

La patente dell'animatore

La patente dell'animatore

L'animazione é come un lungo viaggio, ma per raggiungere la località che ci siamo prefissi, non c'è una cartina che indica la strada migliore; in questo viaggio possiamo impiegarci più o meno tempo, utilizzare percorsi diversi, ma anche sbagliare strada più volte. Questo perché l'animatore non é un agitatore di masse che si preoccupa di smuovere in superficie, ma innanzitutto educatore, qualcuno che ci "mette l'anima".



*Ricordatevi che l'educazione é cosa di cuore e solo Dio ne é il padrone e non potremo riuscire in cosa alcuna se Lui non ce ne da le chiavi
Don Bosco*

Animare in questo modo é molto più difficile, il viaggio é lungo e pieno di insidie, comunque l'entusiasmo non manca. E ora tutti in macchina ma... avete la patente?

 aereoporto  costrizione PER ME STESSO ↑ ANIMAZIONE ↑ popolarità ↘ occupa-tempo ↘	DIREZIONI L'animatore tiene sempre a mente dove vuole andare, non per gratificare i propri bisogni (per se stesso), né perché non sa cosa altro fare, né per raggiungere la popolarità. Non tenta di volare sopra le teste per fare prima. <i>Se vi sentite costretti parlatene col vostro "capo", magari vi manca quella fiducia che invece lui ha in voi.</i>
	DIVIETO DI TRANSITO PER "SOLITARI" L'animatore non procede da solo. Sa che l'animazione va fatta in gruppo perché ognuno ha i propri talenti: c'è chi sa organizzare, chi cantare, chi coinvolgere... <i>Con collaborazione e affiatamento potete fare grandi cose!</i>
	DIVIETO DI TRANSITO ... nella coscienza dei ragazzi; la coscienza é un limite invalicabile, é il luogo in cui l'uomo é solo con Dio. L'animatore propone, con convinzione e calore, ma non impone. <i>Evitate l'uso della prepotenza</i>
	SENSO VIETATO L'animatore non esclude l'accesso a nessuno... siamo qui per animare ed essere animati. <i>La porta sempre aperta, la luce sempre accesa...</i>
	DIVIETO DI SORPASSO L'animatore non é in gara con gli altri, non si sente più bravo e non cerca di fare tutto lui. <i>Fate in modo che per i ragazzi un animatore valga l'altro.</i>
	LIMITE MASSIMO DI VELOCITA' ...Km/h L'animatore sa cambiare velocità di comunicazione a seconda delle strade che affronta, perché non tutti ragazzi sono uguali e perché

	<p>gli stessi ragazzi cambiano. <i>Tenete la giusta velocità, né troppo bassa né troppo alta</i></p>
	<p>DIVIETO DI SEGNALAZIONI ACUSTICHE</p> <p>Urlare troppo non serve che a far ammalare il fegato e sfondare i polmoni. <i>Le parole sussurate sono in genere le meglio ascoltate.</i></p>
	<p>DIVIETO DI SOSTA</p> <p>L'animatore non sta mai fermo e non fa mai le stesse cose, ha capacità di iniziativa e propone attività diverse. <i>Non dite: "Non tocca a me".</i></p>
	<p>SALITA RIPIDA</p> <p>I ragazzi fanno fatica a salire verso l'animatore e a capire il linguaggio del gioco; è da saggi usare una marcia adeguatamente bassa, lenta. <i>E' inutile fare teste ben piene: meglio puntare alle teste ben fatte.</i></p>
	<p>PERICOLO GENERICICO</p> <p>L'animatore è pronto per affrontare nuove sfide e a sostenere la fatica perché è umile, (conosce bene se stesso), ed è forte (ha la forza delle motivazioni).</p>
	<p>LAVORI IN CORSO</p> <p>L'animatore è sempre al lavoro. Non si siede sui risultati ottenuti e cerca sempre di migliorarsi, con corsi, letture, prove e tanta buona volontà. <i>Non esiste l'animatore arrivato!</i></p>
	<p>STRADA SDRUCCIOLEVOLE</p> <p>L'animatore incontra mille difficoltà e strade insidiose che lo tentano a lasciare. <i>Meglio rallentare il ritmo e riflettere sulle difficoltà che cercare di distanziarle.</i></p>
	<p>BAMBINI</p> <p>Prima di tutto i bambini. L'animatore li conosce, li stima, li ama. L'animatore esprime sempre un atteggiamento di apertura verso tutti, anche verso i meno simpatici. Essere animatore è stare con i ragazzi e voler loro bene.</p>
	<p>CADUTA MASSI</p> <p>Ci sono parole che sono carezze: "ciao", "grazie", "per favore", "scusa"; e parole che sono massi: "sei un disastro", "sei un fallimento"...</p> <p><i>Usate solo le prime!</i></p>
	<p>ROTATORIA</p> <p>L'animatore non gira in tondo sempre in compagnia degli stessi ragazzi o degli stessi animatori. <i>Evitate l'effetto Peluche</i></p>

	DIREZIONE OBBLIGATORIA L'animatore non dice ai ragazzi quello che pensa lui, secondo i propri gusti; <i>Non dite certe cose, ma cose certe</i>
	PERCORSO PEDONALE L'animatore sta in mezzo ai ragazzi e si abbassa al loro livello. Stima i ragazzi per quello che sono, fa emergere le loro doti, li conosce e crea un clima di fiducia tra lui e loro.
	PARCHEGGIO I ragazzi non devono sentirsi "parcheggiati", l'animatore deve perciò farli sentire come a casa propria.
	SOS Dispositivo per chiamate di soccorso. Da usare in caso di necessità per mettersi in contatto con se stessi e riflettere sulle attività della giornata e sugli errori commessi.
	DARE PRECEDENZA L'animatore dà la precedenza alle verità più importanti, alle verità essenziali. <i>E' meglio che il ragazzo intenda poco piuttosto che fraintenda molto</i>
	STOP Stop al pessimismo, alla noia, alla pigrizia, ai problemi personali. <i>L'animamorto é meglio lasciarlo a casa...</i>
	CODA L'animatore é sempre osservato dai ragazzi, ha molta "coda" dietro sé! Attenzione a: imparzialità, preferenze, comportamenti. <i>L'animatore fa...il ragazzo ripete (nel bene e nel male).</i>
	Non si é animatori solo in sede, ma sempre e ovunque. L'animatore comunica se é se stesso, non nasconde i propri difetti ma cerca di migliorarsi, non dimentica di essere ciò che vuole trasmettere <i>Le parole sono suono, i fatti tuono.</i>
	SENSO UNICO L'animatore non va avanti a testa bassa, senza l'aiuto di nessuno ed é consapevole di non saper fare tutto per tutti. <i>Fatevi guidare!</i>
	BAR L'animatore é allegro, fa festa e si trova in compagnia... I ragazzi devono subito imparare che si deve essere gli ultimi a smettere di ridere <i>Spassosi, non lagnosi.</i>
	RIFORNIMENTO L'animatore cura le motivazioni che lo sospingono e fa regolarmente il pieno di "spirito"

	<p>regolarmente il pieno di "spirito".</p> <p><i>"ciò che non fai non lo impari" e "ciò che non impari non fai".</i></p>
	<p>STRADA SENZA USCITA</p> <p>L'animatore non si deprime per un fallimento. Sa che non esistono strade senza uscita. Il Signore trova sempre una strada, una possibilità per arrivare a tutti...</p> <p><i>Le vie del Signore sono infinite</i></p>
	<p>PIAZZOLA</p> <p>L'animatore si ferma alla fine delle attività per fare una verifica. Evita così di ripetere gli errori del passato.</p>