

ANIMAZIONE, PERCHÉ?

Qualche luogo comune...

“L’animatore è un educatore un po’ meno bravo”

“Essere animatore è un “training” per poi diventare educatore”



**RIVALUTARE E
DARE IL GIUSTO PESO
ALL’ESSERE ANIMATORE**

Che cos’è l’ANIMAZIONE?

Animazione non significa semplicemente lasciare giocare o far svagare

L’Animazione è

“RIEMPIRE” IL TEMPO DEI RAGAZZI

E’ un modo per entrare in contatto diretto, comunicare con il ragazzo

Sviluppa tramite il gioco e le sue prove l’inventiva, la creatività

Sa dare delle regole, una cornice allo svago

Trasmette dei contenuti educativi

Animatore io?

Tutti possono essere animatori, infatti l’animazione è fatta di tante componenti.

L’unica cosa che non deve mancare è **la capacità di METTERSI IN GIOCO, saper GIOCARE SE’ STESSI**

Il contenuto educativo dell’animazione

Il gioco, il ballo, il bans sono uno straordinario mezzo di comunicazione per agganciare i ragazzi. E’ importante sfruttare questi momenti per comunicare qualcosa di importante.

L’obiettivo non può essere solo “facciamo divertire i ragazzi” ma **“comunichiamo loro un messaggio attraverso il gioco”**

Trovare degli spazi durante il gioco in cui mettere in evidenza qualche aspetto educativo.

La trovata a sensazione può essere divertente ma non è necessariamente educativa.

Richiamare l’attenzione dei ragazzi su alcuni aspetti importanti alla fine del gioco.

ANIMAZIONE, COME?

Qualche accorgimento per una buona Animazione

CURA DEI DETTAGLI (*preparare i giochi con attenzione mai con sufficienza, anche questo è un messaggio educativo*)

ATTEGGIAMENTO POSITIVO (*contagiare i ragazzi con l'entusiasmo*)

IMPROVVISAZIONE PROGRAMMATA (*flessibilità e prontezza di fronte all'imprevisto*)

LAVORARE IN GRUPPO (*per creare un "bel" gioco serve il contributo di tutti*)

TROVARE UN MOMENTO DI VERIFICA POST-GIOCO (*Cosa ha funzionato? Cosa no? In cosa si può migliorare?*)

Alcune regole pratiche

SPIEGARSI BENE (*Non sempre il nostro modo di comunicare è chiaro per loro. Parlate con un linguaggio semplice, che faccia riferimento a cose concrete. chiedete sempre se hanno capito e se necessario rispiegate. Un gioco bellissimo spiegato male è un gioco bruttissimo!*)

Esempio della Mucca:

Ad un adulto si può dire: "Una mucca, in un'azienda agricola produce 10 litri di latte al giorno."

Ad un ragazzo: "Sai quanto latte produce una mucca, ogni giorno? hai presente il cartone del latte?... fa tanto latte da riempirne 10!"

ATTIRARE L'ATTENZIONE DEI RAGAZZI (*con metafore semplici, che parlino di cose che vedono tutti i giorni. Attenzione, non per forza servono effetti speciali. funzionano meglio cose semplici, ma adatte a loro.*)

PREPARARE IL MATERIALE E GLI SPAZI (*Avere il materiale che serve a portata di mano fa andare tutto più liscio e quindi l'attività è più coinvolgente. Preparare gli spazi prima dell'attività non farà perdere tempo a spostare sedie, tavoli, recuperare cartelloni e via dicendo..*)

FATE IN MODO CHE SI VEDA E SI SENTA SEMPRE (*se serve utilizzate un cartellone grande, un proiettore, un microfono. Scegliete dove mettervi così tutti possano vedervi e sentirvi.*)

Buona animazione a tutti!!

Com.A.

PATENTE DELL'EDUCATORE

dalla Serata ideata dalla Commissione Animazione (Com.A.)
per la Zgg EDU ACR dell' Arcidiocesi di Milano (13 –14 ottobre 2007, RHO)

AMBIENTAZIONE

Il gioco si svolge sulle tappe del conseguimento di una patente. Sarebbe bello cominciare il gioco in un salone o comunque in un luogo che richiami un'aula in cui si fanno gli esami (pensate alla verifiche a scuola), con tavoli e sedie oppure anche solo le sedie.

Per rendere tutto più realistico sarebbe bello che ci fosse una COMMISSIONE ESAMINATRICE, che deve rimanere seria tutto il tempo. La commissione potrebbe essere composta da qualche esaminatore/esaminatrice e poi da tutti i personaggi che si incontrano per strada, come TURISTI, MECCANICI, LAVAVETRI, AUSILIARI TRAFFICO, VECCHIETTE, VIGILI, JOGGING MAN, ecc
L'ESAMINATORE CAPO spiega che sono lì per conseguire la patente dell'animatore (educatore) e con disciplina, spiega le regole dell'esame, proprio come se fosse un vero esame.

SQUADRE

Le squadre vengono formate con il primo gioco. Non occorre quindi prevedere un momento iniziale per la divisione a squadre.

GIOCHI

Test-a coda

L'ESAMINATORE CAPO consegnerà a ciascuno un foglio, del tutto simile ai quiz della patente. La grafica è esattamente la stessa, mentre le domande sono le più varie (ampio spazio alla fantasia e alla creatività). Gli aspiranti educatori avranno un tempo stabilito per terminare il test. In questo tempo andrà mantenuto il più possibile un clima di silenzio e disciplina per rendere tutto più simile ad un vero esame, nonostante le domande ridicole, che susciteranno le reazioni dei partecipanti.

Alla fine del tempo stabilito, uno alla volta, i partecipanti dovranno recarsi dalla commissione che esaminerà "attentamente" il foglio e, in base a un finto criterio di correttezza delle risposte, consegnerà un foglio a ciascun partecipante. Questo foglio è il foglio che permette la divisione in squadre. Ogni squadra avrà il nome di un rumore presente in strada.

Una volta terminata la correzione dei test e la consegna dei foglietti delle squadre, si può cambiare luogo (o adattare il luogo in cui si è) per svolgere gli altri giochi che richiedono movimento e uno spazio un po' più libero.

La bruumm del mm (la macchina del capo) – Divisione a squadre

I partecipanti si dispongono, in piedi, a caso, occupando tutto lo spazio a disposizione. Al segnale di Via, che verrà dato da un membro della COMMISSIONE ESAMINATRICE ogni candidato dovrà emettere il rumore che è scritto sul foglio e andare a cercare le altre persone che emettono lo stesso verso. I gruppi che si sono formati compongono le squadre.

Prova riflessi motòri

Per verificare le corrette capacità motorie anche nelle situazioni più estreme, tutte le squadre disposte in perfetto ordine e in modo omogeneo nello spazio a disposizione devono eseguire gli esercizi proposti, che possono essere i più svariati tra cui anche un BAN (ballo di animazione), magari complicato e con una serie di gesti da fare, così da rendere la prova più difficile e competitiva.

Survivor on street

Per dimostrare di saper sopravvivere in mezzo alla giungla stradale, nel tempo di 15 minuti i nostri aspiranti patentati dovranno trovare gli oggetti richiesti, lungo il tratto di strada che dovranno percorrere per raggiungere il luogo prefissato. Per rendere il gioco aderente al nome e al senso della patente è bene che il gioco si svolga in strada. Se non è sicuro o altri motivi non lo permettono, il gioco si può svolgere anche in un parco oppure in un giardino, nell'oratorio, ecc...

Ogni squadra avrà un lista di oggetti che dovranno recuperare. La lista potrebbe includere cose reali,

come delle foglie, delle formiche, una scarpa, degli occhiali, o altro, oppure qualcosa di astratto, come una nuvola, la felicità, l'amicizia, così che la squadra dovrà trovare un modo fantasioso di rappresentarlo concretamente.

Prova di parcheggio

Questo gioco richiama le prove di parcheggio e gli aspiranti animatori (educatori) dovranno dimostrare di sapersela cavare anche in situazione di parcheggio al limite dell'incastro.

Per questo gioco serve un posto al chiuso o comunque con un fondo duro (meglio se non eccessivamente sporco). Non appena il gioco della sopravvivenza sulla strada è terminato ad ogni partecipante viene consegnato un foglietto raffigurante un pezzo del gioco "TETRIS". A rotazione ogni squadra deve proporre un pezzo da mettere in gioco per continuare in modo omogeneo la serie iniziata, altrimenti salta il turno. Ogni pezzo deve posizionarsi sdraiato per terra, in una posizione che rispecchi la figura del suo foglietto, all'interno del campo di gioco, precedentemente limitato. Vince la squadra che finisce prima i pezzi.

Formula uno

Superate tutte le prove, i CANDIDATI sono pronti a scendere in pista per sfidarsi in una gara all'ultimo sorpasso... è il gioco della "Formula Uno umana a squadre". Ogni macchina è composta da 4 ruote (persone bendate) e un autista. L'autista, non bendato è circondato dalle 4 ruote, e insieme ad esse forma la macchina. Le persone così disposte vengono legate insieme (basta un giro di nastro intorno al gruppetto) e sono pronte per gareggiare.

Le auto dovranno seguire un percorso stabilito per un numero di volte stabilito, superando anche gli imprevisti che la strada comporta. L'autista dovrà dare indicazioni alle ruote su come muoversi.

Se il numero di partecipanti in ciascuna squadra è superiore a 5, si possono prevedere PIT-STOP in cui cambiare le gomme e il pilota, così da premettere a tutti di giocare.

CONCLUSIONE

L'ultimo gioco è paradigmatico, nel senso che presuppone degli imprevisti. Infatti lungo la strada ci sono molti imprevisti. Le SQUADRE, intente a finire la corsa in tempo, cercheranno di superare nel più breve tempo possibile gli imprevisti. Per la buona riuscita di questo gioco è importante non specificare il criterio con cui si sceglierà il vincitore. Infatti il criterio non sarà quello della velocità, ma sarà quello di valorizzare gli imprevisti.

INFORMAZIONI E INDICAZIONI AGGIUNTIVE

In questo gioco, come capirete meglio anche negli spunti di riflessione, si vuole puntare sulla valorizzazione degli imprevisti, sull'attenzione alle persone che passano via in strada e di cui non ci accorgiamo, come un amico che ha bisogno.

Questo, nel gioco può essere rappresentato in vari modi.

Un modo efficace e semplice allo stesso tempo è la figura del LAVAVETRI. Questo personaggio può essere presente fin dall'inizio, anche durante l'esame e poi può accompagnare tutto il gioco. Questa figura deve costituire un disturbo, distraendo e facendo perdere tempo ed energie alle squadre.

L'apice si può avere nell'ultimo gioco, dove il LAVAVETRI vaga senza meta all'interno del percorso cercando di fermare le macchine per farsi dare una moneta.

Se ben fatto, questa figura, può rimanere impressa nella memoria dei ragazzi e quindi il messaggio passa immediatamente, perchè si lega al personaggio.

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE personale e di gruppo

La riflessione deve partire proprio dal criterio della vincita dell'ultimo gioco,, cioè quello della valorizzazione degli imprevisti.

- Pensiamo a chi incontriamo lungo la strada mentrea andiamo di fretta in qualche posto, alla stazione dell'autobus, del treno, ecc..
Ci accorgiamo di chi incontriamo lungo la strada, delle persone che "passano via" nelle nostre giornate?
- Per tutto il gioco, la collaborazione, è la chiave per poter giocare in modo divertente, cercando anche di vincere dove possibile. Tra animatori ed educatori la collaborazione è fondamentale. Cerchiamo di collaborare il più possibile o pensiamo che, in fondo, anche fare le cose da soli, non è poi così male?
- Nelle attività educative e animative, gli imprevisti sono la normalità (un ragazzo che quella volta è particolarmente rumoroso, o al contrario non ha voglia di fare niente). Come ci comportiamo? Pensiamo che bisogna "finire la gara a tutti i costi"?

DIETRO LE QUINTE

L'IDEA (la trama)

Per costruire un gioco come questo bisogna partire da un'idea, un messaggio che riteniamo importante e che vogliamo che i ragazzi capiscano. È il cuore di tutto il gioco. Possiamo, con una metafora, definirlo come la trama. Quella cosa che alla fine del gioco i ragazzi portano a casa.

In questo gioco l'idea è principale quella dell'aprire gli occhi. Accorgerci di chi ci passa accanto, che magari non chiede aiuto ma ha bisogno, di un amico in difficoltà. Non passare come auto che sfrecciano in pista, ma come persone che mentre vanno in macchina, ammirano il paesaggio e vedono le persone che stanno loro intorno.

LO SVILUPPO DEI GIOCHI (il copione)

Partendo dall'idea, si trova una delle possibili strade con cui il messaggio può essere lasciato. Si utilizzano temi e argomenti adatti ai ragazzi, potendo anche attingere da immagini e slogan che fanno parte dell'anno in cui il gioco si svolge. In questo modo non solo il gioco funziona ed è bello, ma sarà anche un gioco a tema e questa è un'ulteriore caratteristica che farà ricordare il gioco.

Le modalità di realizzare il gioco sono molto diverse. Anch'essa va scelta in base alle caratteristiche del gioco, ma anche del numero di ragazzi e degli spazi a disposizione. La modalità proposta in questo gioco è quella del giucone a squadre, con all'interno una serie di mini giochi. Con questa modalità si possono variare i momenti, inserendo giochi diversi, in modo che non ci siano momenti morti o noiosi. Anche la divisione a squadre può essere fatta in tema con il gioco.

Nel gioco proposto la divisione a squadre può essere fatta con il test oppure in un altro modo. A voi la scelta.

Utilizzando ancora una metafora, possiamo pensare questa fase come la creazione del copione. Sappiamo già cosa succederà ai personaggi perchè abbiamo già deciso la trama, ma possiamo approfondire alcune parti della vicenda, proprio come si fa in un copione.

Così come in uno spettacolo teatrale è importante che i dialoghi siano chiari, così i giochi devono essere pensati e realizzati mettendo al centro chi parteciperà ai giochi. Essi devono essere coinvolgenti e facili da capire. I ragazzi sono al centro e sono loro la misura dei giochi.

RUOLI (il cast)

Anche nel teatro lo spettacolo non è fatto solo dagli attori. Ci sono numerose altre persone che lavorano per la buona riuscita dello spettacolo. Anche tra noi c'è la persona più carismatica che condurrà il gioco e quella più brava a stare con i ragazzi; ci sarà chi è perfetto per fare i cartelloni e chi è insuperabile nel coinvolgere quei ragazzi che all'inizio non vogliono giocare. I possibili ruoli educativi sono molteplici e tutti fondamentali. Cerchiamo di valorizzare i talenti di ciascuno!

ALTRE IDEE (gli intrecci)

A volte occorre riadattare il gioco che si è pensato per renderlo più bello ed efficace oppure semplicemente si ha un gioco pronto, ma occorre sistemarlo (come in questo caso). In questa fase ci si può accorgere di come il gioco possa essere utilizzato con un'altro messaggio.

Ad esempio il gioco proposto può essere utilizzato per parlare della collaborazione e dell'aiuto reciproco. Nei giochi serve molto aiutarsi, collaborare. A parte il primo gioco, negli altri chi non collabora è svantaggiato. Ad esempio pensate, se nell'ultimo gioco, ogni ruota va per sé, invece di seguire le indicazioni del pilota.

Si possono quindi mantenere sia l'idea principale sia quella nuovo, così come magari in uno spettacolo le vicende di diversi personaggi si incrociano e la trama non è lineare. Occorre, però, in questi casi fare attenzione a non esagerare, per non rendere l'idea troppo complessa e di difficile individuazione.

CONCLUSIONE (il gran finale)

Come in tutti gli spettacoli, il finale è particolarmente significativo. Anche per il nostro gioco deve esserlo. Non lasciamo che il gioco finisca con l'ultimo gioco. Creiamo un momento di ripresa del gioco, del senso, coinvolgendo anche in questo momento i ragazzi. Chiediamo loro se durante il gioco hanno imparato qualcosa, se qualche idea è rimasta loro in mente in modo particolare. Quello che vogliamo è che i ragazzi vivano un'esperienza che possono collegare al messaggio che vogliamo dare loro. Qualora non riescano da loro a fare il collegamento da soli, saremo noi ad aiutarli con una spiegazione del senso del gioco, facendo riferimento a qualche gioco o momento del gioco. Questa fase è importantissima per imprimere ancora di più il senso del gioco nella loro mente. Si ricorderanno ad esempio che una volta hanno fatto il gioco sull'amicizia, in cui c'erano molti giochi divertenti, invece di ricordarsi solamente un insieme di giochi divertenti.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

Se il gioco è fatto con ragazzi abbastanza grandi, si può lasciar loro un foglio con alcuni spunti di riflessione.

In questo caso gli spunti potrebbero essere:

- *L'associazione è innanzitutto luogo di incontro e relazione. Cerchiamo di alimentare le nostre amicizie all'interno della associazione, sia al livello parrocchiale, sia a livello più ampio, quando ne abbiamo la possibilità?*
- *L'associazione è anche un'opportunità di crescita, perchè in essa incontriamo molte persone che vivono realtà simili alla nostra. Sfruttiamo queste opportunità per crescere?*

Nelle pagine seguenti si trova uno schema che potrebbe aiutarvi nella realizzazione di un gioco come quello presentato nelle pagine precedenti.

IDEA (quella cosa che vogliamo comunicare attraverso il gioco)

È importante che sia chiara e quindi è meglio chiarirla fin da subito. *Scrivetela qui di seguito:*

PUNTO DI PARTENZA DEL GIOCO

La prima regola da seguire in questa fase è che il gioco deve essere a misura di ragazzo. *Quindi è utile sapere queste informazioni (e tutte le altre che vi sembrano importanti):*

NUMERO RAGAZZI E ETÀ:

SPAZI A DISPOSIZIONE PER IL GIOCO:

TEMPO A DISPOSIZIONE:

ANIMATORI/EDUCATORI DISPONIBILI:

SVILUPPO DEL GIOCO

Ora comincia la fase di ideazione del gioco. Partendo dall'idea trovate delle attività (giochi, laboratori, altro...) in tema con l'idea. Qui dovete scatenare la fantasia.

Dedicate 10 minuti a pensare liberamente e condividere ogni sorta di possibile attività. Non autocensuratevi. In questa fase una parola detta da una persona può essere ispirazione per un'altra. Non importa se l'attività non sta in piedi o ci sono problemi.

Proponete!!

Passati 10 minuti? Avete avuto delle idee geniali, ma forse un po' strampalate?

Ora è il momento di fare ordine. Come criterio per la decisione tenete i ragazzi. Le attività e i giochi devono essere a misura di ragazzo. Quello che avete proposto è troppo banale o troppo difficile? Si butta via! Quello che avete proposto invece è adatto ai vostri ragazzi perchè pensate che possano apprezzarlo, divertirsi e imparare? Allora quella è l'attività giusta!

Approfondite quelle attività che vi sembrano buone e cestinate le altre. È ora di dare forma al vostro gioco. Pensate nel dettaglio alle varie attività, chiarendo i punti oscuri. Da questa fase devono uscire delle attività chiare, precise, concrete, belle!

Fatene una breve descrizione qui sotto.

Ora che le idee sono un po' più chiare, è il momento di collegare le varie attività. Capite se si possono inserire in un gioco a stand, in una caccia al tesoro, o in un gioco contenitore, ecc...

In questa fase si possono ancora modificare le attività, perchè calzino meglio con l'idea che avete pensato e con il gioco grande in cui volete inserirle.

Fate una descrizione dell'intero gioco, così come lo avete pensato indicando le caratteristiche importanti.

Ora dovete andare ancora più nel concreto. Cercate di capire cosa serve per la buona riuscita del gioco. Pensate al materiale per ogni attività e per l'attività grande.

Dividetevi i compiti e ciascuno abbia un ruolo nel gioco.

Per ogni attività e per il gioco grande potete seguire questo schema:

MATERIALE:

CHI SI OCCUPA DI PREPARARLO:

CHI TIENE IL GIOCO:

ALTRO DA PREPARARE O DA SAPERE:

CONCLUSIONE (il gran finale)

Non trascurate questa parte. Non fatela mai mancare: è importantissima.

I ragazzi, aiutati da voi, capiscono bene il senso del gioco. Magari, se siete stati bravi, avevano già capito tutto; ma ora le cose diventano chiare. Questo aiuterà i ragazzi a ricordare il gioco ma soprattutto l'idea.

Anche questo momento deve essere a misura di ragazzo. Non fate un gioco divertentissimo e una conclusione noiosissima.

Potete partire chiedendo ai ragazzi cosa hanno capito del senso del gioco. E poi, da quello che dicono loro, fate una breve, ma chiara, ripresa del senso.

Concludete con una breve preghiera a tema, preparandola e stampandola, così che ogni ragazzo possa pregare bene e portare a casa il foglietto.

Potreste cominciare così:

Gesù oggi abbiamo imparato....

Aiutaci a diventare sempre più.....

Qui sotto fate una traccia di come impostare il momento.

ULTIME NOTE

- Come avete visto dallo schema per realizzare un gioco come quello proposto sopra bisogna conciliare due aspetti: la creatività e la fattibilità del gioco. La prima è il punto di partenza, la seconda l'arrivo. Però è giusto che entrambe abbiano un ruolo e non si ostacolino a vicenda. Quindi cominciate sempre con una fase creativa, quasi come menti allo sbaraglio. Partite dalle informazioni che avete e fantasticate, sognate il gioco più bello del mondo! Non è il momento di censurarvi. Solo poi abbandonate la fase creativa e cercate di mettere ordine. Qualcosa sarà irrealizzabile ma qualcos'altro no.
- Non sempre la linea di demarcazione delle due fasi sarà chiara. Non importa. Scatenate le idee fintanto che è il momento. Poi però fate sempre ordine.
- Lo schema serve come base, come aiuto per chi inizia. Utilizzatelo se vi è di aiuto. Non sempre è possibile seguirlo. Potrebbero esserci esigenze diverse. Nessun problema. Lo schema è un aiuto non una gabbia dentro cui rinchiudersi.
- Coinvolgete tutti nella preparazione e assicuratevi che nessuno sia escluso. Preparare insieme il gioco richiede più tempo che farlo da soli, ma il risultato è mille volte meglio e in più ci si guadagna in amicizie e in condivisione.
- Avvisate quelli che non erano presenti durante la preparazione.
- Trovatevi ancora per preparare il materiale.
- Pubblicizzate il gioco con un bel volantino, adatto ai ragazzi.

Ottimo lavoro!! Ora il gioco è proprio pronto!!
Giocate e fate giocare i ragazzi!! Divertitevi e fateli divertire!!!