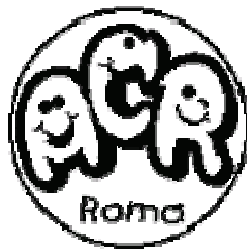


Azione Cattolica Ragazzi

Diocesi di Roma



*Il rapporto tra Animazione e Formazione in ACR:
come far "bella" l'ACR*

Sussidio di Formazione per
I responsabili parrocchiali e
Gli educatori esperti dell'ACR

a cura dell'Equipe Diocesana ACR
Commissione Formazione



acr.roma@gmail.com

Introduzione

Ciao!

Eccoci di nuovo a pensare la formazione dei nostri educatori parrocchiali. Come vedete la scheda si è fatta grande ed è diventata un sussidio, e oltre ad aver cambiato forma, cresce anche nella sostanza. L'idea è sempre quella di offrire uno strumento utile ai responsabili parrocchiali e agli educatori più esperti per realizzare la formazione al servizio educativo nelle proprie equipe parrocchiali; ma abbiamo provato ad andare oltre l'idea della "scheda" per cercare di realizzare un sussidio più rispondente alle esigenze delle associazioni parrocchiali. Il sussidio si sviluppa in

- un testo base che, per il linguaggio e il livello di approfondimento, risulta fruibile anche dagli educatori meno esperti;
- alcuni link di approfondimento, che si aprono all'interno del testo base, utili per fare chiarezza su alcuni aspetti dell'argomento del sussidio. I link possono essere auto consistenti, o rimandare ad appendici più ampie che troverete alla fine del sussidio.

Accanto ad ogni link troverete un simbolino: questo  indica un approfondimento rivolto ai responsabili (o agli educatori esperti); invece, questo  indica un approfondimento e/o una proposta di attività rivolte al gruppo educatori.

Speriamo in questo modo che il sussidio possa essere fruibile tanto per il responsabile ACR (e gli educatori più esperti), quanto per tutti gli educatori della parrocchia con meno anni di esperienza.

Il percorso offerto quest'anno è composto da **quattro** sussidi di approfondimento legati ad altrettanti temi forti che, emergenti dai nuovi Itinerari Formativi che l'associazione tutta si è recentemente data ("Bella è l'ACR", per quanto riguarda l'ACR), saranno quelli attraverso i quali l'ACR nazionale ri-consegnerà i nuovi Itinerari Formativi alle realtà locali:

- Il rapporto tra Animazione e Formazione in ACR: come far "bella l'ACR"
- Il protagonismo dei ragazzi come una interpretazione "a misura di ragazzo" della figura di laico cristiano descritta dal Concilio Vaticano II

- Iniziazione Cristiana e ACR: cosa significa oggi far intraprendere ai ragazzi un cammino alla sequela di Cristo oggi
- L'esperienzialità come metodo e "sostanza" della trasmissione della fede ai più piccoli

Il vostro aiuto ed i vostri suggerimenti ci sono preziosi per migliorare il sussidio e renderlo sempre più adatto ai contesti delle realtà locali. Per questo motivo, vi preghiamo di sperimentare assieme a noi questo sussidio e di darci un vostro riscontro via mail scrivendo all'indirizzo email commissioneformazione@gmail.com. Grazie!

“O, E o È”: un gioco logico

Non è solo un problema matematico il voler chiarire inizialmente, prima cioè di affrontarli assieme, gli elementi costituenti un rapporto. In gioco non c'è *esclusivamente* la soluzione di un problema, bensì la comprensione di alcuni concetti chiave utili alla formazione degli educatori ACR. Animazione e Formazione sono i due termini in rapporto, l'uno con l'altro e insieme alla ricerca di un terzo elemento, che nasce dalla sintesi dei due, che dà senso e significato al nostro lavoro.

Il gioco si basa però sui connettori logici del rapporto tra Animazione e Formazione: quale mettere infatti? Una congiunzione, come la **e**, l'avversativa **o**, oppure il verbo che per eccellenza indica una coincidenza di significato: **è**?

La risposta che si propone in questo sussidio è di affrontare, momento dopo momento, tutte e tre le possibili forme di senso che il suddetto rapporto assume.

L'opporre animazione e formazione è forse uno dei motivi più comuni di controversie storiche nelle diverse realtà parrocchiali. Tra scismi minacciati e conflitti ricomposti, c'è inevitabilmente chi si schiera dalla parte dell'animazione e chi, in maniera più ortodossa, sul versante della formazione.



Siamo *animatori* o siamo *formatori* (educatori)?

Sia ben chiaro, la contraddizione è qui forzata e volutamente posta in contrasto. La risposta più immediata è che possiamo essere entrambi, vero, ma serve bene specificare cosa significa porci dal punto di vista animativo e, in maniera più sfumata, arroccarci nella formazione *tout-court*. Se volessimo fare solo un esercizio di vocabolario, l'animazione è "*l'insieme delle attività ricreative o culturali organizzate in un centro turistico, in una scuola e sim.*"; ben diversa è la definizione di formazione, intesa come un "processo evolutivo a livello psicofisico, morale, intellettuale dovuto all'educazione, all'esperienza, all'ambiente" (*cit. De Mauro*).

Da questi semplici riferimenti, formazione e animazione sembrano essere due concetti agli antipodi l'uno rispetto all'altro:

1. Il primo, quello animativo, ci chiede di focalizzarci sulla *ricreatività* delle attività ludiche o culturali che compiamo. Giochiamo finalizzando i nostri interventi verso lo svago, la pausa e verso un riposo mentale e fisico. Di minore interesse sono quindi i contenuti che, non necessariamente, debbono essere trasmessi, catechetici o formativi che siano. Ogni contenuto, che si voglia condividere, trova la sua forma di espressione manifesta nel *corpus ludium* che siamo in grado di mettere in piedi.
Non solo: pensiamo che possiamo fare formazione soprattutto attraverso il gioco, perché è nel gioco l'unica possibile forma di comunicazione con i nostri ragazzi.
2. Il secondo aspetto, quello formativo, privilegia la nostra parte culturale, il contenuto anziché la forma. Pensiamo che sia molto più importante discutere, catechizzare riguardo determinati concetti piuttosto che utilizzare la forma del gioco (o qualunque altra forma che preveda animazione) per giungere allo stesso fine.

Non solo: pensiamo che l'unica via della formazione sia quella dell'incontro, della catechesi e del confronto. Di minore importanza, e relegato a puro intrattenimento, è quindi il gioco e la deriva ludica di qualsivoglia attività.

Animazione e Formazione si trovano, a questo punto, così distanti che sembra impossibile una conciliazione. Essi poi sono alla base di altrettanti stili di relazione che abbiamo con i ragazzi dei nostri gruppi: uno stile *prettamente* animativo e uno stile *prettamente* educativo.

L'esercizio che dobbiamo fare è avvicinarli, porli accanto l'uno con l'altro per trovarne i punti di forza reciproci, col fine di integrarli in quello che sarà il vero e proprio stile *associativo (educativo)* di un educatore ACR. Dobbiamo porre, quindi, in comunicazione la potenza *performativa* del gioco, capace cioè di trasformare l'esercizio ludico in esperienza di vita, con la ricchezza di una proposta che parli direttamente alla vita dei ragazzi, che sia in questo senso formativa, ovvero che dia forma e ragione d'essere degli acринi-cristiani che abbiamo nei nostri gruppi.

Animazione e Formazione: per "animare" la vita dei ragazzi

Il gioco ha per i bambini e i ragazzi un'importantissima funzione evolutiva: per loro esso rappresenta, infatti, lo strumento principale - se non l'unico - attraverso il quale diventano in grado di conoscere il mondo, apprendere nuove competenze, maturare più complesse capacità di interazione con gli altri e di riflessione su se stessi. Riprenderemo questo aspetto centrale più avanti. In breve ed in modo forse un po' semplicistico, potremmo dire che il gioco costituisce il "linguaggio" dei ragazzi. L'ACR ha scelto di fondare la relazione educativa/proposta formativa sul valore del gioco/animazione. Questa scelta trova fondamento in alcune caratteristiche che l'ACR ritiene imprescindibili nella sua proposta:

- la centralità della persona: la proposta ACR ha come protagonisti i ragazzi, e, coinvolgendo tutti gli aspetti della persona, può accompagnare gradualmente la maturazione dei ragazzi;

- la dimensione esperienziale della proposta: attraverso il gioco i ragazzi fanno esperienza di vita e scoprono la concretezza delle scoperte fatte nel gruppo.

Quindi, animazione in senso pieno è non solo gioco (comunque strumento eccellente, anzi lo strumento per eccellenza nell'azione educativo con i più piccoli!), ma va intesa con un'accezione ben più ampia: è la capacità di "animare la relazione educativa/proposta formativa" cioè di "riempirla" di vita.

Ma come si fa a fare in modo che la proposta formativa parli della (alla) vita dei ragazzi? Moltissimo dipende dall'educatore (il resto dallo Spirito!).

L'educatore è innanzitutto colui che fa un annuncio credibile: educare significa sempre testimoniare con la propria vita. L'educatore è poi un cristiano felice, perché l'annuncio della salvezza è una promessa di piena felicità, che probabilmente chiede sacrifici ma prepara un tesoro che vale molto più dei sacrifici. E questa felicità è contagiosa, se i ragazzi sentono che quello che hanno scoperto è importante, non possono che diventare loro stessi apostoli: all'educatore allora, il compito di sostenerli.

Come fare nella pratica? Per l'educatore l'importanza del gioco per i ragazzi diventa non solo il riferimento entro cui operare quando si organizzano attività di animazione, ma anche una sorta di vero e proprio **stile**. L'educatore dovrebbe, cioè, gradualmente acquisire la capacità di far diventare "stile di relazione" con i ragazzi quelle caratteristiche importanti e positive del gioco. Alcune di queste caratteristiche riportate allo stile dell'educatore potrebbero essere un educatore:

- **allegro**, non perché sciocco o superficiale ma perché fundamentalmente "sereno", grazie alla Speranza in Lui;
- **entusiasta**, che sappia sempre coinvolgere le persone (il gruppo), pur nell'attenzione alle peculiarità e alle sensibilità dei singoli;
- **che abbia interesse** per la cura dei particolari nella relazione con i ragazzi (e con gli altri in generale), attenzione a "non improvvisare" la relazione educativa, ma anche capacità di essere flessibile alle circostanze e alle persone;
- **che abbia capacità e volontà** di prendere le cose sul serio, ma anche con la giusta ironia;
- capace di **lasciarsi "toccare" in profondità** dal mondo dei ragazzi e dal loro modo di vedere le cose;

- capace di avere un **rinnovato stile animativo** alla luce di quello stretto rapporto tra educazione e significato evolutivo del gioco.

Animazione E formazione: l'animazione a servizio dell'educazione dei ragazzi

Animazione e formazione, dunque, non sono sinonimi, soprattutto non lo sono in AC e in ACR. Come abbiamo già sottolineato, questi termini vengono spesso usati in modo intercambiabile, perdendone le diverse sfumature. Inoltre, spesso si coglie solo quel sottoinsieme comune (e più banale) delle due azioni pedagogiche. Dire "faccio l'animatore" è più *cool* che dire "faccio l'educatore": all'animazione si associa un maggior senso di divertimento, gioia, allegria, rumore, colore, etc. all'educazione, invece, l'aspetto serio.

Non per questo la proposta formativa ACR rifiuta la componente animativa dell'azione educativa.

“La proposta formativa dell'ACR è bella perché sa usare in modo appropriato, ponderato e intelligente gli strumenti di comunicazione (la musica, i colori, i linguaggi) più adatti per realizzare gli obiettivi formativi. Riconosciamo però il primario valore della relazione umana come mezzo di comunicazione, tanto più necessaria quando i destinatari dell'Annuncio sono i piccoli della comunità. Dalla bellezza di rapporti umani accoglienti e significativi nascono le occasioni di esperienze umane e cristiane dell'Annuncio”

Bella è l'ACR - La proposta, pp. 19-20

Ci sono alcune parole che vale la pena di sottolineare perché, prese nell'insieme, contengono il significato che l'ACR dà al termine "animazione": strumento, obiettivi formativi, relazione umana, Annuncio. Tutti questi termini sono parte integrante e imprescindibile del progetto formativo dell'associazione ed offrono la chiave di lettura della relazione che lega la proposta formativa dell'ACR e l'animazione.

La proposta formativa dell'associazione, e quindi anche dell'ACR, è bifocale, ha due nuclei centrali attorno ai quali orienta tutto il suo agire: l'Annuncio salvifico di Cristo e la centralità della persona.

Dunque, l'animazione è al servizio dell'educazione (cristiana), diventa anzi educazione, quando è utilizzata come strumento (il più adatto per i ragazzi) per annunciare Cristo. E' la volontà di porre al centro la persona che fa scegliere all'ACR l'animazione (ed in primo luogo il gioco) come strumento educativo: attraverso il gioco i bambini ed i ragazzi fanno esperienza di vita, imparano la bellezza delle relazioni con l'altro e ad orientare il loro agire verso obiettivi definiti, il gioco, in sostanza, è la lente attraverso la quale i bambini ed i ragazzi vedono e scoprono il mondo.

Dunque, un bravo educatore usa anche lo strumento del gioco, perché lo riconosce come quello adatto ai ragazzi, come il linguaggio più comprensibile attraverso il quale veicolare l'Annuncio.

In ottica animativa-formativa, il gioco, infatti, non è mai fine a se stesso (senza nulla togliere ai momenti ricreativi, anch'essi necessari nell'esperienza di crescita dei più piccoli), ma è sempre orientato ad obiettivi precisi e chiaramente esplicitati nel progetto educativo entro il quale lo strumento del gioco deve collocarsi.

L'ACR (come tutta l'associazione) ha codificati questi obiettivi (di lungo periodo) negli "obiettivi formativi" ; essi descrivono il "sogno educativo" che l'associazione ha per i suoi aderenti.

Gli obiettivi formativi descrivono, dunque, le mete finali verso le quali orientare tutta l'azione educativa, che, però, non è (e non può) ridursi ad un mero lavoro di "ingegneria educativa", realizzato attraverso l'applicazione di regole meccaniche ad obiettivi prestabiliti.

La proposta formativa sceglie uno "stile animativo-educativo" perché, nel riconoscere la centralità della persona, essa sceglie un progetto educativo vivo, che parla alla (e di) vita e, dunque, fondato sulla relazione. Nelle relazioni, tra ragazzi e tra ragazzi ed educatori, si trova il motore dell'azione educativa. Attraverso lo "stile animativo-educativo", e più concretamente attraverso il gioco, l'ACR propone ai ragazzi un'esperienza di relazione, tra i propri pari e con figure educative più grandi. Nel gioco si sperimenta la difficoltà dell'incontro con l'altro, ma anche la bellezza di incontrarsi e di vivere insieme all'altro momenti significativi per la propria vita.

L'altro fuoco della proposta formativa dell'ACR (e dell'associazione tutta), come dicevamo, è l'Annuncio salvifico di Cristo. La sintesi tra i due nuclei centrali del progetto educativo è, dunque, l'annuncio della bellezza e della pienezza della vita con Gesù, in modalità che siano significative per la vita dei bambini e dei ragazzi. In questa chiave, quindi, l'animazione supera i confini dello strumento ricreativo (utilizzato per intrattenere i ragazzi o per "tenerli buoni"), per divenire strumento (educativo) di annuncio, a loro misura e in forme per loro significative, della Salvezza.

Animazione È formazione: la funzione evolutiva del gioco

Sebbene dal punto di vista degli adulti, il gioco sia qualcosa che ha prevalentemente a che fare con lo svago, il "non pensare", il "passare il tempo", esso riveste invece una valenza psicologica molto più profonda, in particolar modo nel caso dei bambini e dei ragazzi. Le funzioni evolutive del gioco sono molteplici e variano considerevolmente in funzione dell'età dei bambini/ragazzi che sono coinvolti. E' molto importante che gli educatori siano consapevoli di quali sono le funzioni del gioco che aiutano i ragazzi a crescere e a quali bisogni profondi esso risponda, per poter utilizzare al meglio le potenzialità di tale strumento educativo.

Sebbene le funzioni cambino nelle diverse fasi evolutive, per i bambini/ragazzi dell'ACR (4-14 anni) il gioco risponde a diversi bisogni fondamentali:



- Bisogno di **esplorazione** e **conoscenza**: è principalmente attraverso il gioco che i bambini vengono a contatto con il mondo esterno, è quindi attraverso esso che possono conoscerlo, imparare modalità di relazione e di interazione con persone e cose intorno a loro. Al bisogno di esplorazione sono legati la curiosità, l'interesse per la novità, il senso di avventura che contribuiscono allo sviluppo cognitivo e alla creatività;
- Bisogno di **autostima**: nel gioco si sperimentano continuamente le proprie conoscenze e, soprattutto, competenze. Saper giocare bene è strettamente legato al sentimento di autostima, alla percezione di essere un ragazzo che "vale". Per tale ragione è fondamentale, dal punto di


vista educativo, garantire a tutti i bambini e ragazzi di riuscire a giocare, costruendo situazioni che siano alla loro portata, ma che nello stesso tempo li stimolino a migliorarsi gradualmente. Il **sentirsi competenti** è infatti strettamente legato ad un sano sviluppo psicosociale e al bisogno di acquisire capacità tecniche e autocritiche. Anche le manifestazioni di agonismo e competizione sono riferibili al bisogno di affermazione di sé: esse sono pertanto dannose quando si manifestano in forme eccessive, mentre sono utili allo sviluppo se sono contenute ed indirizzate adeguatamente dagli adulti;



- Bisogno di **socializzazione**: attraverso il gioco i bambini e i ragazzi costruiscono i rapporti con i coetanei, imparano a stare con gli altri, assumono liberamente e sperimentano diversi ruoli nei confronti del gruppo di cui fanno parte, progredendo nelle proprie capacità di interazione sociale e di relazione con gli altri. In tale contesto si comprende cosa vuol dire la tolleranza, la morale, il sacrificio e il gioco di squadra. Inoltre, attraverso il gioco i bambini e i ragazzi apprendono pienamente **il significato e il valore delle regole.**



- Bisogno di **conoscenza di sé e sviluppo dell'identità**: è nel gioco, attraverso la sua natura relazionale, che i bambini e i ragazzi imparano confrontandosi con gli altri a riflettere su se stessi, ad avere consapevolezza del proprio corpo e a riconoscere le proprie competenze e capacità, ma anche i propri limiti. Progressivamente questo li aiuta a definire l'immagine di sé e la propria identità, organizzandola in modo coerente e flessibile.

Riassumendo: l'animazione, che è in grado di coinvolgere fantasia e creatività, espressione corporea e socializzazione, diventa azione educativa se, e solo se, è al servizio di un progetto educativo e dei suoi obiettivi. L'animazione, in questi termini, non è mai fine a se stessa e autoreferenziale, ma è una esperienza di relazione e comunicazione, che risponde a specifici bisogni evolutivi dei ragazzi. L'animazione è educazione quando è consapevole del "suo campo di azione" e del tipo di obiettivi che si possono raggiungere attraverso di essa nel processo educativo. L'animazione non è il tutto, e, soprattutto, non è il punto di partenza. Un bravo educatore è capace, attraverso l'animazione, di passare dal "dare animo", cioè rendere

movimentate e belle le attività, al “toccare l’anima”, cioè proporre esperienze belle che siano significative per la vita dei ragazzi, ovvero che sappiano mettersi in dialogo con i loro bisogni più profondi e intimi. 

Per questi motivi, l’animazione, in tutti i suoi aspetti, non si può improvvisare, ma richiede, prima ancora della programmazione concreta, studio e preparazione. Essa ha   bisogno di essere adeguata ai destinatari, curata nei dettagli e sempre intimamente collegata agli obiettivi che si vogliono raggiungere.



FORMAZIONE, EDUCAZIONE

In questo sussidio, come forse avrete già fatto caso, abbiamo deciso volontariamente di utilizzare in maniera *ambigua* i termini di Educazione e Formazione.

Diciamo subito che chi pensa che queste parole siano sinonimi, sbaglia (anche se in buona fede). Nel corso del tempo, tra i cambi di lingua e l'avvento di una cultura di massa, i due termini sono stati utilizzati spesso in modo intercambiabile. Chiunque può educare (non ci vuole nessuna scuola per farlo, si pensi ai genitori o alle figure *sagge*) e chi forma è solo la figura aziendale preposta alle *risorse umane* o a servizi di *tutoring* o di *counseling* interno alla ditta/azienda.

Eppure i concetti di educazione e formazione hanno alle spalle una storia etimologica corposa che qui riassumiamo in breve:

- *educare* viene da *ex - ducere*, condurre (qualcuno) da una parte (all'altra). Vuol dire farlo crescere, farlo maturare, sviluppare in lui determinate caratteristiche o atteggiamenti che lo portino a una continua affermazione della propria personalità.
- *formare* trova la sua etimologia nella *forma*, classicamente intesa e contrapposta a un contenuto. Formando non si trasmette un contenuto specifico (è l'istruzione a far ciò) bensì si lavora sull'edificio uomo (in tedesco formare è *bildung*, in inglese *to build, costruire*), sulla sua capacità di analizzare, decodificare, elaborare, modificare, trasformare la realtà circostante in base a dei criteri che in parte sono propri alla sua natura e in parte provengono dall'interazione tra la cultura, l'ambiente e l'educazione.

Questa trattazione sintetica purtroppo rimane solo in ambiente scolastico-accademico. Il linguaggio comune, come già ricordato, semplifica molto il senso dei termini in questione e anche noi, che siamo formatori oltre che

educatori, continuiamo a chiamarci *educatori* senza troppi problemi, sapendo quanto importante sia questo compito e come siamo chiamati (perché anche *formatori*) a costruire l'edificio uomo a misura di ragazzo, a quattro mani con l'opera creatrice già mirabilmente iniziata di Dio.



GIOCHI ANIMATIVI E FORMATIVI

La distinzione tra giochi animativi e formativi si realizza soprattutto a livello di obiettivi che ci si pone nell'uso dei diversi giochi: in generale qualsiasi gioco può essere utilizzato per finalità formative, si tratterà, in tal caso, di muoversi nel senso di permettere l'acquisizione di atteggiamenti, competenze e abilità che risultino coerenti con gli obiettivi su cui si sta lavorando, ma possiamo affermare che alcuni giochi, più di altri possano essere definiti prettamente animativi.

Di seguito proponiamo una lista di attività da poter proporre ai ragazzi, il vostro compito è:

1. individuare quali hanno finalità più spiccatamente animative, quali sono formativi, quali rispondono ad entrambi i criteri
2. descriverli
3. indicare a quali fascia d'età sono rivolti o sono più adatti
4. individuare i materiali necessari:
 - Supporti legati alle immagini: disegni, foto, video
 - Drammatizzazioni: scenette, recital
 - Simulate, confronti
 - Test e questionari
 - Cartelloni, fumetti, storie
 - Attività legate all'enigmistica: cruciverba, rebus
 - La schedina
 - Brain storming
 - Inchieste, interviste
 - Caccia al tesoro
 - Giochi a stand
 - Quiz
 - Staffetta

- Giochi da tavolo (tipo “gioco dell’oca”)
- Giochi musicali
- Palla prigioniera, avvelenata



GLI OBIETTIVI FORMATIVI

A cosa vogliamo educare i nostri ragazzi?
 Il Progetto Formativo dell'Azione Cattolica Italiana, al cap. 4,
 ci ricorda che

“La meta della formazione dell’Azione Cattolica è quella di accompagnare i suoi aderenti ad essere laici capaci di vivere in modo autentico e originale la propria esperienza cristiana nella storia e nel mondo”.

Gli obiettivi attraverso i quali formare coscienze laicali di AC per questo tempo sono:

- **L’interiorità:** apprezzare le dimensioni interiori della vita dà pienezza all’esistenza. Silenzio, pensosità, ascolto, preghiera, discernimento sono alcuni impegni che bisogna assumere per vivere l’interiorità.
- **La fraternità:** attivare percorsi che diano risalto e attuazione al nostro essere tutti figli dello stesso Padre. La fraternità si realizza nel costruire la pace, nell’essere forti e miti, solidali, fratelli dei poveri.
- **La responsabilità:** essere responsabili del proprio corpo, capaci di coltivare le virtù umane, responsabili del creato, impegnati per la città degli uomini.
- **L’ecclesialità:** essere coscienti che attraverso il “Corpo di Cristo”, che è la Chiesa, la comunione trinitaria entra nella storia degli uomini e il Risorto prolunga la sua presenza tra noi. L’ecclesialità significa vivere il mistero della Chiesa, in comunione, da laici, intorno all’Eucarestia.

cfr. PF cap. 4

L'ACR fa propri gli obiettivi formativi proposti per tutta l'associazione, e, fedele, alla centralità della persona, li declina in base alle diverse fasce d'età: è chiaro che ciascuno di questi obiettivi significa (nella vita quotidiana) una cosa diversa per un bambino 6-8 o per un preadolescente 12-14! Negli Itinerari Formativi, "Bella è l'ACR - i protagonisti" sono riportati gli obiettivi

formativi per tutte le fasce d'età, a partire dai piccolissimi, fino ai 12-14 (questi li leggete direttamente lì...)). Quello che riportiamo qui è solo l'"identikit" del ragazzo che l'ACR si propone di formare:



Il ragazzo di AC, in uscita dal percorso ACR non è un ragazzo perfetto né "perfettino" ma un ragazzo che vive il suo tempo e la sua età, che sa pensare con la sua testa, scegliere, sbagliare e ricominciare. Impara che la vita è un cammino, che si cresce sempre e che è bello farlo.

Con questo percorso, il ragazzo, ha maturato alcuni atteggiamenti che lo portano a continuare a scegliere l'esperienza associativa come luogo per la sua formazione, per il confronto con gli altri, per coltivare la vita comunitaria.

Perciò, il ragazzo di AC:

- *sa essere **consapevole** e riconoscente per i doni ricevuti da Dio Padre; cerca di metterli a frutto in piccole o grandi esperienze di servizio, anzi, tenta di orientare la propria responsabilità allo stile del servizio;*
- *si impegna ad assumersi alcuni compiti di **responsabilità** nelle esperienze di vita, nella consapevolezza del grande compito che i cristiani hanno di testimonianza e ricerca del regno di Dio tra gli uomini;*
- *si propone di **rispondere** alla chiamata di Gesù, l'uomo nuovo, a diventare suo amico e discepolo, avviandosi con serietà in quel cammino di ricerca e di conoscenza della propria vocazione, orientandosi verso un futuro di speranza e amore per il Signore;*
- *si impegna a **camminare** nella Chiesa e in essa si allena a pensare ed amare il mondo come Gesù stesso gli ha insegnato;*
- ***si lascia guidare** e sostenere dallo Spirito Santo, mettendo con gioia a disposizione la propria vita e le proprie capacità per l'edificazione del Regno di Dio, operando scelte di discernimento tra le numerose e frammentate esperienze della propria vita;*
- *ha **cura della propria vita spirituale**, cercando alcuni punti di riferimento nelle persone e un ordine nelle scelte di vita sacramentale, di preghiera e di vita nella Chiesa;*
- *continua a **scegliere** di fare tutto questo "assieme a tanti", piccoli e grandi, in uno stile associativo.*
- *È Testimone di Gesù tra i coetanei e nella propria situazione di vita, perché sperimenta la bellezza di essere amico di Gesù e sa portare agli altri la gioia coinvolgente di raccontarlo".*

Bella è l'ACR - I protagonisti, pp.45-46



IL GIOCO SECONDO LE FASI EVOLUTIVE

Bambini e ragazzi giocano in maniera diversa, poiché, attraversano fasi evolutive differenti, sono caratterizzate da modalità specifiche di relazione con l'ambiente e con gli altri.

- **5-7 anni:** il bambino di questa età gioca prevalentemente in maniera individuale, gioca cioè "accanto agli altri" e non "con gli altri". Questo implica una spiccata preferenza per giochi semplici, con indicazioni chiare e sintetiche, in cui ciascun bambino ha un ruolo e un compito ben definito. Spesso i bambini di questa età imitano i ragazzi più grandi e capiscono di dover giocare bene e senza litigare. In questa fase evolutiva i bambini amano molto le attività di tipo creativo, che gli consentono di vedere il "prodotto" del loro lavoro (disegni, pitture, lavoretti con materiale vario, ecc).
- **7-9 anni:** il bambino collauda nel gioco le esperienze di vita sociale e le relazioni con i coetanei. In questa fase evolutiva i bambini hanno bisogno di qualificarsi nel gruppo, mostrando di essere competenti e in grado di fare. Su questo aspetto si attiva fortemente anche il confronto con gli altri, infatti i bambini lanciano sfide di abilità e si misurano molto sul "saper fare". Sanno difendere i propri diritti, acquistano il senso del rispetto verso gli altri, sanno essere solidali con il gruppo e sono in grado di conoscere e accettare le prime regole, stando nel proprio ruolo. Amano i giochi di movimento e di abilità, in cui possono manifestare le proprie capacità.
- **10-12 anni:** in questa fase evolutiva il ragazzo non solo raggiunge una consapevolezza maggiore di sé, delle sue doti e possibilità, ma si abitua a tener conto degli altri. Sa rispettare le regole con piena coscienza e ne pretende il rispetto anche da parte degli altri, si qualifica tra i compagni per il valore fisico, intellettuale e morale. I ragazzi di quest'età amano i grandi giochi collettivi, tattici e strategici, in cui possono mettere in campo le proprie competenze fisiche e cognitive.
- **12-14 anni:** il ragazzo è capace di giochi di squadra con sacrificio proprio e scambi con gli altri, a vantaggio della squadra; ha spirito di gruppo, è sensibile al richiamo dell'avventura. Mentre cala l'interesse per molti giochi, aumenta quello per lo sport. Le ragazze si indirizzano

in genere verso giochi di imitazione, di immaginazione, di intelligenza e di esercizio verbale, in confronto ai giochi più movimentati, basati spesso sulla competizione muscolare, preferiti dai ragazzi. In questa fase evolutiva i ragazzi si appassionano anche ai giochi di ruolo, che gli consentono di sperimentarsi in ruoli e relazioni diversi.



DAL GIOCO DI FINZIONE AI GIOCHI SOCIALI

Esistono moltissimi tipi diversi di giochi, che svolgono funzioni diverse, risultando quindi maggiormente adeguati a specifiche fasce d'età. I giochi più complessi dal punto di vista cognitivo non possono essere proposti a bambini piccoli, semplicemente perché loro non riuscirebbero neppure a capire come funziona il gioco. E' sempre rilevante per l'educatore scegliere la forma di gioco più adeguata non solo ai ragazzi che ha davanti, ma anche all'obiettivo del gioco e al contesto nel quale esso viene giocato.

- **Il gioco motorio:** si tratta di un tipo di gioco che agisce sull'attività psicomotoria. Fin dalla prima infanzia questo genere di gioco aiuta a sviluppare strutture e funzioni cognitive e a migliorare la coordinazione dei movimenti. I bambini imparano ad avere consapevolezza del proprio corpo nello spazio e nella relazione con gli altri, si misurano su attività fisiche ed esprimono le proprie competenze nel movimento.
- **Il gioco di finzione:** si tratta del gioco del "far finta di", che già in età prescolare caratterizza le modalità di gioco spontaneo dei bambini. Questo modo di giocare implica spesso che un oggetto venga usato come se fosse un'altra cosa, che una persona si comporti come se fosse un'altra e che il tempo e lo spazio attuali diventino "un'altrimenti e un'altrove". Può capitare che i bambini parlino con figure e persone immaginarie e si materializzino dal nulla oggetti inesistenti. Il gioco di finzione è dunque essenzialmente simulazione. I bambini quando "fanno finta" interpretano, commentano, esagerano ed evidenziano la realtà che li circonda. In questi momenti esprimono tutta la loro soggettività infantile, il loro modo di intendere e di sentire le cose. Il gioco di finzione ha a che fare insomma con le emozioni e con i

sentimenti che i bambini provano più che con la realtà oggettiva. Giocare a "far finta" non è un'impresa facile per i bambini, poiché occorrono competenze specifiche di natura cognitiva, linguistica e sociale che vengono acquisite intorno ai 2 anni e che crescono e si sviluppano nel corso del periodo successivo. Questo tipo di gioco è considerato una delle manifestazioni del pensiero creativo e costituisce la base sulla quale si sviluppa successivamente la capacità di simulare e assumere ruoli diversi, tipica dei giochi di ruolo.

- **Il gioco sociale:** questo tipo di gioco è caratterizzato dall'interazione sociale tra bambini e si sviluppa a partire circa dai 6 anni di età. Il gioco sociale prevede il contatto e lo scambio con i coetanei. Inoltre si caratterizza per il fatto di essere basato su un insieme di regole più o meno articolate. Ciò consente ai bambini di imparare attraverso il gioco sia modalità relazionali, sia l'importanza e il significato delle regole per la convivenza sociale. Man mano che crescono i ragazzi sperimentano nei giochi sociali l'esperienza di far parte di una squadra, imparando tanto a valorizzare le competenze individuali di ciascuno, quanto a riconoscere degli obiettivi comuni al gruppo per i quali si deve necessariamente lavorare insieme.
- **Il gioco di simulazione e di ruolo:** questo genere di giochi implica capacità cognitivamente più complesse, poiché è richiesto di immaginarsi nei panni di qualcun altro e di compiere una serie di valutazioni, anticipazioni di comportamenti e scelte strategiche nell'esecuzione del gioco. Per tale ragione, i giochi di simulazione e di ruolo sono più adeguati per ragazzi preadolescenti e adolescenti, che peraltro sanno apprezzarli molto. La possibilità di immedesimarsi in un altro personaggio o in un altro ruolo consente al ragazzo di sperimentarsi in diverse posizioni relazionali. Ciò da un lato favorisce l'esplorazione di possibilità identitarie, che in questa fase dello sviluppo sono il principale compito evolutivo del ragazzo; dall'altro lato il ricoprire ruoli differenti contribuisce ad aumentare le capacità dei ragazzi di "mettersi nei panni degli altri", favorendo quindi lo sviluppo del sentimento di empatia.



IL GIOCO PER "ANIMARE LA VITA"

Questa attività per il gruppo educatori funziona come il "Memory": le carte però non saranno uguali tra loro (come nel Memory classico), ma costituiranno delle associazioni tra un'esperienza della vita dei ragazzi e una verità di fede che "parla" a questa esperienza, che gli educatori devono "ricostruire". Come nel Memory, i giocatori devono cercare le carte da associare e ricordarsi dove si trovano. Ogni volta che si scoprono due carte associate - che hanno cioè un legame tra un'esperienza diretta della vita dei ragazzi e la uno dei fondamenti della fede, giustificarlo e valutare la genuinità dell'associazioni.

Successivamente ogni giocatore deve proporre nuove associazioni tra esperienze della vita e contenuti della fede.

Il passo ultimo è giustificare tutte le associazioni fatte, non solo quelle proposte, alla luce del CCC (o del compendio). Alcuni esempi di associazioni possono essere:

- Chiedere scusa a un amico → Perdono
- Condividere il tempo, i nostri averi con un amico → Vivere la comunità
- La necessità di ritemperarsi, di rinnovarsi, di "avere fame e avere sete" → Eucarestia
- Capire cosa "voglio fare da grande", capire il mio ruolo nel mondo → Vocazione
- La mia importanza nella vita, tra gli altri → L'amore di Dio verso noi
- L'attenzione gratuita agli altri, la necessità di un contatto diretto, di un confronto → La carità
- Il saper mettere a frutto le proprie capacità → I talenti
- L'importanza di sentirsi parte di un gruppo, di una famiglia, di una comunità → Il battesimo
- Il bisogno di cercare delle risposte a delle scelte, un sostegno nelle necessità → La preghiera
- Il problema del fallimento, dell'errore e della caduta → Il peccato



PROGRAMMAZIONE DEL GIOCO

Programmare un gioco è un processo importante di creatività, non si esaurisce solo nella scelta di un gioco, ma è elaborazione di soluzioni nuove o rielaborazione di quelle già esistenti: modificare uno scopo, la regola, l'ambientazione ecc... sono modi per arrivare ad inventare un gioco nuovo.

Gli elementi da tenere in considerazione quando si programma un gioco sono:

- *l'obiettivo*: l'educatore definisce la finalità da raggiungere, ai ragazzi comunica lo scopo del gioco (che cosa, in sostanza, devono fare): per i bambini e i ragazzi è importante sapere cosa bisogna fare per vincere;
- *l'ambiente*: lo spazio concretamente a disposizione condiziona la scelta del gioco e deve essere predisposto per rispondere al meglio alle esigenze di gioco;
- *l'età*: alle diverse età il gioco ha valenza e significato diverso perché bambini e ragazzi giocano in modo diverso, inoltre non tutti i giochi sono adatti indifferentemente alle varie fasce d'età e la misura in cui un ragazzo partecipa ed è coinvolto dipende dalla giusta scelta del gioco in base a questo fattore;
- *il numero dei partecipanti*: è questo un aspetto molto importante, ogni gioco ha, infatti, un numero ottimale di giocatori, al di sotto o al di sopra dei quali diventa difficile far vivere il gioco. Un gioco risulta tanto più efficace quanto più tutti i giocatori riescono ad essere protagonisti: non tutti i giochi vanno bene per tanti;
- *la durata*: ce n'è per tutti i gusti, da quelli brevi di intrattenimento, a quelli di un'ora, persino ad un intero pomeriggio. Vanno ben calibrati i tempi. Iniziare il gioco e non avere il tempo di concluderlo è una grande delusione per bambini e ragazzi;
- *il materiale*: l'educatore deve individuare tutto il materiale occorrente e prepararlo per tempo;
- *le caratteristiche dei partecipanti e del gruppo*: è importante avere a mente i destinatari del gioco e le loro caratteristiche: problemi all'interno del gruppo, il temperamento dei partecipanti, eventuali problemi fisici di alcuni devono essere ben ponderati per la riuscita del gioco;
- *l'alternarsi con giochi precedenti o seguenti*: un gioco deve tener conto di quelli che lo hanno eventualmente preceduto: sarà calmo dopo una

partita movimentata, inoltre bisogna cercare di evitare di proporre sempre lo stesso gioco.

Altre attenzioni fondamentali per la buona riuscita di un gioco sono:

- Proporre un gioco: la proposta di un gioco non deve esaurirsi nella classica frase “Adesso giochiamo”, ma il gioco deve essere presentato con entusiasmo per favorire il coinvolgimento di ogni ragazzo. I modi di proporlo sono i più diversi e richiedono l’impegno di fantasia e creatività da parte dell’educatore (ad es. ambientare il gioco, raccontare una favola, proporre una scenetta...)
- Coinvolgere tutti: questo significa, innanzitutto, pensare un gioco che sia adatto a tutti coloro che dovranno giocare, poi fare in modo che arrivi il turno di ciascuno e infine convincere a giocare anche quelli che tanto convinti non sono!
- Spiegare il gioco: il momento della spiegazione è assolutamente fondamentale per la buona riuscita del gioco. Con i bambini e i ragazzi è importantissimo creare le condizioni perché essi si dispongano ad ascoltare (stare seduti, ad esempio, favorisce maggiormente l’ascolto). Alcuni accorgimenti sono importanti: a) bisogna essere chiari e precisi; b) la spiegazione non può essere più lunga del gioco in sé; c) è bene far fare una prova, ove possibile, per accertarsi che tutti abbiano compreso le regole; d) consegnare il materiale ai giocatori man mano che si procede con la spiegazione, per non creare confusione.
- Dividere le squadre: vanno scelti dei criteri oggettivi di divisione, per non creare discussioni arbitrarie. Le squadre devono essere equilibrate nel numero e nella forza dei giocatori e tutti devono avere un ruolo. Alcune semplici idee per la divisione delle squadre sono: assegnare dei numeri e dividerli in pari e dispari, oppure 1,2,3,4... a seconda delle squadre; distribuire casualmente dei bigliettini che sono raggruppabili secondo certe caratteristiche (per esempio una regione e varie città di quella regione, oppure, per formare delle coppie, un aggettivo e il suo contrario); utilizzare dei foglietti con disegnati vari simboli, da posizionare magari già sulle sedie; far pescare ai giocatori foglietti di vari colori; etc etc.
- Arbitro o giuria: è importante che queste figure siano identificate in modo chiaro e siano autorevoli. Sono garanti del rispetto delle regole,

per questo devono saper essere intransigenti, se necessario. Le loro decisioni sono comunque insindacabili.

- Vincitori e perdenti: l'esperienza della competizione può influire negativamente sul gruppo, se non viene gestita adeguatamente. È molto importante per i bambini imparare che si vince e si perde, ma la sconfitta non deve essere una tragedia, né un'occasione per considerarsi incapaci e inadeguati; del resto bisogna aiutare i bambini a vedere nel modo giusto anche la vittoria: vincere un gioco non autorizza nessuno a sminuire gli altri o a ridicolizzarli! Se è vero che la vittoria va sempre premiata (quanto meno verbalmente), è indispensabile che anche ai perdenti sia mostrato il segno di riconoscimento del loro impegno nel gioco. Se il gioco prevede dei premi, questi vanno preparati in anticipo. È bene riservare un piccolo premio anche agli altri partecipanti.
- La flessibilità: è fondamentale riuscire a rendersi conto, durante lo svolgimento, se il gioco sta andando bene o se è necessario apportare delle piccole modifiche. Attenzione comunque a non stravolgere le regole!!
- Accentuare lo spettacolo: questo è quello che rende ogni gioco, anche il più banale, divertente e dotato di significato! Si tratta di curare i particolari, magari costumi, scenografie, musiche; interpretare dei personaggi coerenti con l'ambientazione. A volte è sufficiente anche solo un po' di fantasia e la capacità di coinvolgere e divertire.
- Saper gestire il tempo: in generale vale la regola di evitare i tempi morti, perché con i ragazzi è un po' rischioso...: questi sono sempre i momenti in cui qualcuno si perde, cade, picchia qualcun altro, ecc.



PROGRAMMAZIONE DEL GIOCO

Vi proponiamo un'attività per il gruppo educatori, che è in realtà un piccolo esercizio di programmazione. Come abbiamo ripetuto ormai fino alla noia, il gioco non è una parte trascurabile dell'esperienza dei ragazzi e va quindi programmato bene, definendo obiettivi precisi, e realizzato con cura. Gli educatori sono invitati a "pescare" dei foglietti nelle quali troveranno scritte le caratteristiche del gioco che devono programmare:

- **obiettivo** (es: conoscere gli altri membri del gruppo; promuovere la collaborazione tra i ragazzi; scoprire la storia del popolo d'Israele)
- **destinatari** (età e numero dei partecipanti. Es: gruppo di una decina di 6-8; una quindicina di 12-14, in prevalenza femmine; gruppo appena formato di bambini 4-5)
- **durata** (es: 2 ore; un pomeriggio; mezz'ora)
- **luogo di realizzazione** (Es.: campetto; stanza ACR; il cortile della parrocchia)
- **caratteristiche specifiche del gruppo** (per rendere l'esercizio un po' più difficile, ma più aderente alla realtà. Es.: un ragazzo disabile fa parte del gruppo).

Gli educatori dovranno programmare il gioco e definire anche il materiale necessario alla sua preparazione. Se poi avete tempo e volete divertirvi un po', ciascun educatore dovrà spiegare agli altri il gioco che ha pensato, come se lo stesse spiegando ai ragazzi.

