

Il bambino al centro del CREGREST

Formazione
animatori
APPROFONDIMENTO
PEDAGOGICO

In un percorso di attività giocose, si cercherà di offrire agli adolescenti una serie di informazioni di base sulla persona del bambino (percezioni, emozioni, processi di apprendimento, senso religioso...), offrendo gli elementi essenziali per l'esperienza di una relazione educativa autentica.

Destinatari

Questo è un laboratorio con un taglio pedagogico: è pensato per gli animatori più grandi e maturi, di terza e quarta superiore.

Svolgimento

1. Accoglienza degli *[aspiranti]* animatori e introduzione al tema dell'incontro.

OBIETTIVO: capire che per richiamare l'attenzione dei bambini non è necessario urlare un'ora.

ATTIVITÀ: Nella sala ci sarà sicuramente molto rumore in attesa dell'inizio dell'incontro. I ragazzi parleranno fra loro a gruppi più o meno piccoli. Senza dire nulla di particolare ci avviciniamo a qualcuno di loro, lo prendiamo per mano e chiediamo di prendere per mani i vicini formando un cerchio. Ci allarghiamo e cerchiamo di farci stare tutti, poi con le mani unite ci sediamo tutti per terra. Senza chiedere nulla abbiamo ora una parvenza di silenzio, abbiamo bloccato il loro corpo a terra e le loro mani agli altri. **Questo è uno stile!**

Potremmo essere pronti a spiegare un gioco, a fare una preghiera, a raccontare una storia senza aver urlato, rincorso 13 persone, stratonato altri 5, eccetera.

RILETTURA: *Qualcuno di voi non vedrà l'ora di poter usare un megafono...Non fatelo mai: chi non vi ascoltava alzerà la voce per finire un discorso precedente; sfinirete il suo udito ma la sua mente non vi ascolterà. Soprattutto se sono bambini, prendete prima il loro corpo. Se i numeri ve lo permettono fate gruppi piccoli in cui l'animatore va a spiegare il gioco, ricrea l'atmosfera, da qualche consiglio e, perché no, si fa complice di una strategia. Dovete diventare i riferimenti per i ragazzi e non i giudici.*

Platone ha detto: "Si conosce di più un uomo in un'ora di gioco che in un anno di conversazione"

*... figuriamoci un bambino! Nel gioco non si finge: l'egoista gioca da egoista; il timido sta in un angolo; l'arrogante se la prende con tutti; lo svogliato non gioca neppure; il generoso tende sempre una mano, ha la testa alta e non guarda solo la palla; il pauroso chiude spesso gli occhi...**se le parole a volte ingannano, l'esempio mai.***

Quindi osservate i bambini: più sono piccoli e più il corpo è importante; il tatto trascina la vista e l'udito. Troverete difficilmente un piccolo seduto su una sedia a conversare con un amico, ma più facilmente lo vedrete spostarsi, simulare un mondo e una ricostruzione creata al momento, senza nulla, con tanta fantasia. Al contrario troverete i più grandi

davanti al piccolo schermo di un telefono seduti, a giocare da soli o ad ascoltare musica, stanchi, svogliati, capricciosi...

2. Percezioni, emozioni, apprendimento, senso religioso

*Tutto ciò che facciamo senza fatica nella vita lo facciamo perché ci piace. Noi giochiamo perché proviamo **piacere** nel farlo e lo stesso fanno i bambini; il gioco permette loro di **mettersi in mostra**, di **provare la vita**, di **sentirsi accolti** in un gruppo alla pari con tutti, ma... difficilmente un bambino accetta di buon grado un gioco che lo espone, lo mette in difficoltà, soprattutto se è già "grande". Col passare degli anni succedono alcune cose, le relazioni con gli altri cambiano... con dei giochi semplici proviamo a passare alcune idee sul rapporto animatore-bambino e sulle caratteristiche del bambino.*

FRATELLI

OBIETTIVO: sottolineare come è rassicurante per il bambino la presenza dell'animatore come amico, di un legame esclusivo che dà sicurezza.

ATTIVITÀ: Il gioco è il famosissimo e conosciutissimo "**Fratelli**". Chiediamo ai ragazzi di formare delle coppie e di dividersi restando legati dal solo sguardo uno davanti all'altro. Disporremo allora di due file che uniremo con le mani e porteremo a spasso per lo spazio a mo' di serpenti. Ad un certo punto, urleremo la parola "fratelli": le coppie una volta divise dovranno riformarsi correndosi in contro e sedendosi una volta ricongiunte. L'ultima coppia a ricongiungersi e sedersi viene eliminata.

RILETTURA: *Dietro questo gioco ci sono molti significati: la scelta del migliore amico, il rischio di chiudere e limitare i rapporti a pochi intimi, abbandono e preferenze; incontro, ricerca, sicurezza ma anche bisogno dell'altro come difesa dalle mie paure e timidezze...*

E' stato facile per voi scegliere con chi fare coppia? Vi ha rassicurato saper che qualcuno vi ha scelti per primi e ha stretto ancora di più il legame con voi? Per i bambini è fondamentale, risolve la paura delle novità. Al contrario vedere che un nostro amico ha scelto un altro per fare coppia ci ha spiazzati, noi reagiamo con orgoglio cercando qualcun altro, ma un bambino ci resta male e basta. I bambini come i grandi hanno **paura di restare soli**

Possiamo rafforzare il concetto usando alcuni di questi giochi, da selezionare in base al tempo che abbiamo a disposizione ma anche alle esigenze del gruppo che ci troviamo davanti: cosa pensiamo possa essere più utile?

ATOMI

OBIETTIVO: Fare una scelta costa fatica, soprattutto la scelta di spezzare un legame che ci dà sicurezza. Tuttavia può essere positivo allargare il gruppo, per conoscere più gente, incontrarsi e divertirsi.

ATTIVITÀ: Fatte le coppie portiamo un po' di scompiglio costringendole ad una scelta.

Utilizziamo il gioco "**Atomi**": consiste nel chiedere ai ragazzi di formare dei sottogruppi di un certo numero di persone. Un "brutto" colpo potrebbe essere chiedere alle coppie appena formate di risistemarsi in gruppi da tre costringendo alcuni a rompere il sicuro legame di coppia appena formato e cercato, verso un cambiamento meno rassicurante. Potremmo poi chiedere di costruire gruppi da cinque portando nuove fratture e in fine gruppi da sette o dieci.

RILETTURA: Alcune scelte ci costano la fatica di lasciare la sicurezza dei nostri rapporti più intimi (ma a volte più comodi) per trovarci parte di qualcosa di più grande. Certe scelte ci possono insegnare a stare con gli altri o possono mostrare le nostre paure. Ci sono scelte che emarginano e scelte che accolgono, scelte personali e di gruppo, di coraggio o di paura, di crescita o di chiusura...

La fatica di rompere e ricostruire i legami è sempre un po' dolorosa soprattutto quando non vediamo la ricchezza degli altri, perché siamo troppo concentrati sulla nostra, sul nostro essere indispensabili e i bambini sono i primi a pagarne le conseguenze: sono sempre gli ultimi ad essere scelti, si fanno entrare quando serve numero, quindi imparano a fare lo stesso con i coetanei più "lenti" e, crescendo, con i più piccoli.

SCIOGLINODI

OBIETTIVO: Vivere l'amicizia è un po' come scalare una montagna: ci sono le difficoltà, i nodi da sciogliere, il confronto con le persone che stanno con noi e la fatica delle salite fatte al buio fidandoci dei nostri compagni di viaggio. Una cosa è evidente: la collaborazione è l'unica via di uscita, altrimenti si resta imbrigliati, si finisce per provare fastidio e non si costruiscono le tonde piazze del dialogo. Per uscire dalle situazioni intricate ci vuole la collaborazione di tutti, non basta guardare le mani, bisogna sporcarcele per gli altri.

ATTIVITÀ: Ci si mette in cerchio (tutti tranne un caposquadra) e restando in piedi si cerca di stringere il più possibile le distanze, si alzano le braccia, si chiudono gli occhi e abbassando lentamente le braccia si cerca di unire entrambe le mani con altre mani che non riusciamo a vedere ma possiamo solo toccare. Ora il cerchio è un groviglio di mani e braccia da districare infilandosi, scavalcando... senza mai lasciare la presa. Il caposquadra dall'esterno osserva la situazione e aiuta la propria squadra a districarsi. Si torna sempre a cerchio, basta un po' di pazienza, di collaborazione, di previsione. Non c'è nodo che tenga!!!

RILETTURA: il caposquadra rappresenta l'animatore, è sia esterno al gioco (di fatto non partecipa) sia interno (è parte della grande squadra "Grest"). Lo scopo del gioco è quello di risolvere tutti questi nodi, o problemi, nel modo più semplice e rapido. I problemi dei bambini possono essere in realtà piccole cose dal nostro punto di vista, ma che dalla loro prospettiva possono sembrare insormontabili. La squadra inoltre avrebbe potuto risolvere la situazione dei nodi anche autonomamente, senza il caposquadra che dirige, ma ci avrebbe messo molto più tempo: compito dell'animatore è anche rendere la vita accessibile e semplice ai bambini, perché davvero possano vivere in una realtà di Grest e oratorio a loro misura, che li metta al centro. (se abbiamo tempo possiamo provare entrambe le opzioni, con e senza caposquadra esterno)

I bambini devono poter contare sul fatto che risolvete i loro problemi. È per questo che si fidano di voi, è questo che vi chiedono loro e i loro genitori che ve li affidano.

BALLO DI GRUPPO

ATTIVITÀ: si balla insieme un ballo di gruppo, meglio se poco conosciuto o inventato ad hoc per l'occasione.

RILETTURA: Per imparare un ballo di gruppo si imita qualcuno. I bambini imparano per imitazione. Quello che ci vedono fare lo ripetono, non per forza consapevolmente, ma semplicemente perché è così che loro imparano! Quindi attenzione a come ci comportiamo! Dobbiamo essere per loro un esempio positivo nei vari aspetti della vita e dell'oratorio: come

stiamo con loro, ma anche come stiamo con i nostri amici, come parliamo tra noi, come viviamo il momento della preghiera... Non vale forse la pena di passare del tempo a giocare con loro? Sì, giocare e non tenere i punti. Non è uno scandalo se due animatori giocano a palla prigioniera con le squadre, anzi: saranno loro a fare da scudo e morale per i più piccoli, a passare loro il pallone, a farsi prendere e mostrare come si accettano le sconfitte, a portare equilibrio in una squadra più debole...

GIOCO DELLA FIDUCIA

ATTIVITÀ: Si dividono i ragazzi in gruppi da 7 – 10 persone. Si invitano tutti i numeri "1" a salire sul palco della sala o su un tavolo, a portarsi sul bordo, a girarsi spalle alla sala, a chiudere gli occhi e a lasciarsi andare all'indietro fra le braccia dei compagni che lo sosterranno da sotto il palco. Si fideranno?

RILETTURA: *L'amicizia di Gesù è spesso una fiducia alla cieca; ci sembra di fare un salto nel vuoto verso qualcuno che non conosciamo perché non vediamo ma, la piacevolissima sorpresa, è vedere che Lui è là dove ci chiama a buttarci, è dietro il nostro coraggio, è vicino alle nostre scelte, ci stupisce con il suo abbraccio. Facciamolo anche al Grest con i ragazzi, è una cosa semplicissima ma vedeste quanto piace ai bambini vincere la paura e trovare delle braccia a sostenerli. Impagabile.*

N.B. Questa piccola attività se ben realizzata regala emozioni molto belle: avere il coraggio di buttarsi e venire presi al volo fa capire davvero come è bello potersi fidare. Cerchiamo però di non farla degenerare, altrimenti perderebbe il suo senso e rischierebbe di diventare inutilmente pericolosa.

PAROLE SENZA VOCE

ATTIVITÀ: Si invitano i ragazzi a mettersi ancora in cerchio e in particolare a guardare in faccia uno dei compagni formando all'interno del gruppo delle coppie. Ora dovranno comunicare all'amico senza usare le parole, ma solo con il contatto "mano a mano". Diciamo loro di esprimere con la destra e di ricevere a loro volta con la sinistra il fatto che: sono arrabbiati, hanno paura, che si può appoggiarsi a loro, che si vuole bene all'altro, che lo tenete prigioniero, che non avete fretta, che non lo lascerete, che state bene con lui,

RILETTURA: *I bambini (soprattutto i più piccoli) comunicano molto attraverso il proprio corpo. La postura, le reazioni emotive (come risate, pianti etc), il modo di giocare sono essenziali per comprendere bene la personalità di un bambino. Quindi è importante osservare come comunicano per cercare di imparare a usare il loro linguaggio. Più complesso è capire cosa c'è dietro a reazioni particolare di disagio, come provocazioni, violenza verbale o fisica, reazioni incontrollate come pianti improvvisi. Molto spesso sono segno di un disagio più profondo, o solo desiderio e bisogno di attirare l'attenzione e avere un po' di affetto tutto per sé.*

Comunicare è la cosa più difficile ma entusiasmante. Gesù è un artista in questo perché riesce a parlare al cuore dell'uomo senza fargli violenza, nel silenzio del creato, nella brezza leggera e non nel fuoco o nella bufera. Gesù tocca le nostre mani, la nostra vita, con le mani delle persone che ci ha messo accanto e si lascia toccare in ogni fratello. La fatica di comunicare è la fatica di confrontarsi con gli altri, abbandonare paure ed egoismi, mettere in gioco le scelte importanti per vedere se hanno il germe dell'amore come quelle di Gesù.

Abbiamo fatto cose strane? No, abbiamo solo giocato un po' alla vita.

Se vi deve restare qualcosa di questo incontro è questo: i bambini imparano a diventare grandi imitando la vita nei giochi.

Non complichiamogli le cose pensando che servano scenografie, paramenti, vestiti, materiale e materiale...

Ai bambini piace stare con voi, ma domandatevi: a voi piace stare con loro?

Vale la pena perdere delle ore a preparare il materiale per i giochi che farete in 10 minuti?

3. Gioco conclusione: collaborare o competere? Questo è il problema!

IL BAMBINO AL CENTRO

ATTIVITÀ: Le squadre si mettono in cerchio restando in piedi e prendendosi per mano. In precedenza disegniamo per terra in mezzo alla stanza con lo scotch di carta un bambino stilizzato. Vince il gruppo che in due minuti riuscirà a metterlo al centro del proprio cerchio, senza mai staccare le mani.

RILETTURA: *Combatteranno accanitamente spingendosi una contro l'altra o collaboreranno? Basterebbe che una squadra si mettesse attorno al bambino molto larga e ne facesse entrare un'altra sotto un paio di braccia... a sua volta anche la seconda alzerà un paio di braccia e entrerà la terza... così via fino ad avere in due minuti tutte le squadre una concentrica all'altra e in mezzo il simbolico bambino. Competendo si aumenta la coesione e la forza interna al gruppo, ma si rischia di farsi male e soprattutto di fare male al bambino!!! Collaborando invece si vince tutti, importante soprattutto in una squadra di animatori!*

Ma...alla fine chi ha vinto??? Nessuno! Non è vincere che ci interessa, è divertirci e crescere insieme!

Il fatto è che noi di solito premiamo il risultato e non l'impegno e la collaborazione!

È un metodo scolastico, ma non è il metodo di Dio, quindi non dovrebbe essere nemmeno quello del CreGrest.

È vero che la competizione spesso piace e incentiva l'impegno, ma a volte può essere controproducente. Potremmo fare una "rivoluzione" e in qualche gioco anziché dare i soliti punti alla squadra, consegnare due "pepite" a ogni ragazzo che ha vinto e una a ogni ragazzo che ha perso. Le pepite andranno poi versate in qualche contenitore della squadra. Grandi e piccoli contano uguale nel premio e i bambini diventano una risorsa, non un impiccio, anche se si perde. Ogni bambino si sentirà valorizzato.

Dio fa così, dà sempre a tutti la sua fiducia, ci chiama a far parte di tutto, vuole vedere le nostre mani verso gli altri. Facciamo passare questa spiritualità ai bambini.

Un giorno un grande Vescovo, Tonino Bello, ha detto una cosa molto provocatoria ma molto vera: "In fondo non mi interessa sapere chi è Dio; mi basta sapere da che parte sta". Noi dobbiamo stare dalla parte dei bambini, come lo è stato Lui!

Un piccolo extra per riflettere... (per tutti gli educatori, anche gli adulti!)

Tratto da "Le avventure di Tom Sawyer" di Mark Twain

"Ma a Sid non lo meni quando lo prende lui lo zucchero, zia!"

"Be', Sid non approfitta come fai tu. Staresti sempre con le mani nello zucchero se non stessi attenta".

Poco dopo la zia andò in cucina e Sid, felice della sua immunità, allungò la mano verso la zuccheriera... un tipo di vanteria verso Tom che era quasi insopportabile. Ma la zuccheriera gli scivolò tra le dita e finì in pezzi. Tom era in estasi. Tanto in estasi da tenere persino a freno la lingua e tacere. Disse a se stesso che non avrebbe fatto parola, nemmeno quando sarebbe venuta la zia, ma sarebbe rimasto perfettamente immobile fin quando ella avesse chiesto chi era stato; e allora l'avrebbe detto e niente al mondo sarebbe stato tanto bello quanto vedere quel cocco di mamma «prenderle su».

Era così traboccante di esultanza che riuscì a stento a trattenersi quando la vecchia signora tornò e si fermò davanti ai cocci lanciando fulmini di collera dal di sopra dei suoi occhiali. Tom disse tra sé: «Ci siamo!» E un istante dopo era lungo disteso sul pavimento! Il palmo possente era alzato per tornare a colpire quando Tom gridò: "Aspetta un attimo, perché mi meni a *me*? È stato Sid!"

- *Quante volte abbiamo dei pregiudizi sui nostri bambini e ci comportiamo come fossero in ogni occasione uguali all'idea che noi ci siamo fatti di loro?*

Zia Polly si fermò, perplessa, e Tom restò in attesa della compassione riparatrice. Ma appena ella ebbe ritrovata la favella, disse solo: "Uhm! Be', se le hai prese un motivo c'era, lo so. Ne avrai combinata qualcun'altra delle tue quando non c'ero, è più che probabile".

Poi la coscienza la rimproverò e sentì il bisogno di dire qualcosa di gentile e affettuoso; ma ritenne che ciò sarebbe stato interpretato come un'ammissione del torto e la disciplina lo vietava. Allora tacque e tornò alle sue faccende con l'agitazione nel cuore.

- *Siamo disposti ad ammettere che abbiamo sbagliato o in nome della nostra coerenza pretendiamo di avere sempre e comunque ragione? Se noi ammettiamo i nostri errori, quando saranno grandi anche i nostri bambini impareranno ad ammettere i loro.*

Tom tenne il broncio in un canto esaltando le sue agonie. Sapeva che in cuor suo sua zia era in ginocchio dinanzi a lui e la consapevolezza gli procurava una cupa gratificazione. Ma non dava segnali, e non ne avrebbe considerati. Sapeva che uno sguardo struggente si posava su di lui, di quando in quando, attraverso un velo di lacrime, ma rifiutava di ammetterlo. Si raffigurò malato con la zia china sopra di lui a implorare una parola di perdono, mentre egli girava la faccia verso il muro senza pronunciare quella parola. Ah, come si sarebbe sentita, allora?

- *Questo episodio suscita dei sentimenti in Tom, quali? Perché un episodio così è molto grave per un bambino? Come si possono evitare situazioni del genere?*

