

Regole per un buon Animatore

ORATORIO - GROSOTTO



1. *Convinzione personale*: fare l'animatore è una scelta di **generoso servizio** ai ragazzi per aiutarli a crescere. Importante è la **gratuità** del nostro servizio, non sono ammessi secondi fini: **amici, compagnia, gratificazioni, guadagni**.

2. *Impegno*: partecipare alle attività e agli incontri con **serietà, costanza e puntualità**; fare l'animatore è anche divertente ma non è un gioco. **L'animatore è innanzitutto un educatore**.

3. *Responsabilità*: essere consapevoli che altri dipendono da noi, quindi bisogna fare **attenzione al comportamento, alle parole, alle scelte** nostre e degli altri. I genitori ci affidano i loro figli e si fidano di noi. Non deludiamoli!!!

4. *Spirito di servizio*: non stiamo dimostrando la nostra "bravura", ma dobbiamo **rendere protagonisti i ragazzi**. Al centro non siamo noi ma gli altri.

5. *Coerenza*: **i ragazzi ci osservano sempre** e si trovano disorientati se non siamo **costanti negli atteggiamenti** e in tal caso non riusciamo a essere credibili. Non possiamo pretendere che essi facciano quello che non riusciamo a fare noi.

6. *Unità*: è necessario dimostrare con l'esempio il valore dell'**unità**, della **collaborazione**. Non bisogna contraddirsi tra animatori di fronte a loro, in caso di opinioni diverse confrontarsi in separata sede.

7. *Ascolto*: **attenzione ai singoli** per conoscerli, capirli e intervenire al momento giusto.

8. *Conoscenza*: dobbiamo **conoscere** almeno un poco, anche a livello teorico, i ritmi, **le esigenze, i problemi specifici dell'età dei ragazzi**. Questo ci favorisce nell'aiutare, nel valorizzare e correggere i singoli.

9. *Rispetto*: **favorire il rispetto tra i ragazzi, delle cose e dei luoghi**.

10. *Puntualità e sorriso ...* Diamo sempre il buon esempio negli orari (soprattutto al mattino) e siamo sempre sorridenti.



Come preparare un gioco

Ecco qui una serie di utili consigli su come scegliere e preparare un gioco per i ragazzi in oratorio:

- Preparare in precedenza il programma dettagliato dei giochi, in relazione al numero dei partecipanti, al luogo dove si effettueranno, alla finalità che ci si prefigge di raggiungere.
- Non arrivare mai all'ultimo momento e improvvisare il gioco: sarebbe un fiasco assicurato.
- Non lasciare scegliere il gioco ai ragazzi: sceglierebbero sempre e solo il calcio o altri pochi giochi.
- Pensa ai ragazzi a cui è diretto il gioco: età, temperamento, gruppo misto, numero, nervosismo, stanchezza...
- Pensa al luogo in cui si svolge il gioco: cortile, prato, bosco, spiaggia, ...
- Pensa alla finalità del gioco: collaborare, sviluppare le capacità del singolo, partecipazione di tutti, interessi.

- È importante essere ben sicuri delle regole da comunicare ai partecipanti.
- Avere tutto il materiale ben disposto prima... non creare intervalli che distoglierebbero attenzione e
-
- clima, magari facendo costruire il materiale stesso ai ragazzi.
- Variare molto i giochi, avendo cura di non presentare giochi simili.
- E i giochi ad eliminazione? Quali soluzioni per coinvolgere gli eliminati?

Ma dove potete trovare gli spunti, le idee per proporre sempre qualcosa di originale e nuovo? Beh, sicuramente la vostra mente può essere un buon punto di partenza (i giochi si possono inventare). Ma anche altre fonti come i libri o Internet sono molto utili. L'importante è utilizzarle con intelligenza, non semplicemente scopiazzando tutto, ma adattando i giochi alle vostre esigenze.



Come spiegare un gioco

Dopo aver preparato un gioco, che si fa? Ma lo si spiega, naturalmente!!! Ecco qualche utile dritta:

- Far sedere i ragazzi possibilmente vicino al luogo in cui si giocherà. In ogni caso, fare in modo che
- abbiano il sole alle spalle.
- Lanciare il titolo
- Iniziare la spiegazione seguendo questi passaggi:
- Evidenziare subito lo scopo del gioco
- Far vedere il campo di gioco e la disposizione delle squadre, dal vivo o utilizzando un
- cartellone
- Dire le regole partendo dalle più importanti
- Utilizzare il minor tempo possibile, per evitare di stancare o innervosire i ragazzi.
- Presentare in modo entusiasmante e con fantasia.

- Utilizzare solo parole semplici e facilmente comprensibili
- Badare di avere attenzione da parte di tutti, rivolgendosi a coloro che tendono a distrarsi.
- Lasciare la possibilità delle domande, ma solo dopo aver concluso la spiegazione.
- Indicare chiaramente il tempo di gioco (soprattutto se si tratta di un gioco a tempo).
- Fare sempre una prova al termine della quale si possono aggiungere delle regole accessorie per correggere eventuali errori.

Come dirigere un gioco

E dopo la spiegazione? Beh, è venuto finalmente il momento di giocare. Coraggio, allora, ecco qui qualche altro utile consiglio per come arbitrare (eh, già, serve anche quello).

Conoscere le regole del gioco

- devono essere poche e chiare;
- tutti gli animatori devono conoscere le stesse;
- fare attenzione a quei giochi che tutti sanno: spesso si conoscono con regole leggermente diverse;

- è utile immaginarsi prima lo svolgimento del gioco ipotizzando quali possano essere le situazioni che si potrebbero verificarsi e quali problemi insorgere.



Si lavora a squadra

- tutti gli animatori devono partecipare al gioco: come arbitri, come giocatori nelle squadre, assistendo i
- giocatori eliminati ...;
- bisogna organizzarsi e dividersi i ruoli (chi gioca, chi arbitra...);
- i diversi arbitri devono avere compiti specifici, precisi, semplici e chiari;
- uno solo è colui al quale spetta la decisione finale: gli altri collaborano con lui;
- gli animatori devono essere l'anima del gioco, fare in modo che si svolga nel clima e nello stile

giusto e non rovinarlo con polemiche e comportamenti infantili.

Non arbitrare da triglia bollita

- ci vuole fermezza e decisione;
- ci saranno situazioni impreviste che vanno affrontate senza tentennamenti e senza pensarci troppo;
- interrompere e far riprendere il gioco con un fischio forte e deciso;
- comunicare le proprie decisioni con voce forte ed in maniera semplice, così che tutti sentano e
- capiscano;
- non cambiare cento volte idea dopo che si è scelto.

Non avere la testa tra le nuvole

- attenzione massima al gioco;
- molte sono le tentazioni che possono distrarci: un amico/a con cui parlare, un pensiero per la testa...;

- la cosa che più distrae e fa sbagliare è la paura di aver precedentemente commesso un errore: bisogna
- continuare sereni come se non fosse successo nulla.

Non transigere

- si ha il dovere di essere giusti prima che clementi: i ragazzi sapranno apprezzare la nostra fermezza se
- sapremo condirla con una goccia di dolcezza;
- tutti i giocatori devono rispettare le regole;
- non vanno accettate scorrettezze, furbate, prese in giro, parolacce, grossolanità ...;
- riprendere i giocatori senza umiliarli davanti ai compagni
- pretendere obbedienza e rispetto dagli altri arbitri, animatori e giocatori.

Non arrabbiarsi mai

- mantenere la calma ed il controllo (non è facile perché i ragazzi conoscono 1000 modi per farla perdere);
- intervenire con eleganza e con pazienza, pronti a rispiegare le regole qualora non fossero state capite da
- tutte ed incoraggiando a rispettarle;
- non arrabbiarsi per le critiche (non riuscirete mai a fare contenti tutti!) ma rispondere con tranquillità,
- sdrammatizzando con una battuta e sorridendo.

F.B.L. (ossia "far ballare l'occhio")

- occorre avere un occhio sveglio, capace di avere davanti tutta la zona di gioco;
- scegli una posizione che ti permetta di vedere bene e di vedere tutto;
- segui il più possibile il gioco ma senza essere di intralcio alla azione.

Sempre con te

- un fischietto ... da usare bene ed il minimo indispensabile
- un orologio ... per sapere quando si fa tardi;
- Una penna ed un foglietto per segnare i punti o le penalità

- quello che serve per il gioco... e che ha il potere straordinario di non trovarsi o di venire dimenticato proprio quando serve.

Non si ha sempre ragione

- la fine della partita è il momento giusto per ammettere gli errori commessi e per dare le giuste spiegazioni;
- è inutile ed addirittura controproducente intestardirsi nel non riconoscere uno sbaglio.
- Tutti devono giocare
- ogni ragazzo non deve essere solo spettatore ma attore protagonista;
- coinvolgere ogni giocatore nel vivo del gioco in modo che partecipi attivamente e si diverta;
- complimentarsi ed incoraggiare, cercando di avere una parola buona per ognuno.



E concludiamo con qualche consiglio generale sui giochi:

- Interrompete il gioco prima che i ragazzi si stanchino di giocarci. Può sembrare “crudele”, ma la cosa
- migliore è fermarsi quando ancora l’entusiasmo sembra alto tra i fanciulli/e.
- Il gioco non deve esaltare i vincitori, non siamo ad una competizione sportiva.
- Se vi capita di essere inseriti in qualche squadra per giocare, non dimenticate, siete animatori: quindi
- metteteci impegno, ma senza perdere di vista che l’importante non è vincere, ma che tutti si divertano.

- Cercate sempre di ragionare con i ragazzi, imporre subito un gioco può essere il modo più sbagliato per incominciare.
- Pensate sempre a come coinvolgere gli eliminati dal gioco.



Caro Animatore...
buon servizio in Oratorio,
crescendo nell'Educare





