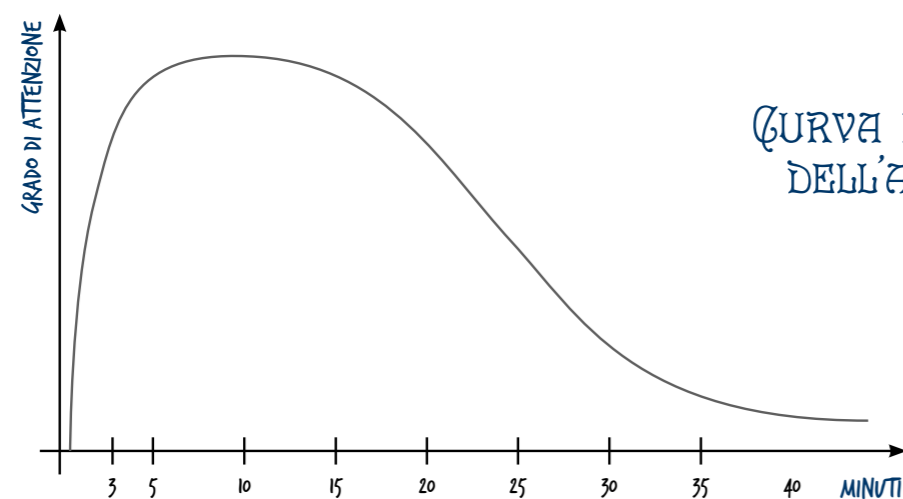


come pure per coinvolgere i ragazzi con un loro protagonismo creativo nella questione, fino anche a sdrammatizzare alcune questioni di difficile comprensione, solo se affrontate in maniera profonda durante le attività pomeridiane. Una delle più famose citazioni di Baden Powell, fondatore dello Scoutismo, recita "Tutto col gioco, niente per gioco".

È importante ricordarsi che animare un gruppo alla sera non è la stessa cosa che animarlo al mattino o al pomeriggio: al termine della giornata i ragazzi arrivano carichi di ore spese a relazionarsi che vale

la pena custodire e valorizzare, oltre ad una certa dose di stanchezza fisica e psicologica (di cui è meglio non dimenticarsi). Per evitare la frustrazione che deriva dall'avanzare proposte ad un gruppo che non vi ascolta, è fondamentale capire che la disponibilità di attenzione che il gruppo può offrirvi non è costante durante il corso di una serata, bensì varia seguendo una forma parabolica: all'inizio sarete poco seguiti perché il bivacco è appena cominciato, nella fase centrale avrete la massima attenzione sospinta dall'entusiasmo per i giochi proposti, sul finale la stanchezza si farà sentire e l'attenzione calerà di nuovo.



CURVA FISIOLÓGICA DELL'ATTENZIONE

I tempi indicati sul grafico sono puramente indicativi, molto dipende dalla conoscenza del gruppo, dalla sua storia e dalla vostra relazione con esso (con un gruppo affiatato arrivate tranquillamente alle due ore). A voi il compito di assecondare, guidare e intercettare le curve dell'attenzione: se sarete bravi ne trarrà vantaggio l'intero gruppo, voi compresi! La vostra guida sarà richiesta soprattutto nelle fasi più deboli (iniziale e finale), che non devono essere percepite come bruschi cambi di contesto rispetto a ciò che precede e ciò che segue l'animazione. Al termine della giornata, in particolare, è utile spendere un paio di parole di riflessione su quanto vissuto (di solito è compito del don, ma non è una legge scritta...); l'introduzione a questo momento è nelle vostre mani, quindi accompagnate il gruppo facendo calare l'intensità fisica ed emotiva dei momenti.



I MOMENTI DELLA SERATA

Esistono principalmente quattro tipi di momenti che potete variare nella vostra scaletta:



Gioco

I giochi possono essere di vario tipo (giochi scherzo, di abilità, a squadre, a rappresentanti, quiz, grandi giochi, ecc...). Tenete bene a mente l'ambiente e il momento della vostra animazione, soprattutto se siete all'aperto.



Banz

Questo genere di animazione tende a essere un po' dimenticato, ma aiuta a coinvolgere il gruppo con facilità mettendo in gioco anche il corpo e la voce, che spesso sono gli ostacoli più grossi per una positiva esperienza e un coinvolgimento efficace.



Canto

La canzone è un momento facile da vivere insieme, aiuta a rafforzare la coesione del gruppo e lascia la possibilità di allentare un po' l'attenzione (vedi sopra!). Il canto si presta bene anche per la conclusione della serata, specialmente se si sceglie di cantare un pezzo tranquillo. Se avete la possibilità di seguire un gruppo per molto tempo (anni), si può lentamente formare un repertorio di canzoni che vi rappresenti come Oratorio o Unità Pastorale, andando ad attingere anche a canzoni di quando eravate più piccoli (vecchi inni del Grest, sigle di cartoni animati, ecc...), fuori dalle attuali proposte radiofoniche.