



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori

PF004

FORMAZIONE ANIMATORI

In questo allegato trovate 4 incontri per preparare i vostri animatori all'avventura educativa del centro estivo. Gli incontri sono articolati nel concetto formativo di base che dice:

- Nessuno dà se non è (lo stile)
- Nessuno dà se non ha (i contenuti nella storia)
- Nessuno dà se non ci crede (le relazioni)
- Nessuno dà se non sa (la programmazione)

Potete decidere come e quali incontri fare, potete variarli quanto volete. L'importante è che gli animatori si formino prima e a 360°.

Formarsi significa "allenarsi per migliorare" e "migliorarsi per allenare". Formarsi è perciò un percorso che inizia e non finisce mai

L'animatore è una guida durante le giornate, un esempio per i piccoli, un supporto per i compagni ed una figura educativa per il centro: le famiglie, i bambini, gli amici ed i responsabili.

Per questi motivi il nostro sussidio prevede quattro incontri per la formazione specifica degli animatori. Tu puoi scegliere quali incontri fare, li puoi integrare con altri pensati da te o da strutture scelti da te.

- 1. LO STILE:** Un incontro strutturato per educare a forma, metodi, atteggiamento e modalità. Scoprire la propria e altrui identità per comprendere, disporre e mettere a servizio le proprie capacità in un atteggiamento cooperativo. Dei singoli consapevoli per una squadra che funziona.
- 2. LA STORIA:** Un incontro per scoprire l'ambientazione e la cornice narrativa per l'azione educativa. Così gli animatori potranno legare insieme giochi, attività, proposte e iniziative per un'azione più efficace.
- 3. IL TEMA:** Un incontro per presentare agli animatori: **le relazioni**, che fondano il tema del sussidio e **gli ingredienti**, che veicolano gli obiettivi educativi da trasmettere.
N.B. C'è anche il materiale per presentare l'eventuale percorso su don Bosco (in occasione del Bicentenario)
- 4. POSTER:** Un incontro per presentare il Poster di Progettazione, la grande novità di quest'anno. Non solo uno strumento organizzativo, ma anche un supporto grafico semplice, intuitivo e funzionale per educare a progettare.





PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori



PRIMO INCONTRO: LO STILE

a) **PREMESSA EDUCATIVA**

Questo primo incontro è centrato sullo stile di ognuno e sulle motivazioni, seppur particolari e prettamente personali, dello stare lì, nel Centro Estivo, in veste di animatore!

Le motivazioni possono essere le più disparate ma è importante che ognuno sia consapevole delle proprie sin dal principio.

Ogni animatore, come un ingrediente, può dare il suo piccolo ed utile contributo in diversi modi per dar gusto all'animazione, ma si collabora con altri, si rischia di far solo un gran "minestrone" se gli ingredienti vengono uniti senza criterio, se non si dosa e divide.

È necessario un progetto più grande, un menù che faccia stare assieme tutti gli ingredienti nel modo giusto per dar buon gusto.

Per capirci: il cioccolato è molto buono, ma anche un pranzo di solo cioccolato risulterebbe nauseabondo, se ho a disposizione lasagne, cavoli e gelato, nessuno li mangerebbe mescolati assieme, ma diventano commestibili e graditi se ordinati in portate, secondo la giusta disposizione, ciascuno al suo posto, proprio come capita seguendo un Menù.

Proprio come in cucina anche nell'animazione la situazione è molto simile; è bello giocare, ma non posso strutturare 5 settimane di Estate ragazzi solo sul gioco: devo dividere i momenti, stabilire i tempi e dare a ciascuno il suo posto. Allo stesso modo, se "io" sono bravo a spiegare le attività non posso e non è giusto che le spieghi sempre io, devo lasciar spazio anche agli altri.

b) **ATTIVITÀ**

Materiale:

Asse di legno, tovaglia, foglietti/post-it, puntine, matite e penne, cartellone scritto**, libretti personalizzati.

** *Il cartellone ha delle scritte le possibili motivazioni di partecipazione al Centro (il cartellone è già scritto, le motivazioni le ha scritte il coordinatore pensando al suo gruppo di animatori. Il cartellone è appeso sull'asse di legno).*

Modalità operative:

1. Invitare i ragazzi a pensare **un ingrediente che li rappresenti** in base alle proprie caratteristiche personali; successivamente disegnarlo nella pagina 14 del libretto e scriverlo su un foglietto. Alcuni esempi:
 - zucchero perché sono una persona dolce
 - pomodoro perché quando mi agito divento tutto rosso
 - caffè perché mi sento una persona che "risveglia" l'ambienteDopo che ognuno ha scelto il proprio ingrediente, a turno lo si condivide con tutti.
2. Invitare i ragazzi a pensare **il motivo per cui si è/si vuole diventare animatori**, scegliendo tra le motivazioni scritte precedentemente dal formatore sull'asse di legno, o eventualmente integrando queste. È importante che i ragazzi scelgano la motivazione che sentano più vera. Non spaventatevi se qualcuno anche in modo polemico o superficiale dice qualche motivazione più "leggera": state vedendo il loro punto di partenza non quello d'arrivo!
I ragazzi attaccheranno un foglietto con scritto il proprio ingrediente sul cartellone con una puntina, perché vogliamo lasciare il segno, sopra o vicino alla motivazione personale.



PER FAR FESTA

Formazione Animatori

Serve la ricetta giusta!

3. È ora il momento della **rielaborazione**. Le linee guide potrebbero essere queste:

Non è lo stare assieme che ci unisce, perché questo significherebbe collegare dolce e salato, cavolo e cioccolata... in fondo stanno insieme, no?

Ciò che ci fa stare assieme, stabilire delle relazioni è un menù, ovvero l'obiettivo del nostro stare insieme, partendo da quello che siamo.

L'abbiamo già detto: il gelato è buono, ma non posso fare un pranzo di solo gelato: quindi, chi è bravo a fare i giochi ha bisogno anche degli altri momenti perché solo in questo modo, il momento del gioco quello il momento del gioco risulti divertente.

Nessuno è indispensabile, tutti sono necessari.

Ognuno ha bisogno dell'altro. Stiamo dunque assieme perché c'è un progetto più grande e questo progetto, questo menù è il centro estivo.

Da qui nascono alcune conseguenze.

○ *io mi realizzo pienamente non se riesce il mio compito, ma se funziona complessivamente il menù.*

○ *noi "ingredienti" siamo qua perché c'è uno chef che ci unisce ognuno ha le sue motivazioni, è giusto, ma l'oratorio vi offre questo, è giusto riconoscere che è la Chiesa a darci questa opportunità. Puoi anche nn credere, ma oggi hai l'occasione perché qualcuno ieri ci ha creduto.*

○ *In cucina il prodotto non è solo la somma degli ingredienti, ma qualcosa di più: le lasagne piacciono, ma nessuno mangerebbe farina, pomodoro, carne cruda, mozzarella e besciamella dicendo "Che buone lasagne!"*

La cottura è una reazione chimica, non fisica: qualcosa cambia e non puoi più tornare indietro, al momento precedente.

Se prepari del caramello non puoi riavere lo zucchero, la patata cotta non torna cruda: La cucina cambia i cibi proprio come fanno le esperienze con le persone.

Terminato il centro estivo qualcosa si modifica, questo vissuto mi "lascia qualcosa", mi fa diventare "altro". Un cambiamento che è più della somma dei singoli componenti, è un prodotto.

4. È il momento del **patto educativo**.

Gli animatori devono ancora finire di compilare la pagina, dove in precedenza hanno disegnato l'ingrediente che li rappresenta ed appuntato il motivo per cui si trovano lì, con tre firme. Questo vuole portarli a dire la propria volontà, disponibilità, decisione e scelta.

La validità di questo patto viene sancita e siglata con la firma di ciascuno accanto alle tre domande riportate a pag 14.

PROGETTO: Ci state a vivere il progetto educativo del centro?

ORIGINI (LA FEDE): In base al vostro percorso di fede, ci state ad ammettere che questa è un'occasione che vi offre la Chiesa?

COTTURA: Ci state a mettervi in gioco così tanto da lasciarvi cambiare? (la patata cruda non piace a nessuno)

5. **Per concludere**, girate ora l'asse di legno. Questo fungerà ora da tavola sulla quale ci si trova tutti assieme per lavorare e, perché no... **mangiare!**

Si, perché per chiudere il primo incontro si potrebbe condividere un ottimo tiramisù e magari, fornendo gli ingredienti, anche prepararlo assieme.

NB L'asse di legno è solo simbolico della tavola comune, non è necessario che sia grande per tutti gli animatori: giratelo con grande ritualità, mettete la tovaglia e ponete al centro il tiramisù e a lato cucchiaini e piatti. Il messaggio sarà arrivato a destinazione ugualmente.





PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori



SECONDO INCONTRO: LA STORIA

a) **PREMESSA EDUCATIVA**

L'obiettivo di quest'incontro è la conoscenza della storia, strumento essenziale per costruire le giornate, fare progetti, fondare giochi e attività.

Quando si pensa un sussidio la storia non è il punto di partenza. Un sussidio nasce sempre da un tema e da un'ambientazione che aiuta a simboleggiarlo. La storia nasce da "papà tema" e "mamma ambientazione".

Quando si applica un sussidio però è proprio la storia che sostiene il tutto, che fa da cornice narrativa.

Per questo è importante presentare agli animatori la storia: è come dare un foglio con un disegno che ora è da colorare. Il "colorare" per noi sarà aggiungere giochi, attività, laboratori, preghiere, ecc.

b) **ATTIVITÀ**

Materiale:

Videoproiettore, libretti personalizzati, penne

Modalità operative:

1. Prima parte: **la storia in generale**. La modalità per presentare agli animatori le vicende di quest'anno è a discrezione di ciascuna realtà, noi vi proponiamo due alternative:

a. **SERATA CINEMA:**

Si propone agli animatori una "maratona" di tutte le video storie. Oltre che un momento formativo è anche un'occasione aggregativa per il gruppo; nota degna di rilievo diviene dunque l'ambientazione: pop-corn a volontà, proiettore e "intervallo" faranno di questa serata uno strumento fondamentale.

Durante la visione si propone agli animatori di appuntare idee, spunti o suggerimento per l'eventuale costruzione postuma di attività, giochi, ambientazioni o varie.

L'incontro necessita di un tempo ampio, circa 4 ore, oppure è possibile dividerlo in due.

b. **GIOCO**

Proponete ai ragazzi il trailer e poi questo gioco.

Dividete i ragazzi in squadre (min 3, max 6 animatori), lanciate la storia, e date loro 5 minuti (scanditi dal responsabile) per leggere singolarmente ogni puntata (vedi le pagine tappe sull'indice) ed appuntare nello spazio sottostante le idee o le proposte relative a quell'episodio. Poiché le puntate sono 10 questo momento occuperà circa 50 minuti.

In seguito vengono spartite le puntate tra le squadre che, in i 20 minuti devono pensare un gioco, un'attività o un'accoglienza relativa al o agli episodi che son stati loro assegnati. In questa fase è bene non usare i giochi o le attività del sussidio: lo scopo è quello che i ragazzi in qualche modo facciano propri le puntate e comincino a creare collegamenti.

A questo punto il giudice raccoglierà ciò che è stato prodotto affinché sia materiale usufruibile per la successiva fase di progettazione. Se le tappe non sono sufficienti, non è un problema che più gruppi svolgano la medesima, o viceversa un singolo gruppo ne sviluppi più di una, in quanto l'obiettivo che precede il creare materiale utile è che i ragazzi facciano propri, attraverso proposte ed iniziative, i temi, la storia, il filo conduttore.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori

2. Prima parte: la storia nel dettaglio: I PERSONAGGI.

Si invitano ora i ragazzi, qualsiasi delle alternative sia state scelta, a compilare le pagine relative ai personaggi che animano il sussidio (pagg. 22-25), dei quali, in seguito alla fase precedente, conoscono i ruoli e le caratteristiche.

Di fianco al nome di ogni CRAZY SOLUTION della CRAZY MARKET gli animatori devono scrivere un numero (da 1 a 10) che rappresenti quanto quel personaggio li rappresenti (più mi rappresenta, più alto è il mio voto). Scaturirà quindi in quale percentuale loro si identificano, relativamente a preferenze e capacità, in uno piuttosto che in un altro.

Il medesimo procedimento deve essere svolto anche per quanto riguarda i 7 NANI CATTIVI, ma in questo caso sono i difetti, i punti deboli e le mancanze di ciascuno da essere poste in ordine crescente. Il numero va scritto nel quadratino di fianco.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori



TERZO INCONTRO: IL TEMA (LE RELAZIONI)

a) PREMessa EDUCATIVA

L'obiettivo è rendere partecipi gli animatori del tema (le relazioni): saranno loro a dover pensare il centro estivo, organizzare i momenti e capire la storia, quindi vivere le relazioni, per trasmetterle ai ragazzi.

L'obiettivo principale del terzo incontro è trasmettere ai ragazzi il concetto che noi siamo le relazioni che viviamo. È il momento del lancio del tema e del titolo del Centro Estivo.

Noi siamo le relazioni che viviamo! Una volta si diceva: "Dimmi con chi vai e ti dirò chi sei". Oggi potremmo aggiungere: "Dimmi con chi vai, come usi gli oggetti, che rapporto hai con il tuo cellulare, cosa pensi di Dio, che cosa fai per essere amico... e ti dirò chi sei".

Presentando e lavorando sulle varie relazioni che vivono i ragazzi, possiamo far sì che essi lavorino su di sé. L'unica relazione che non presenteremo sarà quella **educativa** tra animatori e ragazzi, perché si mostrerà ogni giorno. E attraverso di essa diremo due cose. La prima è che le relazioni sono ingredienti della nostra vita: per vivere bene bisogna **cucinarle**. Anche i cibi essenziali infatti vanno preparati: lavati, sbucciati, tagliati... La seconda è che bisogna diventare **protagonisti della propria vita**. Perché solo chi è protagonista smette con i "precotti esistenziali" e diventa un vero cuoco!

PER FAR FESTA: siamo fatti per la felicità. È la "Festa" con la "F" maiuscola, la Festa di una vita realizzata, la Festa di cui parla Gesù (Lc 14,15-23), che non finisce perché non è un momento, ma uno stile di vita.

SERVE LA RICETTA GIUSTA: è il nostro. Con "Ricetta" indichiamo le istruzioni per l'uso da seguire nella vita. "Giusta" significa che va adattata a me, alle mie esigenze. E infine "serve" cucinare. Perché le ricette sono pagine di carta: sfamano solo se diventano pietanza, cioè vita vissuta!

b) ATTIVITÀ

Materiale: Fogli di carta, penne, pennarelli, libretto personalizzato.

Modalità operative:

1. Prima parte: **le relazioni secondo me.** Consegnate un foglio a testa.. Ogni animatore scrivendo o disegnando al centro del foglio, dovrà rispondere alla domanda: "Cos'è per te la relazione?". In seguito dividete i ragazzi in gruppi di 3, nei quali condividono le loro risposte.
2. Seconda parte: **le relazioni dei bambini.** A questo punto ognuno, singolarmente, deve trovare al massimo 10 relazioni che ritengono importanti nella vita di un bambino. Le scrivono intorno alla risposta cerchiandolo con un pennarello di colore specifico.
3. Terza parte: **le relazioni del sussidio.** Si lanciano le relazioni del sussidio (si può usare il video o i fogli stampati degli ingredienti simboli). Ora i vari gruppi, confrontano le relazioni appuntate sul proprio foglio con quelle del sussidio. A questo punto, ciascuno scrive nei due appositi spazi bianchi le due relazioni che ritengono rispettivamente essere la più e la meno importante (pag. 4)
4. Quarta parte: **le ricette di don Bosco.** Se decidete di fare il percorso speciale su don Bosco (pensato in occasione del suo Bicentenario) è bene presentarlo qui. È il santo degli animatori e educatori, ma anche uno di quei santi la cui vita, anche da ragazzo, è piena di episodi evocativi. Per ogni episodio, la relazione affrontata nella tappa viene rivissuta anche con un episodio della vita di Don Bosco. Sarà un modo per scoprire non solo la sua vita, ma anche la sua attualità. È importante mostrare quindi almeno un esempio di incontro di preghiera e magari concludere con una preghiera a don Bosco.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori



QUARTO INCONTRO: IL POSTER

a) PREMessa EDUCATIVA

L'idea di fondo è aiutare i ragazzi a **progettare** e **programmare** il centro.

Programmare significa rispondere per ogni momento della giornata a delle semplici domande: Chi? Cosa? Dove? Come? Con che materiali? Con Chi? Quando? Ecc.

Progettare significa rispondere alle domande: Perché? Con che stile?

La differenza e l'importanza delle due è la distinzione che c'è tra arredamento e fondamenta: in una casa senza niente nessuno vivrebbe ma una casa bellissima ma priva di fondamenta non reggerebbe al "terremoto dell'imprevisto".

Cerchiamo di far cogliere entrambe usando il Poster Planning che c'è nel sussidio. Le linee guida sono quelle indicati ai punti 1 e 3 ("Gli Antipasti – Progettazione" e "I Secondi – Programmazione") dello stesso.

b) ATTIVITÀ

Materiale: pc, allegati PFO02 – PFO03, pennarelli marker.

Modalità operative:

1. LE BASI.

Si spiega ai ragazzi la differenza tra progettualità, progettazione e programmazione.

La **progettualità**: è l'attitudine di chi educa di vedere il ragazzo in divenire, in progresso, non "crocifisso" al momento attuale ma in funzione di una "resurrezione", un miglioramento.

In base alla progettualità sviluppo la **progettazione**: gli obiettivi che pongo e il percorso che penso in riferimento all'individuo, alla sua situazione, alla sua persona.

Ultima di questa catena, ma non meno importante, è la **programmazione**: la tappa conclusiva che mi permette di iniziare perché ho tutto pronto.

2. L'OBIETTIVO.

Introducete il lavoro dando una visione di dove siete come gruppo lavoro. Ogni viaggio nasce sapendo il punto di partenza. La progettazione si chiede fin da subito "Dove siamo?". Con gli animatori chiedetevi come siete messi ad animazione, non avendo paura di dire le forze e le debolezze.

A questo punto potete scoprire l'obiettivo del centro che non è, né solo quello scontato ("Far passare una bella estate", "Educare i ragazzi"), né solo quello ambientato ("Far riflettere sulle relazioni"), ma è anche quello più vasto sul mio oratorio ("Attraverso l'estate far nascere un gruppo animatori costante" o "Rilanciare l'oratorio").

Dividete gli animatori in gruppetti e, dato un tempo, fate trovare l'OBIETTIVO che si vuole porre a fondamento del centro estivo. Fate una condivisione degli obiettivi a mo' di campagna elettorale.

A termine di questa fase vi sono le votazioni per decidere quale sarà quello ufficiale. Ogni animatore deve esprimere due preferenze diverse. L'obiettivo scelto sarà in seguito stampato (PFO02) e incollato sul poster nell'apposito spazio dedicatogli, mentre ciascun animatore lo appunta sul suo libretto (pag. 5).



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Formazione Animatori

3. LE REGOLE.

Nella stessa pagina, nello spazio “Il mio impegno nel nostro centro”, ogni animatore scrive tre cose che ritiene di dover migliorare di se stesso, divisi in sottogruppi (di minimo 3 persone) ognuno le condivide e assieme ne trovano tre che siano rappresentative di ciò che hanno detto nel proprio gruppetto.

In seguito, in plenaria, si espongono agli altri e da questi “punti deboli” devono scaturire delle regole che possano supplire alle mancanze e supportare le carenze per risolvere il problema (es. Se le fatiche sono: “Fatico a non usare il cellulare”, “Non saluto al mattino”, “Privilegio alcuni bambini”, le regole saranno: “Non si usano i telefonini”, “Al mattino ci salutiamo”, “I bambini sono i tesori dei loro genitori e non i nostri”)

Anche le regole vanno riscritte utilizzando l'allegato PFOoz

4. LA PROGRAMMAZIONE.

Ora potete passare al livello successivo ovvero la programmazione nei vari termini.

Qui dovete vedere voi come lavorare, nel senso che esistono due parti

- L'affidamento dei ruoli e dei compiti
- Il crono programma (cfr. Punto 3 “I Secondi – La programmazione” del Planning)

Non importa se le farete in più o meno incontri, questo dipende dal vostro stile, quello che conta è affrontarli e lanciarli in modo simbolico.

5. IL LANCIO.

Il lancio consiste nella creazione del “Muro della progettazione”. Il poster con i suoi allegati prevede un ampio spazio murale dove collocare il tutto.

- Preparate la parete e applicatevi il tutto. Alla fine ovviamente ci va una foto con tutto lo staff!
- Fate firmare il poster con i pennarelli marker: è un segno per dire che ci si sta con la progettazione
- Spiegate le due bacheche presenti, saranno loro a rendere sempre vivo il poster.
 - LA LISTA DELLA SPESA è una bacheca composta da due colonne. Quella a sinistra (simboleggiata da un piatto) sulla quale vengono affissi, durante la giornata, dei post-it con le cose che “sono lì”, da fare e che non si sa ancora chi li farà. Quella a destra (simboleggiata da una forchetta) viene utilizzata per trasferire i foglietti una volta ultimato il compito, ed appuntare sullo stesso, chi lo ha fatto e quindi ha “preso” in carico l'incarico.
 - IL DIGESTIVO è una bacheca il cui spazio è utile per appuntare, tramite post-it, argomenti, situazioni, idee, suggerimenti da affrontare, discutere e “digerire” durante la riunione di verifica.
- Concludete con la presentazione di “MELA... SEGNI!?”: a pagina 15 del libretto troverete lo spazio predisposto per quest'attività. Serve quindi un libretto a testa più una penna. Ognuno con il proprio sussidio aperto alla pagina preposta, cammina per la stanza e, fermatosi allo stop del conducente, scambia il sussidio con il proprio vicino e reciprocamente si scrivono una qualità che vedono nell'altro. Una sorta di dedica che sancisce il via a quest'avventura. Attenzione! Non valgono parole come “Simpatico” o “Carina”: bisogna proprio scrivere una vera qualità.