

SEZIONE INCONTRI ADOLESCENTI TEMPO D'ESTATE

Scheda 1. Formazione animatori per l'estate ragazzi

FILE: SCHEDA COMPLETA

Per un'ulteriore consolidamento dell'intenzionalità educativa si rimanda al file **approfondimenti** di questa stessa scheda.

In questa scheda sono presentate alcune tecniche di animazione utili per la formazione degli adolescenti all'impegno dell'Estate ragazzi.

Premessa

Gli adolescenti sono tra i protagonisti delle **attività di servizio e animazione nei confronti di tanti bambini e ragazzi**, che li vedono coinvolti durante le attività estive. In questo, è davvero bello vederli e pensarli come “servitori della festa”, per usare un'immagine che Papa Francesco utilizza nella *Christus Vivit* 173, facendo riferimento all'episodio evangelico delle nozze di Cana e alla festa per la quale c'è bisogno di “servi” disponibili ed attenti (cf. Gv 2, 5). Proprio le esperienze estive sono una “festa” quotidiana per migliaia di bambini e ragazzi durante i mesi del tempo eccezionale dell'estate.

Così il papa, rivolgendosi direttamente a ciascun giovane, chiede di “costruire un mondo migliore”, di essere “protagonisti del cambiamento”, di “lottare per il bene comune”:

“Voglio incoraggiarti ad assumere questo impegno, perché so che «il tuo cuore, cuore giovane, vuole **costruire un mondo migliore**. [...] I giovani nelle strade. Sono giovani che vogliono essere protagonisti del cambiamento. Per favore, non lasciate che altri siano **protagonisti del cambiamento!** Voi siete quelli che hanno il futuro! Attraverso di voi entra il futuro nel mondo. A voi chiedo anche di essere protagonisti di questo cambiamento. [...]. Vi chiedo di essere costruttori del mondo, di mettervi al lavoro per un mondo migliore. Cari giovani, per favore, non guardate la vita “dal balcone”, ponetevi dentro di essa. Gesù non è rimasto sul balcone, si è messo dentro; non guardate la vita “dal balcone”, entrate in essa come ha fatto Gesù». (dal: [*Discorso nella Veglia della XXVIII Giornata Mondiale della Gioventù a Rio de Janeiro \(27 luglio 2013\)*](#): AAS 105 (2013), 663.) Ma soprattutto, in un modo o nell'altro, **lottate per il bene comune**, siate servitori dei poveri, siate protagonisti della rivoluzione della carità e del servizio, capaci di resistere alle patologie dell'individualismo consumista e superficiale”.

Gli animatori adolescenti possono vivere i momenti di servizio durante l'Estate ragazzi con i grandi orizzonti che papa Francesco ha il coraggio di descrivere. Allarghiamo gli orizzonti dei nostri animatori adolescenti!

Essere animatori

Un'occasione di servizio e gratuità

Premessa

ADOLESCENTI E FIDUCIA

La fiducia è la molla della vita! Motiva chi la riceve, alleggerisce e apre orizzonti di ricchezza a chi la dona. Ed è anche la leva per una bella esperienza di fede. L'animatore adolescente è chiamato a maturare la sua spiritualità su tre dimensioni:

- **la fiducia in se stesso.** Partendo dalle domande della sua età e dall'esperienza in mezzo ai bambini e ai ragazzi, l'animatore adolescente vive il tempo dell'estate imparando a "testare" il loro valore e a coltivare i suoi sogni.
- **La fiducia negli altri.** L'animatore adolescente, alla sua età nel gruppo dei pari e non solo, fa spesso esperienza di amicizia e di solitudine, di sostegno e di abbandono. Il suo servizio gratuito, nell'attività estiva, lo pone dentro un'esperienza di relazioni e di incontri che lo stimolano ad aprirsi agli altri e a riconoscerne il valore.
- **La fiducia in Dio.** Pur nel turbinio dei suoi dubbi e delle sue domande, l'animatore adolescente è particolarmente sensibile ed attento a questa apertura verso Dio. Occorre coltivare con pazienza le sue domande che, come semi nel terreno, a suo tempo porteranno frutto. (cfr testo C.M. Martini in scheda approfondimenti).

L'animatore adolescente, che si mette a servizio dei più piccoli, impara a dare un **orientamento al suo cammino di vita**. Servire diventa importante per capire che cosa egli voglia diventare.

Essere posti di fronte all'atto di prendersi cura dei più piccoli, è già, per gli animatori adolescenti, un invito a prendere posizione accanto all'altro, **farsi prossimo**, chiunque esso sia: il bambino vivace, il ragazzo disagiato, la persona diversamente abile.

Rendere un servizio gratuito alimenta nell'animatore adolescente il valore e il senso della **prossimità come stile relazionale** per aprirsi all'incontro con l'altro e con Dio. Si innesca una circolarità che è la circolarità trinitaria dell'esperienza fede come dono di Dio: "*Gratuitamente avete ricevuto, gratuitamente date*" (Mt 10,8).

Attività formativa

A ogni adolescente viene chiesto di pensare a due-tre persone, meglio se al di fuori dall'ambito familiare, che ricorda con piacere di aver incontrato nella sua infanzia e le buone qualità che le contraddistinguevano. È il momento di ricordare tutte persone che, in qualche modo hanno seminato con la loro presenza, con le loro parole e azioni lasciato una traccia preziosa da seguire. Se può essere utile si possono scrivere su un foglio per focalizzare meglio l'attività che segue.

A questo punto si chiede a ciascuno di esprimere attraverso un'immagine quello che queste persone hanno lasciato dentro al proprio cuore, il seme che, in qualche modo, fa parte del suo essere adesso, in particolare nella veste di animatore. Per trovare l'ispirazione si possono sfogliare delle riviste da cui ritagliare l'immagine scelta, oppure i formatori possono fornire delle fotografie sotto forma di cartolina tra cui scegliere (devono essere almeno il doppio degli animatori presenti), oppure si possono fare delle ricerche nel web e poi stampare le immagini scelte.

Ognuno è invitato a dare un titolo all'immagine prescelta, oltre al motivo, collegato al momento iniziale di ricordo circa le persone preziose della propria infanzia. Si condivide in gruppo: si mostra l'immagine, si dichiara il titolo e il motivo della scelta fatta.

È stato facile o difficile scegliere una sola immagine che raggruppasse tutti i tesori ricevuti? Che sentimenti si sono risvegliati nel vostro cuore? Quale immagine/titolo/spiegazione vi ha colpito di più? Perché?

Le immagini possono quindi essere raccolte su un cartellone, scrivendone accanto il titolo: l'essere animatori oggi è un frutto che ha le motivazioni non solo nel presente, ma anche nella storia di ciascuno. È un restituire ricchezza e bellezza ricevuti in precedenza da altre persone che si sono prese cura di voi.

Allo stesso tempo, essere animatori all'Estate ragazzi significa che qualcuno consegna nelle mani degli adolescenti animatori un compito grandioso: lasciare un'impronta buona nella vita dei ragazzi che incontreranno.

Dinamiche di gruppo

Per orientarsi tra relazioni vecchie e nuove

Premessa

ADOLESCENTI E DONO DI SÉ

Essere un animatore adolescente che inizia il suo **servizio in oratorio**, per l'esperienza estiva, richiede l'inserimento in una buona dinamica di gruppo, avviata e gestita con chiarezza e, visione, con leggerezza, ma anche responsabilità.

L'animatore adolescente sarà **gradualmente invitato a donare** tempo, fantasia, sorrisi, disponibilità, talenti, per allenare la sua capacità di dono e di disponibilità gioiosa agli altri, ma anche per crescere sempre in una più compiuta armonia tra fede e vita.

La spiritualità dell'animatore adolescente si esprime e cresce **in una esperienza di relazioni** che permette di sviluppare i suoi talenti e di poterli "moltiplicare" e metterli a servizio degli altri. Attraverso l'esperienza di gruppo e degli amici e nelle esperienze di servizio al prossimo, soprattutto.

La spiritualità dell'animatore adolescente va alimentata e sostenuta dall'**interazione con le altre persone**, che accompagnano il suo cammino (educatori, sacerdoti, religioni, allenatori, insegnanti, genitori, ...) che gli permettono di sperimentare l'essere comunità.

La spiritualità dell'animatore adolescente ha bisogno di **luoghi e spazi** che possano suscitare, accogliere, accompagnare le domande che si pongono. Il gruppo è lo spazio di condivisione, di confronto e di riflessione per eccellenza, perché un adolescente sia in grado di esprimere con libertà quello che pensa e sente e di ascoltare anche gli altri.

Attività formativa

Dividete il gruppo degli animatori in due squadre. Ognuna delle squadre riceve il mandato decidere/scegliere dieci cose che ritengono determinanti per il bene e la felicità dell'altra squadra: a ispirare il lavoro degli animatori deve essere l'attenzione a ogni componente, ai bisogni e alle risorse di ciascuno dei componenti dell'altro gruppo.

Dopodiché dovranno scrivere questi dieci parole/frasi su un cartellone che dovrà essere decorato e curato nel dettaglio, proprio perché come un regalo importante, dovrà essere donato alla squadra avversaria.

Le squadre si scambiano i cartelloni/doni e si leggono a voce alta i reciproci doni.

Inizia la prima squadra: i componenti commentano il dono ricevuto, chiedono chiarimenti all'altra squadra, dichiarano se il dono li ha sorpresi e resi "più ricchi".

Così la seconda squadra farà lo stesso con il cartellone dedicatole dalla prima.

È stato difficile decidere questi 10 doni? Perché? Il gruppo ha aiutato a coprire la non conoscenza personale di qualcuno? Come avete fatto a scegliere quei dieci e non altri? Cosa avete provato nel ricevere il cartellone/dono? Cosa vi ha sorpreso? Cosa vi ha deluso? Ci sono delle cose identiche che vi siete donati reciprocamente? Il sentimento che lega il gruppo animatori vi sembra cambiato?

Nel ricercare qualcosa che rende felici altre persone si compie un gesto di cura educativa. È importante cogliere i bisogni, le predisposizioni, i desideri, le difficoltà per poter accogliere l'altro in pienezza. È questo l'atteggiamento interiore dell'animatore dell'Estate ragazzi. Con questa

attività si mette al centro ognuno sia personalmente, che come componente di u gruppo, aiutando gli animatori a riflettere su ciò che si riceve e ciò che si dona.

Animazione

Un metodo di pensiero e di azione

Premessa

Il verbo **animare** significa “metterci l’anima” e al suo interno ci sono un’infinità di atteggiamenti che dobbiamo adottare per essere dei bravi animatori. Animare è...

1. **Testimoniare.** Il testimone è colui che sceglie di prendersi cura dei più piccoli con uno stile preciso: quello del Signore Gesù. Sono consapevole che stando con i bambini e i ragazzi testimonio quello che sono, il mio essere, mi metto in gioco. Quando i ragazzi mi guardano, faccio in modo che vedano il volto di Gesù.
2. **Creare relazioni.** È importante che io sappia creare relazioni non solo con i bambini che mi sono stati affidati e che mi devono vedere come una guida sicura e responsabile, ma anche con gli altri animatori, con i miei educatori, con il don. È una rete importante e da costruire con grande cura poiché “Everybody needs somebody”. Tutti abbiamo bisogno di qualcuno, da soli facciamo poco. È importante che io riesca a mantenere un bel rapporto con gli altri animatori anche fuori dall’Estate ragazzi: oltre ad essere bravi colleghi, si può essere anche buoni amici.
3. **Progettare.** Mi impegno a non lasciare nulla al caso. Insieme agli altri animatori devo saper programmare e organizzare attività, giochi che siano adatti ai bambini. Devo scatenare tutta la mia creatività perché ogni giorno dell’Estate ragazzi sia sempre più entusiasmante.
4. **Mettersi in gioco.** Essere animatori non vuol dire diventarlo una volta e per sempre, ma significa crescere continuamente per far crescere i più piccoli. Sono pronto a mettere in discussione tutte le mie convinzioni per capire che non ho già imparato tutto ma che nella vita si può sempre migliorare.
5. **Essere guida.** Mi impegno a non perdere di vista i bambini e i ragazzi che mi sono affidati. Mi prendo cura di loro stando attento che non cadano e che non si perdano, che comprendano e che si divertano. Sono pronto a camminare con loro, lasciando fuori dall’Estate ragazzi tutti i pensieri che mi potrebbero distrarre da questo. È un obbligo sano, forma il nostro corpo e cura il corpo dei piccoli.

Attività formativa

Il metodo dell’animazione è uno *stile educativo* che pone al centro della relazione con l’altro il *fare* qualcosa insieme. Che siano balli, gite, laboratori manuali, canti, tuffi in piscina o semplicemente stare ciondoloni sul muretto c’è sempre un qualcosa che *tiene insieme* e che va considerato, osservato e curato.

L’attività proposta aiuta il gruppo degli animatori ad aguzzare la vista, a non considerare solo il tempo delle attività programmate e preparate il tempo dell’animazione. C’è un *tempo informale* altrettanto prezioso per incontrare i ragazzi, conoscerli, stringere piccole e grandi amicizie che renderanno il tempo dell’Estate ragazzi un tempo prezioso per tutti.

Si dividono gli animatori in coppie (o gruppetti da tre). Ogni coppia riceve 4 cartoncini di colori diversi. Ogni cartoncino corrisponde a un momento della giornata:

- prima che inizi una giornata di Estate ragazzi;

- durante la mattinata di Estate ragazzi;
- durante il pomeriggio di Estate ragazzi;
- dopo che è finita una giornata di Estate ragazzi.

Ogni coppia è invitata a ricordare cosa fanno i ragazzi durante i momenti formali e informali dell'Estate ragazzi. Come si organizzano spontaneamente i gruppi? Per età? Per affinità? Per genere? Cosa fanno se sono liberi di gestire il proprio tempo? E se invece viene loro proposta un'attività? Se devono costruire la propria squadra chi scelgono? Sono tutti disponibili a farsi coinvolgere dalle indicazioni degli animatori? Perché?

È stato facile ricostruire le varie fasi della giornata? È stato più facile compilare quelle durante l'Estate ragazzi o quelle prima e dopo? Dove si ritrovano maggiormente i gruppi informali? Sono invisibili di solito a noi animatori? Di quali siamo responsabili e di quali no? Ce ne sono alcuni di cui siamo responsabili "a metà"?

Nel confronto con tutti gli animatori si è scoperto gruppi che ci sono gruppi che avevate dimenticato e che altri hanno ricordato? Possiamo dire che quelli "visibili" sono le squadre, i gruppi dei laboratori, i gruppi piscina, mentre quelli "invisibili" sono i gruppi del tempo libero, delle pause, delle attese? Provate a dare un nome che descriva i vari gruppi distinguendoli tra visibili e invisibili compilando la seguente tabella.

Gruppi visibili – descrizione e nome	Gruppi invisibili - descrizione e nome

I gruppi "invisibili" non sono sotto l'effetto di una magia, si vedono benissimo, ma solo se uno ci fa caso, se si ferma a guardarsi intorno, solo se uno non si accontenta di prendersi cura dalla tal ora all'altra dell'elenco di nomi che compone il suo gruppetto-squadra-classe.

I gruppi "invisibili" il buon animatore li vende più col cuore che per dovere.

Gioco

Luogo protetto per provare e riprovare

Premessa

Per L'Estate ragazzi la posta in gioco di ogni gioco proposto è quella di coinvolgere tutti i presenti, stimolando la fantasia, in avventure sempre diverse. Per questo motivo suggeriamo a tutti gli animatori di limitare a momenti precisi i classici sport di squadra: calcio e pallavolo in primis, che hanno regole e ruoli ben consolidati, anche se lo richiedono a gran voce e se sembra la soluzione più comoda per tutti. Pure i ragazzi possono diventare dei pantofolari pensionati se non li si stimola, se non li si obbliga un po' a intraprendere *nuove sfide*. Perché si sa chi a calcio è il più forte, ma i giochi nuovi mettono tutto in discussione, evidenziano delle qualità segrete, fanno funzionare altri muscoli, oltre alle gambe e ai piedi, possono anche scoprire nuovi leader. Sosteniamo quindi la proposta di *nuovi giochi*, preoccupandoci di comunicare nel modo più chiaro possibile le regole, facendo sentire i ragazzi liberi di muoversi e interpretare (e magari appassionarsi) queste nuove proposte.

Nel gioco, soprattutto di squadra, la *comunicazione* è fondamentale. Dall'urlo di guerra ai segni per avvicinare o allontanare il compagno, dal tifo per la propria squadra alla gioia per la vittoria il gioco è tutta un'emozione buttata fuori, un'emozione comunicata senza dar troppo conto alle parole utilizzate.

Il gioco è anche un modo per comunicare che gli animatori devono imparare a decifrare. Non a caso, spesso, quelli che parlano meno, che sono meno bravi con le parole, riescono invece benissimo nel gioco. I ragazzi ci comunicano, anche involontariamente, i loro stati d'animo, la loro voglia di spaccare il mondo, il loro senso di isolamento o di incomprensione, la loro voglia di farsi sentire e di essere protagonisti... e tantissime altre cose. Ma questa comunicazione può essere possibile se faremo in modo che il gioco sia un *luogo protetto* e garantito dall'animatore (che deve stimolare, ma anche osservare, ascoltare e intervenire se occorre), durante il quale possiamo aspettarci qualsiasi cosa, anche la più imprevedibile. Banalmente diremmo: "il gioco è gioco" e questa sua attitudine a staccarsi dal resto del contesto consente di liberare l'espressività delle persone, di non pensarsi né giudicati, né stretti dalle solite regole di comportamento.

Aver giocato insieme fino a restare senza fiato è la più bella esperienza che possiamo vivere, e val bene la delusione effimera se non vinciamo!

Attività formativa

Si propone al gruppo **un gioco di ruolo** affinché si possano cogliere i diversi aspetti che lo compongono e le diverse reazioni dei ragazzi che vanno lette e interpretate affinché la proposta estiva sia la più inclusiva possibile.

PREPARAZIONE:

Si divide il gruppo animatori:

- due hanno il ruolo di osservatori, compito: restare esterni e prendere nota di dinamiche;
- quattro interpretano gli animatori, compito: scegliere il gioco, progettarlo e condurlo;
- il resto interpreta i ragazzi e che giocheranno secondo le indicazioni degli animatori.

Chi interpreta gli animatori deve scegliere il gioco da proporre. In base al tempo dedicato alla formazione si può preparare un gioco veloce oppure uno più articolato.

Agli osservatori viene consegnata una scheda di osservazione (cfr scheda approfondimenti) che potranno compilare durante o dopo l'osservazione.

A chi interpreta i ragazzi vengono affidati dei caratteri/ruoli da interpretare (cfr scheda approfondimenti). È fondamentale che tali ruoli non vengano esasperati e che ci sia una maggior parte di ragazzi che tengano un atteggiamento equilibrato. L'obiettivo non è quello di impedire il gioco proposto dagli animatori, bensì ricostruire delle dinamiche realistiche durante l'Estate ragazzi, anche ispirandosi a ragazzi veri e propri incontrati.

Chi accompagna gli adolescenti nella formazione per l'estate ha un ruolo di facilitazione del gioco e di consulenza in caso di dubbi. Parteciperanno con loro considerazioni nel momento della rilettura finale.

Questo gioco di ruolo può richiedere dalle 2 ore a un'intera giornata tra preparazione, svolgimento e rilettura.

SVOLGIMENTO:

Al via gli animatori presentano il gioco ai ragazzi, quindi danno il via al gioco. In base alla complessità del gioco presentato questo momento può durare pochi minuti o più.

I ragazzi reagiscono rispetto il proprio carattere/ruolo rallentando o favorendo lo svolgimento del gioco stesso. Gli osservatori prendono nota rispetto la griglia predisposta.

Dopo un tempo prestabilito si finisce la simulazione e si inizia la rilettura, anche se il gioco non si è concluso.

RILETTURA:

La rilettura inizia chiedendo a tutti quali fatiche e quali soddisfazioni si sono vissute.

Inizia poi l'analisi di quanto accaduto invitando gli osservatori a leggere la loro scheda. Gli animatori e i ragazzi possono aggiungere il proprio punto di vista e ipotizzare, insieme, strategie per migliorare le dinamiche legate al gioco. Il comportamento dei ragazzi è stato coerente, realistico? E quello degli animatori?

In finale i formatori degli animatori possono aggiungere il proprio punto di vista e suggerire ulteriori strategie per evitare empassi o esclusioni dal momento di gioco insieme.

Si può decidere di proporre lo stesso gioco durante l'Estate ragazzi mettendo a frutto quanto elaborato nella rilettura di gruppo.

Laboratori

Quando il fare aiuta a stare insieme

Premessa

Per progettare un **laboratorio espressivo** è importante seguire alcune fasi consequenziali per non perdere tempo e non farsi trovare impreparati di fronte ai bambini:

PREPARAZIONE DEL LABORATORIO:

È essenziale scegliere dove fare il laboratorio e in seguito quindi preparare il luogo con ciò che serve. Durante le attività estive non è sempre così facile, poiché gli impegni e i fronti da seguire sono tanti, ma iniziare un'attività con tutto l'occorrente in ordine aiuta davvero, non solo voi, ma anche i bambini che entrano in un posto preparato per loro. Si sentiranno molto probabilmente a loro agio e saranno anche molto più propensi ad ascoltarvi e a farsi coinvolgere.

IL MATERIALE:

Mostrare l'attenzione verso quello che si sta per creare, selezionando accuratamente il materiale necessario in relazione ai partecipanti ed alla buona riuscita del laboratorio. È fondamentale avere un fac-simile di quello che farò, per mostrare a tutti che l'oggetto è reale e chiunque lo può fare. Può essere utile suddividere il materiale, tra il numero di partecipanti, prima di iniziare il laboratorio stesso, in modo da non creare "tempi morti" contando pezzo dopo pezzo gli oggetti che servono ad ognuno per la realizzazione.

CONSIDERARE I NUMERI E LE ETÀ':

Ogni laboratorio deve avere una "capienza massima" e voi la dovete conoscere. Non tutti i bambini quel giorno potranno fare quella particolare attività. È importante avere prima questa informazione perché non è bello dire dopo ad un bambino "non puoi stare qui perché siete in troppi, spostati", anche perché lui non comprenderà il motivo e soprattutto si chiederà perché si deve spostare lui e non un altro. È inoltre importante ricordare che ogni età ha le sue esigenze: non tutto è per tutti.

AVERE LA DEMO E QUINDI AVER PROVATO L'ATTIVITÀ':

Il laboratorio deve essere gestito da qualcuno che lo conosce, che è in grado di spiegarlo ai bambini con un linguaggio corretto e adatto a loro. Per saper fare tutto questo è necessario aver provato e realizzato più volte l'attività che intendete proporre. Avere una demo (un esempio già pronto) può aiutare i più piccoli a visualizzare il risultato finale, fate però attenzione a non far diventare l'esempio un termine di paragone; ogni bambino realizzerà il suo oggetto che sarà unico e personale. Dopo aver mostrato l'esempio è utile metterlo in secondo piano e spronare i ragazzi a seguire il proprio progetto.

AIUTARE E NON FARE:

Alcune volte si rischia di sostituirsi ai ragazzi, quando chiedono aiuto bisogna stare molto attenti a non fare il lavoro per loro, cercando di valorizzare il lavoro fatto e spiegando passo per passo la tecnica e gli accorgimenti che voi stessi avete scoperto nel realizzare la demo.

Altra cosa importante è gratificare il lavoro che stanno facendo, magari facendo anche domande "come mai hai scelto quel colore?" "chi hai disegnato?" etc...

RIORDINARE:

Il momento del riordino non spetta agli animatori, o almeno non completamente. Fate in modo che ogni ragazzo faccia una piccola parte del lavoro come per esempio rimettere a posto le cose che ha

usato, buttare la spazzatura prodotta, riordinare le sedie e altro. Se possibile fare subito questa operazione perché poi a fine giornata si è stanchi e si rischia quindi di andare a casa lasciando in disordine dovendo poi far più fatica il giorno dopo!

Attività formativa

Per ragionare intorno all'atteggiamento educativo da tenere durante i *laboratori espressivi* (sia che aiutino a imparare una danza o a fare teatro, oppure a costruire astronauti o caleidoscopi colorati) proponiamo la seguente attività. L'obiettivo è quello di comprendere, come animatori, che niente può essere preordinato nei particolari, che anche i laboratori più semplici devono offrire ai ragazzi uno spazio di variazione, interpretazione ed espressione personali. L'Estate ragazzi non è una catena di produzione in cui tutti devono fare esclusivamente quello che gli viene richiesto. Ovviamente ciò non significa, nemmeno, rischiare l'opposto, cioè dei laboratori anarchici dove tutti fanno quello che vogliono: dopo un iniziale entusiasmo tutto finisce nella noia e nella confusione. La *giusta misura* è quella che caratterizza la progettazione di un buon gruppo di animatori: se non si ha un progetto non si ha un punto di partenza, non si hanno delle idee, ma se non si accoglie l'altro, spesso imprevisto, non si va oltre, non si scoprono nuove possibilità.

SVOLGIMENTO:

Realizzate con del cartoncino giallo una stella (o un altro simbolo abbastanza semplice da poterlo rappresentare con una sagoma) poi tagliatela in pezzi irregolari tanti quanti sono gli animatori. Dividete il gruppo in due parti: a una comunicate che con i pezzi in mano si deve costruire una stella, all'altra metà viene solo detto che i pezzi vanno condivisi con quelli dell'altra parte. Il gruppo si ricompone intorno a un tavolo con le due diverse indicazioni. Il mandato per tutti è quello di collaborare con gli altri senza comunicare verbalmente e solo toccando e muovendo il proprio pezzo di cartoncino. Date 20 minuti di lavoro, poi interrompete l'esercizio, anche se non si è completata la stella.

RILETTURA:

Prima che inizi la riletture svelate al gruppo i due diversi punti di partenza delle due parti. Ai commenti che seguiranno aggiungete che è stato come se metà del gruppo conoscesse il progetto (gli animatori), mentre l'altra metà ne fosse all'oscuro (i ragazzi). Fate una riletture sui vissuti (divertiti, frustrati, confusi, spazientiti, scontenti...) legandola all'esperienza effettiva di essere animatore o ragazzo/bambino all'Estate ragazzi, in particolare rispetto ai laboratori.