosa che non abbiamo mai fatto per imparare qualcosa, crescere e migliorare grazie agli altri.

La parola “**gioco**” non è però da vedersi solamente sotto questa prospettiva, in quanto il gioco è la parte fondamentale delle nostre giornate di oratorio estivo: la nostra azione educativa passa attraverso il gioco, attraverso le attività ludiche che proponiamo ai bambini che ci sono affidati.

Giocare non è solo un passatempo o un riempitivo, ma diventa il mezzo attraverso cui noi ci proponiamo di mettere in pratica e passare valori come la lealtà, la collaborazione, l'umiltà e la gioia.

Quando si va a progettare un gioco è bene porsi alcune domande:

- a chi mi rivolgo (che età)?
- che cosa mi serve per realizzare il gioco?
- per quale motivo faccio questo gioco? Voglio trasmettere qualcosa attraverso questa attività?
- è un gioco legato alla storia o no?
- quali aspetti sono i più critici nell'applicazione di questo gioco?
- come posso prevedere le criticità?

Se già in sede di programmazione questi aspetti vengono presi in considerazione, nel momento in cui viene proposta l'attività sarà più semplice gestire gli imprevisti e il gruppo che ha organizzato saprà avere la situazione sotto controllo.

È poi di fondamentale importanza la parte di riflessione sul gioco proposto:

- cosa ha funzionato nel gioco?
- cosa non ha funzionato e va migliorato?
- i ragazzi hanno capito bene le regole o lo scopo del gioco?
- ho raggiunto il mio obiettivo?
- come ho reagito agli imprevisti?

ATTIVITA': Giocare... Che passione!

- Si potrebbe partire da interessi e passioni dei ragazzi scegliendone una tipologia e cercando di costruire un gioco proprio da quelle: ogni passione o idea dei ragazzi deve essere inserita in una parte del gioco e poi i ragazzi dovranno "testare" virtualmente il gioco da loro creato. Infine metà lo dovrà spiegare e metà dovrà ascoltare e cercare di imparare immedesimandosi in ragazzi animati in situazioni tipiche dei campi estivi.

SPUNTI

- Un bel discorso che riprende il concetto del gioco e della serietà del gioco per la crescita è quello affrontato nel TEDx Speech di Lucia Berdini: https://www.youtube.com/watch?v=x6B2cT4Q_Us&ab_channel=TEDxTalks

FINE SERATA

Alla fine della prima serata, si può pensare di lasciare ai ragazzi un segno di questo incontro, in modo tale che resti loro solamente l'essenziale.

Possono produrre, su cartoncino un segnalibro, dove scriveranno, in uno spazio, le parole, i concetti che li hanno colpiti e che porteranno con sé nel loro percorso di animatori [allegato 4].

N.B. Può essere fatto anche prima individualmente e poi essere discusso e sintetizzato in gruppo, da appendere eventualmente in Sala Animatori. Il secondo spazio del segnalibro verrà completato alla fine della seconda serata.

GUARDARE-GIUDIZIO-GIUSTIZIA

In questa seconda serata verranno approfondite le altre tre parole: **Guardare, Giudizio, Giustizia.**

GUARDARE

...per riflettere

1. *Che cosa vuol dire guardare?*
2. *Che cosa vuol dire guardarsi?*
3. *Come devono essere gli occhi dell'animatore?*
4. *Come mai, per l'animatore, è importante saper guardare e guardarsi?*

Nella prima parte si può proporre un breve brainstorming o simili (vedi suggerimenti nella parte introduttiva) e si possono utilizzare le domande come provocazione.

Che cosa vuol dire guardare? È diverso da vedere?

La risposta è semplice... Sì, guardare è diverso da vedere!

Per vedere intendiamo l'azione di percepire qualcosa con gli occhi in maniera involontaria e poco approfondita.

Con il termine **guardare**, invece, si va a sottolineare la presenza di una maggiore attenzione e volontà nell'azione; guardare significa anche soffermarsi, soffermare lo sguardo su qualcosa e/o qualcuno.

L'animatore è chiamato a guardare, a soffermarsi sulle situazioni e sulle persone con lo scopo di cogliere ciò che è nascosto, per costruire qualcosa di efficace e autentico. Guardare è un aspetto fondamentale per poter entrare in relazione con gli altri con gentilezza, rispetto e empatia.

Per un animatore non è solo importante guardare l'altro e la realtà, ma è fondamentale **sapersi guardare**, per far sì che le azioni siano finalizzate e per far sì che ci si conosca e si cresca sempre di più.

Saper guardare e sapersi guardare sono le condizioni necessarie per osservare e per diventare dei bravi osservatori.

ATTIVITA' 1: Un occhio a me stesso

- Ai ragazzi viene fornito un foglio su cui dovranno disegnare una figura umana. Ai ragazzi viene chiesto di disegnare l'animatore (IM)-PERFETTO, facendo attenzione a segnalare le diverse parti del corpo con le corrispondenti doti e valori (es. mani → servizio/accoglienza...).

Si può chiedere agli animatori di riflettere sulle seguenti domande:

- Come sono fatto io?
- Com'è fatto un animatore? Quali caratteristiche ha?
- Quali qualità che ho osservato negli altri animatori vorrei avere anche io?

ATTIVITA' 2: Guardati, guardami

- L'attività viene svolta utilizzando le carte DIXIT. Si stendono sul tavolo tutte le carte da gioco chiedendo ai ragazzi di guardarle attentamente e di scegliere senza prenderle due carte, la prima deve rappresentarli, deve quindi essere una carta in cui si rivedono e che per qualsivoglia motivo li ha attirati. La seconda deve essere una carta che non avrebbero scelto per alcun motivo nella prima opzione, quella che più si discosta da loro o che più li inquieta.

Dopodiché, fatta questa parte, uno alla volta devono scegliere una o due persone che possano, guardando le carte scelte dal primo, identificarne la prima e la seconda, mettendo in luce i fattori per cui, secondo loro, il ragazzo avrebbe scelto quella carta come prima o come seconda.

Alla fine della descrizione dei due ragazzi il primo riprende la parola e conferma o smentisce le ipotesi poste dai due, spiegando la sua scelta. In ogni momento del gioco cercare sempre di mantenere un clima di serenità e sincerità che possano aiutare ad avere una relazione fluida e continuativa senza critiche o derisioni.

Questo piccolo gioco, molto facile da spiegare ma molto impegnativo da attuare, è perfetto per la creazione e la consolidazione dei gruppi permettendo ai vari membri del gruppo di esprimere liberamente le proprie opinioni sui colleghi si andrà a creare un clima di rispetto e gratificazione reciproca che gioverà al gruppo e permetterà a tutti di conoscere nuovi aspetti positivi degli altri che, perché no, potrebbero poi tornare utili nella pratica animativa o nei momenti più critici.

ATTIVITA' 3: Un buon osservatore

- Ogni ragazzo deve quindi inventare tre caratteristiche proprie: una parola, un verso e un tic. Inizialmente si chiede a ognuno di mostrare le proprie caratteristiche al gruppo. Chi conduce la serata chiederà a tutti di chiudere gli occhi: a turno, uno dei ragazzi dovrà chiamare un altro dei presenti.

Una volta chiamato per nome tutti apriranno gli occhi e il ragazzo chiamato dovrà riprodurre le 3 caratteristiche di chi lo ha chiamato.

Questo semplice gioco ha come obiettivo quello di affinare la capacità di guardare l'altro e di prestare attenzione alle sue caratteristiche.

SPUNTI

- Uno spunto potrebbe essere il chiedersi se si sa veramente guardare e testare le proprie capacità con lo scrutare gli altri, guardare negli occhi.
https://www.youtube.com/watch?v=amw1AkmyVmo&ab_channel=IlMegliodelWeb
- Un altro spunto potrebbe essere una scena di Patch Adams:
https://www.youtube.com/watch?v=UnGHV9dWSrs&ab_channel=BridgePartnersVision

GIUDIZIO

...per riflettere

1. *Che cosa vuol dire giudicare?*
2. *Quali sono i miei pregiudizi?*
3. *So andare oltre a ciò che vedo?*
4. *Come mai per l'animatore è importante saper andare oltre?*

Nella prima parte si può proporre un breve brainstorming o simili (vedi suggerimenti nella parte introduttiva) e si possono utilizzare le domande come provocazione.

Guardare l'altro porta quasi inevitabilmente a formulare un'opinione, un **giudizio** su di lui e sul suo modo di essere e comportarsi. L'animatore deve saper guardare, ma deve saper andare oltre al semplice giudizio, che spesso e volentieri è limitante in quanto non ci fa vedere ciò che realmente abbiamo di fronte. Se ci fermiamo al giudizio superficiale non entreremo mai in contatto con la parte nascosta dei ragazzi che ci sono affidati. Occorre, quindi, provare a sospendere il giudizio o almeno a ridurlo. Questo atteggiamento ci consente di fare un passo indietro, di capire chi abbiamo di fronte e di poter intervenire sugli aspetti che spesso sono tenuti nascosti, vuoi per vergogna, per timidezza o solo per la voglia di essere accettati da chi ci è intorno mettendo da parte ciò che siamo veramente.

Sospendere il giudizio e **andare oltre** è difficilissimo, specialmente perchè crearci delle categorie e far fede ai pregiudizi già confezionati è comodo: pensare che un bambino sia antipatico o musone è una bella scorciatoia, che spesso ci giustifica un nostro atteggiamento di indifferenza nei confronti del bambino stesso...

Un buon animatore, però, non si sa accontentare...

I pregiudizi sono all'ordine del giorno e, se ci pensiamo, pervadono tutte le nostre vite, le nostre credenze e opinioni. Andare oltre al pregiudizio è un sintomo di maturità, è l'atteggiamento di una persona che vuole conoscere la verità e che non si limita all'apparenza. Giudicare ci limita e solo sospendendo o riducendo il nostro giudizio riusciamo a vedere le qualità di ognuno.

Se so guardare e osservare, mi soffermo, cerco di non giudicare quell'atteggiamento e provo a entrare in contatto con lo scopo di capirci qualcosa.

Questo atteggiamento quasi scientifico, in educazione, è fondamentale per operare in modo efficace.

Quindi, caro animatore, VAI OLTRE, OLTRE A CIO' CHE VEDI!!!. Cerca l'invisibile, l'essenziale, perchè, come direbbe Antoine de Saint-Exupéry, "L'essenziale è invisibile agli occhi".

ATTIVITA': Quali pregiudizi voglio superare?

- Ai ragazzi vengono forniti dei foglietti e, in centro alla stanza viene posto un cestino. Ai ragazzi viene chiesto di scrivere sui foglietti i pregiudizi che secondo loro potrebbero limitare la loro azione educativa, il loro rapportarsi con i bambini e gli altri animatori. Una volta scritto, viene chiesto loro di accartocciare i foglietti e di buttarli nel cestino. Se si vuole si può fare un momento di condivisione prima di buttare il tutto, chiedendo loro di illustrare a tutti quanto scritto.

SPUNTI

- Lettura: Federico - Leo Lionni, Babalibri.
Il testo proposto è una lettura per bambino, ma che si focalizza sul giudizio affrettato e sulla riscoperta delle qualità di ognuno.
Federico è un topolino che prima viene disprezzato e visto come inutile. Solo in situazione di necessità le sue caratteristiche vengono apprezzate e i suoi amici ne capiscono il valore che prima non avevano compreso..

"Mentre i suoi compagni raccolgono il cibo per l'inverno, il topino Federico sembra distratto. «Federico, perché non lavori?» chiedono gli altri topolini. Ma Federico, in realtà, sta facendo qualcosa di incredibilmente prezioso..."

GIUSTIZIA

...per riflettere

1. *Che cosa intendo se penso alla parola "giustizia"?*
2. *Come vedo le regole? Mi stanno strette?*
3. *Che cosa significa la parola GIUSTO?*

Nella prima parte si può proporre un breve brainstorming o simili (vedi suggerimenti nella parte introduttiva) e si possono utilizzare le domande come provocazione.

Un altro aspetto importante è quello della giustizia. Specialmente in adolescenza, il concetto di **giustizia** è molto presente. Le regole spesso sono viste come un'imposizione, come qualcosa di lontano da noi che va a limitare la nostra libertà... ma è proprio così?

Diciamo che è così se non cerchiamo di comprendere cosa sta dietro alle regole, se non sentiamo dentro di noi ciò che è giusto.

Diventa quindi fondamentale un percorso che ci porta a sentire cosa è giusto e cosa è sbagliato nel nostro cuore.

Spesso ci limitiamo a giudicare ciò che è giusto e sbagliato in base a quelle che sono le nostre idee e in base a ciò che ci piace e non ci piace. Spesso questo atteggiamento ci porta anche a giudicare le scelte degli altri, specialmente quelle degli animatori più grandi, che molte volte non capiamo.

Spesso ci arrabbiamo e ci sentiamo capaci di fare cose, ma non le possiamo fare in quanto siamo piccoli... ma è giusto? Ecco che allora nascono conflitti tra animatori di diverse età, tra animatori che non vogliono ascoltare i più piccoli. Questa cosa è successa a tutti e allora perchè non porsi alcune domande e soffermarci su questo aspetto?

1. L'animatore più grande può fare più cose rispetto al più piccolo?
2. Il livello di "grado" all'interno di un gruppo animatori è lo stesso o ce ne sono di differenti?
3. La parola del Don è quella che conta di più ed ha sempre ragione?
4. Io animatore più piccolo ho diritto di fare determinate cose o no perchè non è ancora il momento?

ATTIVITA': Da che parte stai?

- Un'idea di attività, per far capire l'importanza della sospensione del giudizio e della difficoltà che si incontra per trovare una forma di verità oggettiva, i ragazzi potrebbero scrivere ognuno su un foglio una situazione in cui l'animatore è chiamato a fare la parte del giusto, situazione tipo con ragazzi, pari, adulti/responsabili. Si mettono poi tutti i fogli in un unico cappello e poi a turno si pesca. Dopo l'estrazione ci si dovrà organizzare per avere una parte di accusa, una di difesa e dei giudici per ogni situazione. In seguito si proseguirà mettendo in atto un processo simulato ad ogni determinata azione

SPUNTI

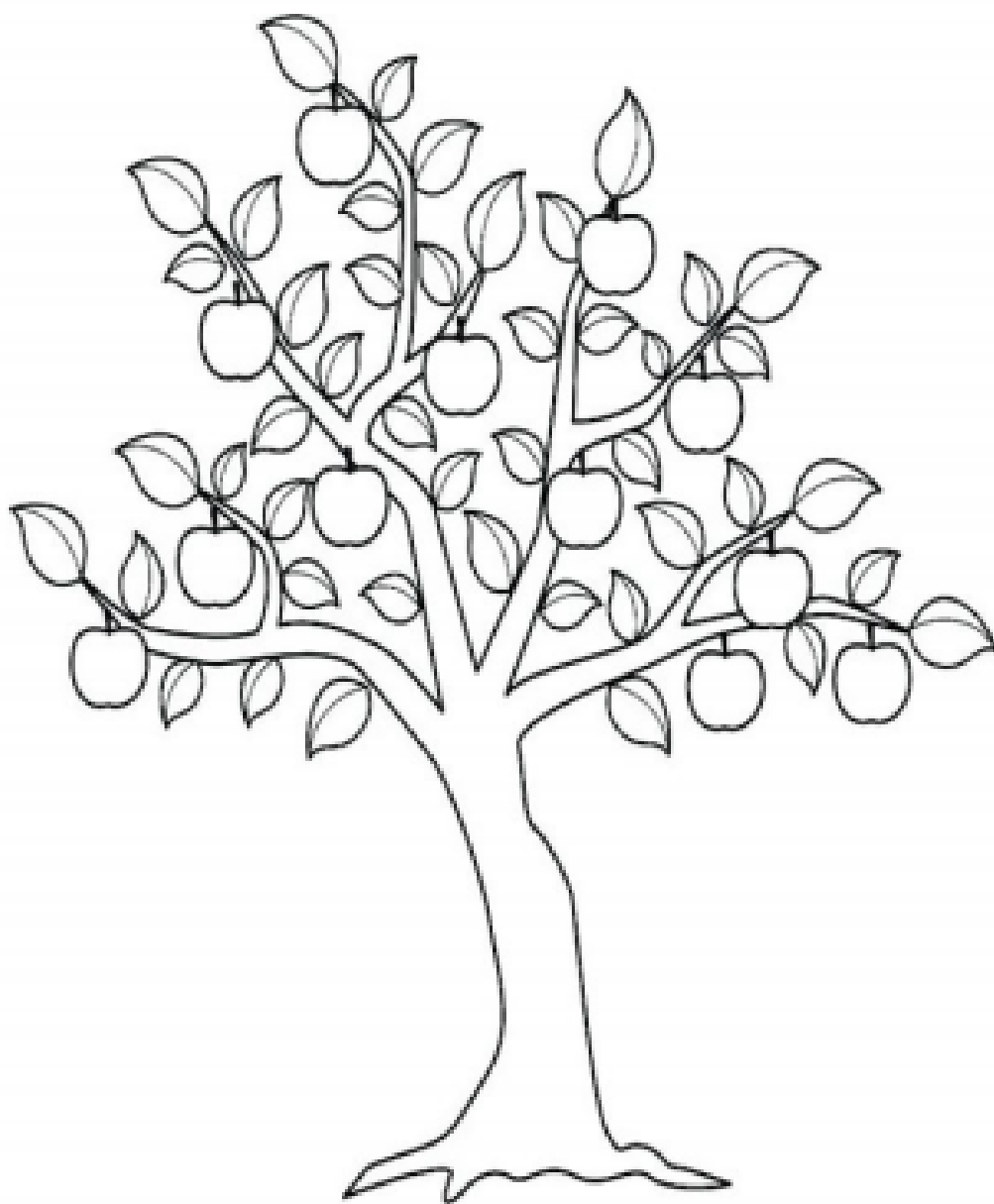
- Video: Ho diritto di...
<https://www.youtube.com/watch?v=qLLk75x54As>

FINE SERATA

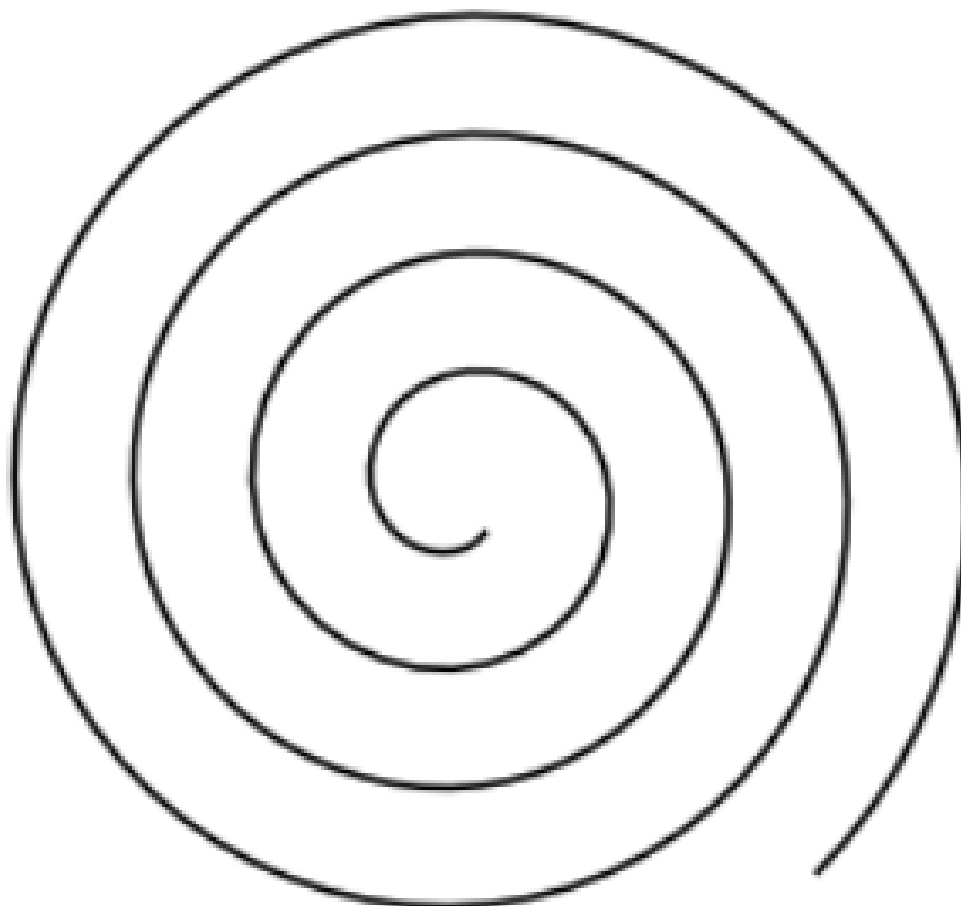
Alla fine della seconda serata, si proseguirà con la compilazione del segnalibro dato nel corso del primo incontro. Ai ragazzi viene chiesto di compilare lo spazio vuoto del segnalibro dove scriveranno le parole, i concetti che li hanno colpiti e che porteranno con sé nel loro percorso di animatori [allegato 4].

N.B. Può essere fatto anche prima individualmente e poi essere discusso e sintetizzato in gruppo, da appendere eventualmente in Sala Animatori.

[allegato 1] l'albero



[allegato 2] La spirale della vita



[allegato 3] Gioia infinita- I RIO

E con la gioia nel cuore
Un salto e sei in cortile
Dove puoi farti baciare
Dai caldi raggi del sole.
Con la gioia nel cuore
Hai smesso di recitare
Tutti i tuoi atti di dolore
E tra essere e avere adesso sei
Reduce dalla prima linea
Dove la giornata nasce già finita
Reduce dalla tua vita

Timeout panoramico
Sotto un cielo con la luna piena
Timeout al panico
Niente sarà più come prima
Timeout mediterraneo
Saluti e baci da una cartolina
TIME TIME TIME TIMEOUT

E con la gioia nel cuore
Hai voglia di parlare
Di correre e di ballare
Di fare un bagno nel mare.
Con la gioia nel cuore
Che adesso scendi le scale
Di quel che chiamano arrivare
Perché tra essere e avere tu sei

Reduce dalla prima linea
Dove l'alba era come una ferita
Reduce dalla tua vita

Timeout panoramico
Sotto un cielo con la luna piena
Timeout al panico
Niente sarà più come prima
Timeout mediterraneo
Saluti e baci da una cartolina
TIME TIME TIME TIMEOUT

Timeout panoramico
Sotto un cielo con la luna piena
Timeout al panico
Niente sarà più come prima
Timeout mediterraneo
Saluti e baci da una cartolina
TIME TIME TIME TIMEOUT

Timeout panoramico
Sotto un cielo con la luna piena
Timeout al panico
Niente sarà più come prima
Timeout mediterraneo
Saluti e baci da una cartolina

[allegato 4] L'essenziale

L'essenziale

**PAROLE UTILI PER
SOGNI GIGANTI**



FORMAZIONE TRIENNIO

GRUPPO-GENERARE-GIOVANI

Riuscire a trovare una spiegazione soddisfacente e completa di “**gruppo**” non è cosa semplice; quello su cui vogliamo soffermarci è il gruppo inteso come insieme di persone con caratteri diversi, con personalità differenti, le quali hanno, però, un carattere comune, ossia la condivisione di mete ed obiettivi legati, in questo caso, all'Estate Ragazzi.

È importante comprendere che la forza di un gruppo, in particolare di un gruppo di animatori, sta proprio nel riconoscere e valorizzare ogni singolo componente, ciascuno con i propri talenti. L'insieme di tutti questi talenti, di tutte le personalità presenti formeranno un intreccio valido per una buona organizzazione e, successivamente, per una buona riuscita dell'Estate Ragazzi.

Ricordiamo, però, che l'intreccio di persone a volte può portare a delle difficoltà, a delle incomprensioni: non bisogna comunque perdere di vista l'obiettivo ultimo, ossia bambini che ci sono affidati e, in generale, l'Estate Ragazzi.

L'essere insieme porta, dunque, a **generare** un gruppo, una rete. Da soli non si è, ma insieme si crea qualcosa; riuscire a mettere insieme le proprie idee, le proprie capacità permette al gruppo animatori di avere un valore aggiunto.

Voi animatori siete **giovani** e gli adulti decidono di riporre in voi grande fiducia, in quanto vi affidano i loro bambini, di cui dovrete avere cura. La finalità ultima dell'azione animativa non è soltanto “badare”, “intrattenere” o “far divertire”, ma è, per l'appunto, anche sostenere nella crescita i bambini e i ragazzi che ci sono affidati. Abbiamo una certa responsabilità riguardo al futuro del soggetto educando e, di conseguenza, dobbiamo avere una consapevolezza del carattere educativo della relazione.

ATTIVITÀ – il gomitolo rosso

Gli animatori che partecipano all'attività sono invitati a sparpagliarsi nel luogo in cui si trovano, senza formare un cerchio ben definito.

A una persona (non importa chi) viene consegnato il gomitolo e dovrà dire, ad alta voce al resto del gruppo, ciò in cui crede di essere bravo e carente nel suo essere animatore; dopodiché lancerà il gomitolo ad un suo compagno, il quale dovrà dire anche lui ciò in cui crede di essere bravo e carente nel suo essere animatore, e così via, fino a coinvolgere tutte le persone presenti.

Una volta terminate tutte le persone del gruppo, si sarà creato un intreccio, una rete; l'ultima persona a cui è stato lanciato il gomitolo dovrà poi cominciare a dipanare questo incastro. Chi viene liberato dovrà seguire la persona che lo ha tolto dall'incastro, fino ad arrivare alla persona che per prima aveva lanciato il gomitolo.

Il materiale necessario è solamente un gomitolo di lana.

ALCUNE DOMANDE PER RIFLETTERE

- *È stato semplice trovare una caratteristica positiva e una negativa del tuo essere animatore?*
- *Come ti sei sentito esponendoti davanti al gruppo?*
- *Per la tua esperienza, il gruppo è stato più una rete o un garbuglio?*
- *Cosa aiuta, secondo te, ad essere gruppo?*
- *È stato più rapido creare il gruppo o dipanare la rete creatasi?*
- *Cosa può creare garbugli all'interno di un gruppo?*



GIUSTIZIA-GUARDARE-GIUDIZIO

Un buon animatore ha un occhio di riguardo sui propri comportamenti e quelli altrui, osserva, **guarda**. È pronto ad osservarsi e ad osservare per migliorare, per imparare dagli altri, per diventare critico nei confronti di quello che succede all'interno dell'Estate Ragazzi. Come un animatore osserva gli altri, è importante ricordarsi che ognuno è osservato: non vuole essere una minaccia, ma un promemoria per dare sempre il meglio di noi stessi in qualunque situazione. Ogni mio comportamento può essere spunto per qualcun altro.

Inevitabilmente, osservando il resto del gruppo animatori con cui si lavora, si potranno avere dei **giudizi**. Questi giudizi possono essere sia positivi, sia negativi: essere giudiziosi, infatti, non è essere giudicanti, anche se spesso si corre questo rischio.

È con **giustizia** che dovremmo osservarci e osservare gli altri: riconoscere in sé e negli altri ciò che è positivo e ciò che è negativo. E' importante, di conseguenza, creare un dialogo che permetta di consolidare il gruppo e far sì che non ci siano tensioni, ma solamente spunti per crescere al meglio.

ATTIVITÀ – positivo o negativo?

I partecipanti all'attività sono invitati a scrivere su un post-it un comportamento che viene in mente ripensando ad un animatore (di quando si era piccoli o un "collega" con cui si è lavorato gli anni precedenti).

Una volta terminato questo momento, gli animatori proveranno ad attaccare il post-it su un cartellone, precedentemente suddiviso in due parti, positivo e negativo, scegliendo la parte secondo loro opportuna per il comportamento scritto.

Il conduttore dell'attività avvierà poi una riflessione: i comportamenti possono avere una doppia valenza, per alcuni possono essere comportamenti positivi, per altri lo stesso comportamento negativo. Insieme provare a ragionare se è opportuno, dopo la discussione, spostare qualche post-it da positivo a negativo o viceversa.

Il materiale necessario è: post-it, cartellone suddiviso in due parti (positivo e negativo), biro.

ALCUNE DOMANDE PER RIFLETTERE

- *Quando ti sei sentito giudizioso?*
- *Quando ti sei sentito giudicato?*
- *Quando giudichi?*
- *Quando giudichi, sei giusto?*
- *Quando guardi, vedi o osservi?*



BUON LAVORO

E

BUONA ESTATE!

