

TECNICHE D'ANIMAZIONE

con Giancarlo Nava (Cemea)

Attività d'accoglienza con un gruppo che si deve conoscere:

1. Il cerchio del grado di voglia: si disegna un cerchio per terra e si chiede ai presenti di posizionarsi nel cerchio in base al grado di voglia che aveva di venire all'incontro. Ci si posiziona al centro se si ha tanta voglia, decentrati se la voglia è più discreta e all'esterno se la voglia è completamente assente. In seguito l'animatore chiede ad ognuno il nome (così ci si presenta) e il perché ha scelto di posizionarsi in un determinato punto del cerchio.
2. "Si alza chi...": si è seduti in cerchio sulle sedie, poi l'animatore comincia a dire "si alza chi ha i jeans", e i presenti eseguono. Man mano l'animatore passa da descrizioni dell'aspetto e di indumenti (si alza chi ha le scarpe con le stringhe, chi ha gli occhiali, chi ha la felpa, ecc) a descrizioni di qualcosa più personale (si alza chi ama il mare, chi ama la montagna, ecc), andando man mano in una sfera più privata. Il gioco aiuta a entrare in una sfera più intima e liberarsi dalla paura per essere più a proprio agio perché si ha la possibilità di ridere e scoprire i gusti degli altri.
3. Conoscenza con le cartoline: l'animatore dispone su un muro o su un tavolo un centinaio di cartoline diverse (colorate, con paesaggi, con scritte, ecc), per poi invitare i presenti a sceglierne una con cura, quella che preferiscono. Una volta che tutti hanno scelto la propria cartolina, l'animatore chiede ad ognuno il nome e il perché di aver scelto quella data cartolina.
4. Gioco del pacco regalo: al centro del cerchio di sedie si pone un pacco regalo enorme con tanti fronzolini che vengono giù. Ogni partecipante prende uno di questi fili e lo tira, fino a tenderlo. L'animatore chiede a tutti di dire ai presenti il proprio nome e cosa regala agli altri (per esempio la propria amicizia, oppure una capacità tecnica, come chi è bravo nel fare qualcosa). A fine incontro/corso il pacco viene aperto e dentro ci sono diversi regalini per ogni presente.

Diverse tecniche per affrontare un tema scelto:

1. Tecnica delle carte: ogni partecipante riceve una carta, su cui scrive la propria opinione/pensiero riguardo al tema introdotto dall'animatore. Una volta scritto, ci si alza (quindi un movimento fisico, non si rimane fermi al posto) e si va ad incollare su un cartellone la propria carta. Però non la si incolla a caso: si guardano le altre carte dei compagni già incollate e se ce n'è qualcuna di simile alla propria, la si incolla vicina. Non necessariamente bisogna uscire uno alla volta, anzi: meglio se tutti insieme, così si crea movimento, contatto, interazione, non per forza verbale. Questo è un ottimo sistema (come anche il brainstorming) con cui far esprimere

tutti, senza che nessuno possa prevalere. In seguito l'animatore legge ad alta voce le carte e, se qualcuna è poco comprensibile, si chiede all'autore di spiegarla.

2. Il brainstorming: si è seduti in cerchio e l'animatore solleva un certo argomento, chiedendo ai presenti quale sia la prima cosa che viene loro in mente su un certo tema. A raffica i presenti dicono una parola sul tema, mentre l'animatore riporta per iscritto su un tabellone ciò che dicono, magari già suddividendole in gruppi. In seguito si apre una discussione in base a ciò che è emerso.
 3. Il metodo 635 (sei-tre-cinque): tutti ricevono un foglio che ha come titolo la questione del giorno (tema, argomento, problema, ecc), come ad esempio "come addobbare la sala per la festa". I partecipanti hanno 5 minuti per scrivere 3 idee sul tema; allo scadere dei 5 minuti si passa il foglio al vicino e in altri 5 minuti si scrivono 3 idee sul foglio che si ha ricevuto. Quindi si legge prima ciò che c'era già scritto, che magari favorisce la nascita di qualche nuova idea. L'animatore sceglie quante volte fare il cambio di foglio, per poi ritirarli tutti e redigere un riassunto strutturato per la volta prossima, che contenga tutte le idee emerse, così che si possa discutere per la decisione della più consona al problema sollevato. Questa è un'ottima tecnica per avere un sacco di idee e soprattutto se bisogna affrontare un tema difficile, perché si riflette non solo sui propri pensieri, bensì anche sulle idee dell'altro. Per di più il tutto è *scritto*, non si parla! Questo è un bene perché così nessuno predomina sull'altro.
- N.B. 6: n° di persone che fanno l'attività, 3: n° di idee da scrivere, 5: n° di minuti a propria disposizione. Può anche essere svolto un 923, ossia 9 persone scrivono 2 idee in 3 minuti. Dipende dalla situazione e dalle esigenze dell'animatore e della questione scelta!

Attività per la valorizzazione del singolo (quando il gruppo si conosce):

1. Foglio dietro alla schiena: ognuno riceve un foglio, a cui è attaccata una cordicella e se la lega al collo, così che il foglio penzoli dietro alla schiena. Tutti i presenti scrivono un pensiero positivo sul foglio di ognuno, una qualità, qualcosa di buono della persona. È una bella attività perché alla fine ognuno ha il proprio foglio con tanti pensieri positivi su di sé, è un *dono* che è stato fatto dagli altri.
2. Foglio-farfalla: si è seduti ad un tavolo e ognuno ha un foglio, su cui scrive il proprio nome (in basso). Il foglio viene fatto girare, chi lo riceve legge il nome della persona e in cima scrive una bella frase sulle sue qualità. Una volta fatto, si piega in giù il foglio quanto basta per coprire la propria frase e lo si passa al compagno. In questo modo è anche impossibile che qualcuno copi e quindi il pensiero che si scrive è completamente originale.

Tecnica per un fine corso:

Il cestino, la valigia e il comodino: l'animatore distribuisce ai presenti un foglio alla volta. Se decide di partire dal pensiero positivo, l'animatore distribuisce a tutti per esempio un foglietto giallo, su cui ognuno scrive un pensiero positivo, ciò che ha

imparato e/o ciò che porta a casa da quel corso. Una volta fatto, i foglietti vengono messi dentro alla valigia (proprio perché quello che si è scritto lo si porta a casa). Allo stesso modo si svolge per il cestino (cose negative, che si rifiutano anche con tutto il cuore) e per il comodino (ciò su cui si avrebbe voluto avere un approfondimento o che si vorrebbe lavorare ancora). Se qualcuno non sa cosa scrivere sul foglietto per il cestino, meglio! Può lasciarlo vuoto. L'importante, coi ragazzi, è che non *tutti* i foglietti siano vuoti... Questo gioco può essere fatto a più riprese così da vedere i cambiamenti, perché qualcosa che all'inizio era stato valutato come negativo alla fine può addirittura venir valutato dal fautore del giudizio come positivo.

Break durante le attività:

Coi ragazzi è bene fare un break durante le attività, così da modularle se ci sono delle ore piatte. Si può fare un gioco tutti insieme, oppure un canto o raccontare una storia. Qui di seguito sono riportate due storie raccontate da Giancarlo durante la mattinata:

1. La storia del ragazzo africano
2. La storia dello straniero

La storia del ragazzo africano

In Africa, insieme ai ragazzi e alle ragazze adolescenti, vengono fatti dei rituali di iniziazione all'età adulta. Infatti per una settimana tutte le ragazze del villaggio trascorrono il tempo insieme alle donne così che possano imparare a mantenere pulita la dimora, a cucinare, a occuparsi della prole, e così via. Allo stesso modo i ragazzi passano il tempo insieme ai saggi del villaggio, che insegnano loro come cacciare, come mantenere in ordine il villaggio, ecc. Però alla fine di questo tempo i ragazzi devono presentare ai saggi un oggetto: solo se passano questo esame, avranno passato effettivamente il rituale per divenire un adulto.

Fra tutti i ragazzi ce n'era uno in particolare, molto bravo e caparbio, che ci teneva a primeggiare e voleva avere assolutamente l'approvazione degli anziani. Così si mise subito all'opera per sapere cosa e come costruire l'oggetto che lo avrebbe fatto prevalere su tutti i suoi compagni. Il ragazzo si recò quindi da tutte le persone che avrebbero potuto aiutarlo: andò da un signore a cui chiese cosa fosse meglio presentare ai saggi, e questi gli disse "Il nostro è un villaggio di cacciatori; sono sicuro che se porterai qualcosa che serve a cacciare sarai il migliore di tutti. Potresti fabbricare un arco". Il ragazzo lo ringraziò infinitamente e così si mise subito all'opera per costruire il suo arco. Andò dal falegname e gli chiese quale fosse il legno più adatto e questi gliene consigliò uno abbastanza flessibile ma resistente, così che possa sopportare la trazione durante il tiro ed inoltre gli consigliò anche quello più adatto alle frecce. Il ragazzo si procurò quindi il legno per l'arco e le frecce.

Ora mancava la corda dell'arco, così andò dal macellaio che gli spiegò quali sono le parti di animale importanti per fabbricare la corda più perfetta per il suo arco. Il ragazzo quindi costruì la corda e il suo arco di media grandezza era finalmente pronto.

Terminò il suo lavoro apportando le ultime modifiche alle frecce, così che avessero una punta aguzza e tagliente. A fine settimana il suo lavoro era ultimato.

Venne il giorno dell'esame: tutti i saggi erano seduti in una lunga fila davanti ai ragazzi del villaggio, attendendo che loro presentassero i loro oggetti. Quando venne il turno del nostro, egli si alzò e si diresse verso di loro con trepidanza e aspettativa. Mostrò il suo arco al primo saggio, che senza dire nulla annuì soddisfatto. Mostrò poi il suo oggetto al secondo saggio, che annuì soddisfatto, così come il terzo e i seguenti.

Il ragazzo man mano che andava avanti acquistava fiducia, così, arrivato all'ultimo saggio, gli mostrò il suo arco. Il saggio guardò l'arco e non disse nulla. Non si espresse e non fece nessun tipo di apprezzamento, cosa che risultò molto strana al ragazzo. Ma non si preoccupò molto in quel momento, perché aveva avuto l'approvazione di tutti gli altri saggi ed era stato il migliore di tutti.

Quella sera andò a letto davvero soddisfatto e contento perché era riuscito nel suo intento, ma... non riuscì a dormire. Continuava ad avere in mente il viso impassibile dell'ultimo saggio che non lo aveva gratificato per il suo lavoro. Perché aveva reagito così? Perché non gli aveva detto nulla? Il ragazzo non capiva... e dopo qualche notte insonne, si decise di andare a trovare il saggio.

Il giorno dopo si alzò di buonora e si diresse dal saggio. Egli si trovava davanti alla propria dimora e quando vide arrivare il ragazzo gli disse "Sono contento che hai deciso di venire a farmi visita...". Il giovane non riusciva più a trattenersi e schietto gli chiese "Come mai non mi avete gratificato per il mio lavoro? Tutti erano soddisfatti ma voi non avete detto nulla, perché?". Il saggio lo invitò ad entrare e così il ragazzo fece. Una volta dentro, vide sulle pareti una gran moltitudine di armi, di ogni genere e forma. Addirittura c'era una parete con tantissimi archi, di diversa grandezza. "Li vedi?" disse gentilmente il saggio "Tu hai portato il tuo arco che era un oggetto ben costruito e che racchiudeva diverse abilità, ma... Ma con quell'arco come potresti uccidere un animale piccolo come un topo? Con un arco di quella grandezza come potresti uccidere un animale grande come un bue?". Il ragazzo ascoltava attentamente il saggio, cominciando a capire. "Vedi..." continuò il saggio "il tuo arco non serve per ogni evenienza. Nella vita ti servono tanti diversi archi di diversi tipi e di diversa grandezza, così da poterti adattare alla situazione. Non puoi mai sapere in quale situazione ti potrai trovare: è quindi bene che tu sia preparato, perché non puoi usare lo stesso metodo ogni volta, ma bisogna adattarsi". Il ragazzo comprese il messaggio del saggio e tornò a casa, mettendosi al lavoro per diventare un grande cacciatore, che avesse diversi archi pronti per ogni situazione della vita.

La storia dello straniero

Un giorno in un paese arrivò uno straniero, che bussò alla porta di una casa. Una signora aprì e lo straniero le domandò "Mi scusi signora, avrebbe una zuppa da mangiare?". La signora lo guardò diffidente ma sinceramente gli rispose che non aveva del cibo. "Ma ha una grossa pentola?" chiede alla signora.

"Certo" rispose lei.

"E dell'acqua?"

"Anche"

"Bene, allora al resto ci penso io" e, dopo aver detto questo, la signora lo fece entrare. Lo straniero riempì il pentolone d'acqua e lo mise sul fuoco che scoppiettava.

Nel frattempo nel villaggio si era sparsa la voce dell'arrivo dello straniero, cosa rara che capitava da quelle parti. Così la gente del villaggio, incuriosita, si radunò intorno alla casa della signora per vedere cosa stesse succedendo.

L'acqua nel pentolone intanto aveva cominciato a bollire e lo straniero tolse la sacca che aveva sulle spalle, da cui estrasse un sasso. Lo mise nella pentola e poco dopo assaggiò la zuppa "Mmh... deliziosa... Però... mancherebbe qualche patata". Una signora nella folla intorno alla casa disse "io ce l'ho! Io ho delle patate!" e così in fretta gliela procurò. Lo straniero mise le patate nella zuppa e poco dopo la assaggiò ancora "Davvero buona! Però... mancherebbe della carne". Appena lo disse, un'altra signora nella folla disse "Io ho della carne!" e così detto, gliela portò. Lo straniero la tagliò in tanti pezzi e la aggiunse alla zuppa. Dopo qualche minuto assaggiò ancora e disse "Superba! Però... mancherebbe un po' di sale" così una signora nella folla subito gli portò del sale.

Pochi minuti dopo lo straniero assaggiò la zuppa ed era davvero buona. "Però adesso... mancherebbero delle ciotole e delle posate" che arrivarono in men che non si dica. Venne imbandita una lunga tavolata e tutte le persone che c'erano furono invitate a mangiare quella favolosa zuppa. Le persone mangiavano allegramente fra chiacchiere e risate, divertendosi come non mai. Non avevano mai vissuto un momento più piacevole di quello.

Intanto lo straniero se ne andò mentre tutti banchettavano in allegria, lasciando però il sasso come segno del suo passaggio perché quel sasso sarebbe sempre stato utile per un'altra zuppa in compagnia.

Un po' di teoria e pratica... Elementi emersi durante l'incontro:

1. **Tecnica delle carte:** è stata svolta facendo di ogni carta la foglia di un albero, che era disegnato sul cartellone. Ognuno ha pensato alle 5 cose più importanti per l'animazione, per poi scartarne 3, tenendo le 2 più importanti. Giancarlo ha distribuito due foglie, una più grande (su cui scrivere la cosa più importante fra le 2 ed una più piccola. Le foglie sono state incollate poi sull'albero e i temi emersi sono i seguenti:
 - preparazione
 - obiettivi da raggiungere (esplicitarli con gli animatori e coi ragazzi)
 - tener conto della situazione, del contesto, dell'età
 - accoglienza, stare bene insieme
2. **Riguardo agli obiettivi:** nel caso in cui non venissero raggiunti gli obiettivi che ci si erano posti, non dirlo ai ragazzi perché non è il modo di concludere un incontro, non bisogna mai lasciarsi in modo negativo. È importante fare una valorizzazione di ciò che è stato fatto, facendo anche dire le opinioni ai partecipanti (così che possano scaricare il momento emozionale in cui ci si è trovati). In seguito si può dire ciò che è da migliorare, ma senza tralasciare la valorizzazione!
 Inoltre un modo per porsi gli obiettivi di un incontro/corso si può usare la tecnica delle carte o quella del brainstorming.
3. **Riguardo allo stare bene assieme:** questo è l'obiettivo più importante, al di là di ogni teoria pedagogica! Stare bene insieme significa vivere bene e passare bene insieme i momenti. Può essere dato da diversi fattori:
 - accoglienza
 - alzarsi bene alla mattina
 - rispetto degli orari
 - decorazioni sui tavoli
 - rispetto di ciò che dà fastidio agli altri
 - ecc
4. **Riguardo ai fastidi altrui:** per conoscersi meglio e per vivere meglio i momenti insieme, si può dedicare un momento in cui tutti dicono qualcosa che a loro dà fastidio. Per esempio ci si può mettere in cerchio e, passandosi una pallina, si dice a ruota libera qualcosa che personalmente si trova fastidioso. Questo è un gioco comunicativo, espressivo ed emozionale. Infatti non si tiene mai abbastanza conto di ciò che ci dà fastidio, quindi anche in un gruppo di giovani aiuta sapere cosa dà fastidio agli altri, anche per velocizzare le cose, evitare problemi e stare meglio insieme.
5. **Inoltre coi ragazzi è bello anche anticipare le qualità tecniche di ognuno:** si fa un giro e ognuno dice in cosa è bravo, così che anche per un futuro si sa a chi rivolgersi se si ha bisogno di qualcosa. Aiuta a formare il gruppo!

Gioco della valigia, cestino e comodino: ecco cosa è uscito dai *nostri* biglietti!

Valigia	Comodino	Cestino
Voglia di mettersi in gioco La bella amicizia Nuove belle amicizie Armonia del gruppo Tecniche Devo iniziare L'amicizia di persone eccezionali! Che gruppo ragazzi!!! Miglioramenti per me stessa Amicizia Imparare ad interagire in modo più efficiente Condivisione	Dove mettiamo la dimensione spirituale? Quali sms far passare ai ragazzi Come far passare il messaggio Questo GRUPPO può costruire.. Come portare le conoscenze agli altri Come interessare TUTTI i ragazzi Come iniziare Tempistica Messa in pratica	Teoria Struttura del corso di metodologia Arrivare all'ultimo minuto La freneticità del mattino (vuoto) (vuoto) Qualche contrattempo nella preparazione La formazione finisce (e anche il gruppo) Concretizzare Coraggio

Riferimenti: è disponibile per tutti il sito del Cemea (www.cemea.ch) contenente un sacco di idee per le vostre animazioni!