LA FORMAZIONE ANIMATORI

INCONTRO INIZIALE

Uno, due, tre... che emozione: inizia il Cre-Grest!

OBIETTIVO

Al Cre-Grest è bello che ognuno esprima pienamente se stesso, unico e irripetibile. È necessario pertanto accompagnare gli animatori a prendere coscienza di sé, anche attraverso l'emozione di esserci, e a conoscersi tra loro per creare un vero e proprio team.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: IO SONO "X" E OGGI MI SENTO...

Chiediamo agli animatori di mettersi in cerchio (valutiamo in base al gruppo se sia opportuno farne diversi). Ognuno di loro, a turno, dovrà dire il proprio nome e come si sente in quel momento. Lo potrà fare attraverso l'utilizzo del corpo, l'uso della voce o in modalità mista. I membri dell'intero gruppo, dopo aver ascoltato il compagno, in sincronia e osservandosi reciprocamente, dovranno ripetere a loro volta quanto appena espresso.
In questo modo ciascun animatore avrà modo di conoscere il nome e le emozioni degli altri, iniziando così a percepirsi come parte di un gruppo.

LANCIO DEL TEMA: TESTA E CUORE, CHE FATICA!

Guardiamo insieme il video "Inner workings | Proyecto Academico"

al seguente link: hiips://www.youtube.com/watch?v=u-radLHmpQI

L'emozione è propria dell'uomo. Ogni animatore è approdato al Cre-Grest con le proprie esperienze, con i propri vissuti e le proprie emozioni (che, talvolta, possono essere simili a quelle di qualcun altro). Il gruppo animatori funziona bene se i singoli, oltre a conoscersi, riconoscono gli altri come alleati in questa nuova avventura. Avere emozioni simili avvicina e permette di sperimentare questo riconoscimento. Autenticità, verità ed emozione sono necessari, inoltre, anche per costruire rapporti di fiducia tra gli stessi animatori, oltre che con i bambini e i preadolescenti che sono loro affidati.

ATTIVITÀ: PAUL NON FA IL CRE-GREST, MA È UNO DI NOI!

Primo momento

Invitiamo gli animatori a lavorare in gruppetti di 5/6 persone. Valutiamo una divisione in sottogruppi: tra animatori nuovi e vecchi, mischiandoli o facendoli lavorare separatamente.
Chiediamo ad ogni gruppetto di riflettere sul video visto in precedenza per elaborare alcune considerazioni circa il ruolo delle emozioni nella vita delle persone.
A tal proposito, creiamo in ogni gruppo uno spazio di dialogo circa uno dei seguenti focus:

- Il ruolo del *cuore*;
- La riflessività della *mente*;
- L'espressività del *corpo*;
- Il rapporto tra *cuore* e *mente*;
- Paul si emoziona, ma *come*?

Valutiamo se affidare noi formatori i temi a ciascun gruppo oppure se lasciare a ciascuno la libertà di scegliere: l'importante è che tutti i temi vengano presi in considerazione.
Al termine di questo momento di confronto ogni gruppo produrrà un "quadro" che, attraverso la riproduzione plastica dei concetti emersi, faccia da sintesi.
Procuriamoci una tela per ogni gruppo e mettiamo a disposizione diversi strumenti di disegno come tempere, acquarelli, eventuali giornali per il collage, carta da parati etc.

Secondo momento

Verranno prodotte tele molto diverse tra loro, sia per quanto riguarda i soggetti dell'immagine, sia per lo stile utilizzato.
A questo punto chiediamo ad ogni gruppo di scrivere una didascalia museale, che permetta a coloro che guarderanno la tela di comprenderne al meglio il significato (le tele potranno anche diventare parte dell'allestimento del Cre-Grest). Un rappresentante per gruppo sarà poi chiamato, nel momento della restituzione, a fare sintesi della riflessione.

RILETTURA:

Percepire negli altri, emozioni simili alle proprie, è sempre una bella scoperta. Al termine dell'incontro sarà importante condividere come ci siamo sentiti nello sperimentare questa esperienza. Bello anche evidenziare come, per sentirsi realmente parte di un gruppo, ognuno sia chiamato ad essere sempre pienamente sé stesso, con testa e cuore. In questo modo, riconoscere le proprie e altrui emozioni sarà uno stile da continuare ad allenare durante il Cre-Grest e nella propria quotidianità per essere sempre più autentici e capaci di lasciarsi coinvolgere.

LIVELLO 1
L'ABC DELL'ANIMATORE

(per gli animatori alla prima esperienza di Cre-Grest)

INCONTRO 1
ESSERE ANIMATORE: LA MOTIVAZIONE

OBIETTIVO

Ogni mattina entreremo tutti insieme dallo stesso cancello, dello stesso oratorio, dello stesso Cre-Grest. Ognuno però porterà con sé le proprie esperienze, le proprie aspettative e le proprie motivazioni! Attraverso questo primo incontro cerchiamo di far riflettere i futuri animatori sulle motivazioni che li spingono ad impegnarsi in questo servizio e sul fatto che una buona motivazione può cambiare l'esito di un'esperienza.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: I WANT YOU!

Chiediamo agli animatori di immaginare di dover mandare un messaggio o di dover preparare una locandina per convincere un loro amico a venire in oratorio a prestare servizio come animatore del Cre-Grest. Chiaramente nella realizzazione del materiale, oltre che all'aspetto grafico, gli animatori dovranno fare attenzione al contenuto motivazionale che intendono comunicare.

LANCIO DEL TEMA: UNO PER TUTTI

Guardiamo il video "Bug's Life – Foglia":
hiips://www.youtube.com/watch?v=cxl6t9mEzI4

In questo frammento di Bug's life (1999) emerge l'immagine di un gruppo orientato all'obiettivo che, però, necessita di un leader che lo spinga a dare il massimo. Un aiuto – che è motivazione - necessario soprattutto davanti alla "foglia". Lo stesso atteggiamento che, come animatori, siamo chiamati ad assumere nell'esperienza del Cre-Grest.

ATTIVITÀ: MIRA AL CENTRO!

Primo momento

Consegniamo ad ogni animatore un piccolo foglietto di carta sul quale avrà il compito di scrivere, da un lato le motivazioni personali che lo hanno spinto ad intraprendere questa esperienza, dall'altro quelle orientate all'interesse generale (quello per i bambini, per il proprio oratorio, per il proprio paese). Invitiamo a lasciare almeno dieci minuti di tempo per il lavoro individuale. Chiediamo poi ad ogni animatore di custodire il proprio biglietto.

Secondo momento

Raduniamoci in plenaria e prepariamo in terra una ruota di bicicletta (o un disegno fatto col gesso). Invitiamo gli animatori ad uno ad uno ad attaccare il proprio foglietto ripiegato ad ogni raggio della ruota, decidendo liberamente se condividere quanto è stato scritto.
Dopo che tutti avranno incollato il proprio biglietto, rileggiamo quanto è stato vissuto, andando a centrare alcune questioni chiave:

1. Ognuno di noi può compiere le proprie scelte basandosi su motivazioni diverse. Ciò che rende possibile concorrere tutti al bene comune, è che queste convergano tutte verso un medesimo centro, una medesima finalità. Lo dimostra con chiarezza anche la metafora della ruota in cui tutti i raggi devono convergere verso un centro altrimenti perde la propria forma e la propria funzione.
2. Che cosa/chi è il fulcro della ruota? Poniamo questa domanda agli animatori e lasciamo spazio alle riflessioni personali. La risposta più ovvia potrebbe includere i bambini oppure la più audace anche il Signore, che ci tiene insieme in questo servizio e dal quale troviamo ispirazione per donarci.

RILETTURA:

Sono le motivazioni a fare la differenza. Senza una buona motivazione l'"essere animatore" si trasforma in un "fare l'animatore". L'essere animatore ha come comune denominatore (o meglio, come comune motivazione) un allenamento costante a far proprio uno stile testimoniato dal Vangelo che porti ciascuno a crescere, attraverso le relazioni e il servizio agli altri. Non si tratta di dimenticarci della bellezza dello stare insieme e della voglia di divertirci, ma di ricordare che anche queste motivazioni sono chiamate a concorrere all'educazione e al condividere esperienze di senso.

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi un'immagine della ruota della bicicletta come modello per il disegno
oppure per una stampa in grandi dimensioni.

INCONTRO 2
LO STILE DELL'ANIMATORE: IL GRUPPO

OBIETTIVO:

Ci sono persone che ci colpiscono per il loro "stile", per come vestono, per come parlano, per come si muovono e per tanto altro. Anche un animatore è chiamato ad avere il proprio stile, con i bambini, con gli altri animatori e con i coordinatori. In questo incontro ci concentreremo nello specifico sulla relazione educativa.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: UN CALCIO ALLO STILE

Dividiamo gli animatori in due squadre per una sfida al gioco del calcio.
La partita sarà condotta da un arbitro (possibilmente il coordinatore degli animatori) e organizzata su due tempi di gioco, da cinque minuti ciascuno.
Prima del fischio d'inizio, al lancio della monetina, l'arbitro ricorda le regole del gioco.
Nel primo tempo tutto procede regolarmente.
Durante l'intervallo l'arbitro convoca le due squadre separatamente: alla squadra "A" ribadisce le regole del gioco e l'importanza di osservarle. Alla squadra "B" invece chiede di non rispettare le regole consuete. I giocatori della squadra "B", a questo punto, potranno anche toccare la palla con le mani senza rischiare che venga fischiato nessun fallo. Cosa accadrà?
Che la squadra "A" non impiegherà molto tempo a lamentarsi dello stile scorretto della squadra "B" e dell'arbitro.
A fine partita raduniamo le due squadre (calmiamo gli animi se necessario) e chiediamo agli animatori alcune impressioni su come si sono sentiti e su come hanno vissuto questo gioco.
Se diamo "un calcio allo stile", nel gioco o nel nostro servizio al Cre-Grest, rischiamo di non essere educativi. Lo stile ha bisogno di regole, scritte e non scritte.
Per una maggiore efficacia dell'esperienza suggeriamo la ripresa video dell'attività, in modo da utilizzarla come occasione di rilettura.

LANCIO DEL TEMA:

Guardiamo il video "Partly Cloudy":
hiips://www.youtube.com/watch?v=7DmLkugdh9s

Avere stile non significa tradire chi siamo. Come persone siamo sempre chiamate ad esprimere il meglio di noi. D'altra parte, nella relazione con gli altri, ci accorgiamo che a volte dobbiamo cambiare. Questo non significa negare se stessi, ma assumere stili più consoni a chi ci troviamo davanti e al contesto in cui siamo.

ATTIVITÀ: DISEGNA IL TUO STILE

Primo momento

Consegniamo ad ogni animatore un foglio A4 rappresentante il corpo umano. A livello individuale ognuno dovrà cerchiare le parti del corpo che utilizza maggiormente per esprimere chi è e scrivere l'utilizzo che ne fa (per esempio: la bocca, perché sorrido sempre). Lasciamo almeno quindici minuti di lavoro individuale.

Secondo momento

Dividiamo gli animatori in gruppi da 5/6 persone, ogni gruppo avrà a disposizione un cartellone su cui dovrà disegnare una sagoma di essere umano, evidenziando piedi, mani, cuore e testa (nulla vieta di specificare nella testa anche occhi, orecchie, naso e bocca).
Memori del lavoro individuale e della partita che ha dato "un calcio allo stile", ogni animatore sarà invitato nel gruppo a condividere la sua idea di stile dell'animatore, specificando come dovranno essere e come dovranno muoversi piedi, mani, cuore e testa quando coinvolti:

a. Nel rapporto con gli altri animatori;
b. Con gli animatori più esperti;
c. Con i coordinatori
d. Con i bambini e con i preadolescenti.

RILETTURA:

Al termine dell'incontro sarà bello evidenziare come ognuno può arricchire l'esperienza del Cre-Grest, attraverso il proprio stile. Con la propria unicità ogni animatore è in grado di valorizzare il Cre-Grest. Allo stesso tempo il Cre-Grest può essere il contesto attraverso il quale crescere: lì, infatti, ciascuno può imparare a conoscersi e a maturare nel proprio modo di rapportarsi.

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi un'immagine del corpo umano per la scheda da consegnare agli animatori.

INCONTRO 3
ESSERE ANIMATORI, INSIEME

OBIETTIVO:

Cerchiamo di trasmettere agli animatori la consapevolezza che per animare serve saper gestire il gruppo, piccolo, medio o grande che sia, spiegando in modo chiaro le regole, consapevoli della varietà di emozioni che ognuno può provare quando sta con gli altri.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: LEGAMI LEGATI

Dividiamo gli animatori in piccoli gruppi e facciamoli disporre in cerchio prendendosi per mano. Consegniamo loro un oggetto che può essere un palloncino, una palla, un cerchio. Lo scopo del gioco è riuscire a passare l'oggetto al compagno accanto, senza farlo cadere e senza lasciare andare la stretta di mano. Una volta che tutti i piccoli gruppi saranno riusciti a compiere un giro completo, facciamo disporre gli animatori in un unico grande cerchio e organizziamo una manche con le stesse dinamiche. Il senso del gioco è portare gli animatori a riflettere sul fatto che tutti i membri di un gruppo sono "legati tra loro" e che, per raggiungere degli obiettivi, è necessario conservare questo legame.

LANCIO DEL TEMA:

Guardiamo lo spezzone di film "Army of thieves" (dal minuto 26,41 al minuto 31,45), disponibile sulle piattaforme streaming.

"*L'unione fa la forza*", cita un famoso detto. Se è vero che al Cre-Grest siamo tutti animatori dei più piccoli, non possiamo dimenticare che a ciascuno è affidato un mandato particolare. Prendendo spunto dallo spezzone del film, mostriamo agli animatori che in una squadra educativa, i ruoli e le mansioni di tutti devono essere chiari, assegnati in base alle competenze e capacità di ciascuno, o assunti in base alle proprie caratteristiche di personalità, riconosciute da altri. Proviamo, insieme agli animatori, a riflettere su alcuni ruoli che possono instaurarsi all'interno di un gruppo animatori:

- *Il leader (riconosciuto o meno);*
- *Il contro-leader (esplicito o implicito);*
- *Il gregario (che affianca il leader aderendo alle sue disposizioni per il raggiungimento degli obiettivi);*
- *Il nuovo arrivato;*

Potrà essere utile far riflettere gli animatori anche sul loro passato:

- *da dove vengono le competenze che possono mettere a disposizione durante il prossimo Cre-Grest?*
- *Quali esperienze li hanno formati e resi ciò che sono?*

ATTIVITÀ: CHI SEI, COSA FAI?

Primo momento

Dividiamo gli animatori in piccoli gruppi e ad ogni gruppo consegniamo una tabella scaricabile online. Ogni gruppetto avrà quindici minuti per scrivere quali sono le abilità principali richieste all'interno di un gruppo nello svolgere le diverse mansioni in una ordinaria giornata di Cre-Grest. È importante sottolineare che questi animatori puntano a gestire al meglio i diversi momenti e vogliono dare il loro contributo perché il gruppo si rafforzi.
Una volta compilata la scheda, condividiamo e ascoltiamo quali caratteristiche ha individuato ogni gruppo, scrivendole su un cartellone. Sicuramente, oltre alla motivazione e alla voglia di mettersi in gioco che sono essenziali per dare il proprio contributo, sarà importante che risalti quanto è fondamentale, nel gestire i gruppi, l'essere chiari mentre si trasmettono le indicazioni, attenti alle spiegazioni degli altri, ascoltando prima e preparandosi se si è incaricati di un certo compito.

Secondo momento

Dopo aver ragionato insieme sulle abilità precise che servono per dare il proprio contributo nel gestire i gruppi, grandi o piccoli, diamo ai gruppetti ancora 10 minuti per riflettere insieme, aiutati dalla tabella scaricabile online. *Quali emozioni suscitano le reazioni degli animatori nel gruppo di bambini? Quali invece nel gruppo animatori?*
Una volta terminata la riflessione, condividiamo insieme i pensieri di ogni singolo gruppetto. I bambini e gli animatori reagiscono in maniera diversa davanti alle situazioni. Quali sono le emozioni che vogliamo suscitare nel gruppo? Le emozioni che suscitiamo influiscono sull'andamento del gruppo?

RILETTURA:

Le nostre azioni, nei diversi momenti del Cre-Grest, sono un contributo essenziale perché il gruppo sia gestito al meglio. Sono le nostre abilità e i nostri talenti che mettiamo in campo ogni giorno a far sì che la squadra sia davvero tale. Per questo è importante prendere seriamente i compiti che ci sono affidati, imparando gradualmente a gestire i gruppi.

Sul sito completo, nella sezione Download, trovi le due tabelle da consegnare agli animatori durante l'attivazione.

LIVELLO 2
GLI STRUMENTI DELL'ANIMAZIONE

(per gli animatori oltre la prima esperienza di Cre-Grest)

INCONTRO 1
QUALI TEMPI PER ANIMARE?

OBIETTIVO:

Essere animatori significa saper coinvolgere i più piccoli nell'esperienza del Cre-Grest, utilizzando gli strumenti a propria disposizione. Con questo primo incontro aiutiamo gli animatori a riconoscere il senso e l'importanza dei diversi momenti che animano l'esperienza del Cre-Grest e la necessità di trovare un equilibrio tra essi.

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO: SLEGARSI

Disponiamo gli animatori in cerchio. Al via del conduttore, ciascun componente del gruppo si sposterà verso il centro con l'obiettivo di dare la mano casualmente ad altri animatori. Si creeranno, così, numerosi intrecci. A questo punto sarà necessario sbrogliare la matassa di intrecci, senza mai lasciare le mani dei compagni. Se il gruppo è numeroso si consiglia di suddividerlo in combinazioni da dieci partecipanti. In questo caso sarà possibile proporre una sfida a chi disfa prima gli intrecci. Utilizziamo un timer per rendere più accesa la competizione.

LANCIO DEL TEMA: IERI È STORIA, DOMANI È MISTERO

Guardiamo il video "A single life":
hiips://www.radiomontecarlo.net/video/extra/1236381/video-a-single-life-un-corto-che-ci-fa-viaggiare-nel-tempo.html

Ogni momento deve essere vissuto nel *qui* e *ora* altrimenti si corre il rischio di restare ancorati al passato e di perdersi quanto di buono può accadere, oppure al contrario, di proiettarsi troppo verso il futuro perdendo così di vista il momento presente. Anche al Cre-Grest è importante che ogni istante della giornata venga valorizzato senza restare ancorati al passato e senza spingere necessariamente l'acceleratore verso ciò che sarà, garantendo la continuità della proposta tra ciò che è *prima* e quel che viene *dopo*.

ATTIVITÀ: COS'HAI FATTO AL CRE-GREST?

Primo momento

Prepariamo su un tavolo più copie delle carte che riportano i diversi momenti che compongono il Cre- Grest. Dietro ogni carta ci saranno indicate delle sottocategorie (riflessione, gioco di squadra, movimento, creatività) che avranno dei valori diversi numerati da 1 a 5, a seconda di come abitualmente si inseriscono nella giornata di Cre-Grest e della durata media prevista per quel momento. Nella prima parte dell'attività ogni animatore, singolarmente, dovrà scegliere 3 momenti della giornata che reputa essere importanti. Dopo averli scelti ci sarà un momento di condivisione che avrà come guida le seguenti domande:

- *Perché hai scelto proprio quelli?*
- *Sono per te i più importanti per il Cre-Grest o quelli in cui ti ritieni più bravo?*

Secondo momento

Dividiamo gli animatori in quartetti per costruire insieme un'intera giornata di Cre-Grest. Consegniamo una tabella della giornata divisa in sei slot da un'ora ciascuno. Ogni giornata dovrà avere il corretto equilibrio tra le sottocategorie di ogni carta. A questo punto ogni quartetto dovrà presentare la giornata, soffermandosi anche sull'equilibrio tra le diverse categorie.

RILETTURA:

Spesso, nei giorni frenetici che caratterizzano il Cre-Grest, manca il tempo di fermarsi ad assaporare ogni momento che si vive. Il Cre-Grest è fatto di tante esperienze e di tanti momenti diversi, ognuno con una sua peculiarità e una sua opportunità educativa. Nessuno è più importante degli altri ma ognuno ha il proprio valore e contribuisce a strutturare l'esperienza del Cre-Grest che è unica nel suo genere. Ecco perché è importante dosarli bene, riuscendo a trovare il giusto equilibrio tra tutti.

Per riassumere in tre parole, potremmo dire che è necessario curare:

- **il tempo**: ogni momento ha una sua durata, che è pensata e progettata, che non può essere improvvisata;
- **il senso**: ogni momento ha un proprio scopo e un proprio valore, da scoprire e fare proprio;
- **l'equilibrio**: solo il corretto mix tra tutti gli ingredienti che compongono il Cre-Grest può contribuire a renderlo un'esperienza unica e completa.

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi le carte per il primo momento dell'attività e la tabella per il secondo.

INCONTRO 2

QUALI STRUMENTI PER ANIMARE?

OBIETTIVO:

L'uso degli strumenti animativi al Cre-Grest è fondamentale. Attraverso di essi promuoviamo l'educazione integrale della persona, quella che don Bosco riassumeva in tre parole: mano (il saper fare ed entrare in relazione, attraverso il corpo); cuore (conoscersi e conoscere gli altri attraverso la cura delle proprie emozioni e dei propri sentimenti, della propria anima); testa (il saper guardare al mondo in modo critico, utilizzando la propria intelligenza).

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO: CRE E GREST

Dividiamo gli animatori in due squadre e formiamo delle coppie con gli avversari. Una squadra si chiamerà "Cre", l'altra "Grest". Disponiamo i giocatori schiena contro schiena con l'avversario al centro di un campo e allineati lungo una riga. Il formatore inizia a raccontare una storia. Ogni volta che nomina i nomi "Cre" e "Grest", i chiamati dovranno scappare e raggiungere un'area di salvezza, senza essere toccati dal proprio avversario. Continuiamo così fino alla fine della storia.

LANCIO DEL TEMA: BANDA ALLE CIANCE

Guardiamo il video "One man band":

hiips://www.youtube.com/watch?v=01GY7zYN-ps

I due protagonisti del video non riescono a coinvolgere la bambina perché troppo concentrati sull'ottenere la moneta. Quando animiamo, il nostro obiettivo dovrebbe essere quello di coinvolgere i bambini e i preadolescenti del Cre-Grest, senza pretendere di ricevere in cambio qualcosa. L'esperienza del Cre-Grest è sempre gratuita, per dirla con uno slogan: *gli strumenti non devono essere strumentalizzati.*

ATTIVITÀ: OGNI COSA A SUO TEMPO

Primo momento

Presentiamo agli animatori quattro tipologie dell'animazione:

1. l'animazione da palco, che contiene i balli ma anche tutte quelle abilità di conduzione dei momenti comuni;
2. l'animazione da teatro, che rappresenta quelle qualità che occorre tirar fuori quando si deve narrare, sia la storia sia il contesto di un gioco o qualsiasi altro momento che richiede di trasportare i bambini e preadolescenti e calarli in una realtà fantastica;
3. l'animazione da campo, che riguarda la preparazione, la gestione e la realizzazione dei momenti di gioco;
4. l'animazione da tavolo, che va a coinvolgere la nostra creatività e manualità nell'attuazione dei laboratori.

Dopo aver presentato i quattro momenti, chiediamo agli animatori di valutare la propria abilità, attribuendosi un punteggio che va da 1 a 10.

Secondo momento

Chiediamo ad ogni animatore di identificare quale tra i quattro momenti indicati è quello in cui fa più fatica. Successivamente ogni animatore dovrà recarsi allo "stand" dello strumento che più lo mette in difficoltà dove sarà chiamato ad affrontare un'attività specifica.

Animazione da palco

Chiediamo agli animatori di provare a presentarsi sul palco davanti a tutti per 30 secondi. Al termine di questo giro, riflettiamo su eventuali difficoltà emerse (*Cosa hai provato? Cosa o chi ti ha messo in difficoltà? Sei riuscito a vincere le tue resistenze? Cosa credi di poter migliorare?*). Poi facciamo vedere un video o una raccolta di video che mostrano conduttori professionisti in azione e consegniamo agli animatori una tabella: gli animatori devono valutare, con punteggio da 1 a 10, le competenze di ogni professionista. Al termine chiediamo agli animatori di aggiungere il proprio nome alla tabella e valutare anche se stessi.

Animazione da campo

Dividiamo gli animatori in tre gruppi. Ad ogni gruppetto consegniamo un oggetto molto semplice (come, per esempio, una corda, un cerchio, un foglio bianco...) e chiediamo loro di inventare un gioco a partire dagli oggetti che hanno tra le mani. Facciamo attenzione a sottolineare l'importanza di pensare a tutte le variabili che caratterizzano un gioco:

- la durata;
- il materiale necessario;
- il luogo di svolgimento;
- il target di età di riferimento,
- le regole
- lo svolgimento del gioco (con un'attenzione particolare sul come si vince).

Al termine del tempo assegnato i tre gruppetti si scambiano i fogli: la spiegazione del gioco dovrà essere ben comprensibile anche a chi non l'ha pensato. Saranno i componenti delle altre squadre, a presentare agli altri animatori il gioco del gruppo da cui hanno ricevuto il foglio.

Animazione da teatro

Mostriamo agli animatori una serie di oggetti (possono essere oggetti raffigurati su stampe o oggetti reali, scelti a vostra discrezione). Chiediamo loro di sceglierne due e di narrare una storia partendo da essi (per rendere più teatrale questo laboratorio, possiamo pensare di svolgere l'attività in presenza di un palco, di avere a disposizione qualche luce a cui possiamo facilmente cambiare colore, di predisporre alcuni costumi e parrucche che gli animatori possono facilmente utilizzare). Dopo aver sentito la storia si discute su eventuali difficoltà riscontrate:

- È stato difficile inventare una storia a partire da degli oggetti? Perché?
- *Cosa ha aiutato?*
- *Cosa ha ostacolato il compito assegnato?*

Animazione da tavolo

Consegniamo a ciascun animatore un foglio bianco di forma quadrata. Chiediamo di utilizzare questo foglio come credono (costruendo un origami, disegnando un mandala, ecc.) purché si cerchi, attraverso di esso, di rendere plasticamente un'emozione. Al termine ognuno presenta il proprio lavoro.

RILETTURA:

Una volta rientrati dall'attività a stand ogni gruppo condividerà, tramite un portavoce, quanto sperimentato. Aiutiamo gli animatori a porre attenzione sulla necessità di utilizzare sempre gli strumenti animativi proposti, vincendo i timori e le resistenze, impegnandosi a spendersi al meglio dove è richiesto il proprio contributo e a fornire il proprio supporto nelle attività in cui si è più portati.

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi la storia da raccontare e la tabella di valutazione delle abilità
e dei conduttori famosi.

INCONTRO 3
CHI ANIMARE?

OBIETTIVO:

All'interno del Cre-Grest ogni animatore è chiamato a porre attenzione alle caratteristiche e ai bisogni di ogni fascia d'età a lui affidata: generalmente i bambini delle elementari – a loro volta suddivisibili in 1a, 2a, 3a e 4a, 5a elementare - e i preadolescenti delle medie. La personalizzazione e valorizzazione del singolo passa anche attraverso la conoscenza delle caratteristiche legate alla fase di vita che sta affrontando.

ATTIVITÀ ROMPIGHIACCIO: ATOMI

Per questa attività, indichiamo all'intero gruppo una modalità con la quale gli animatori dovranno suddividersi: per esempio, dicendo "Quattro!", dovranno raggrupparsi a gruppi di quattro persone, ecc. I giocatori che rimangono esclusi dagli atomi vengono eliminati. Il gioco si conclude quando, rimaste le ultime tre persone in gara, viene chiamata la coppia.

LANCIO DEL TEMA: L'ETÀ CONTA

Per esplorare le caratteristiche di ogni fascia d'età si preparano tre stanze tematiche: una per ogni target: 1a-2a-3a elementare, 4a-5a elementare e medie. Nelle stanze ci saranno oggetti, immagini e musiche che richiamano le diverse età della vita (lasciamo ai coordinatori la possibilità di lavorare di fantasia nella selezione degli oggetti). Ogni animatore dovrà scegliere l'oggetto che, secondo lui, meglio definisce quella categoria. Insieme, nel grande gruppo (o suddivisi in più gruppi a seconda dalla fascia d'età di cui ci si dovrà occupare durante l'estate) condivideremo alcune caratteristiche di ciascun target d'età, proprio a partire dagli oggetti scelti. Il Cre-Grest è vissuto da tanti bambini e preadolescenti che attraversano momenti differenti della loro vita e che si trovano, quindi, ad affrontare necessità differenti. Compito dell'animatore è capire le esigenze e i bisogni di ognuno e relazionarsi, pur nella coerenza educativa richiesta, in modo unico con ciascuno.

ATTIVITÀ: AD OGNUNO IL SUO

Primo momento

Successivamente, attraverso le immagini del famoso gioco "Dixit" (o altre immagini simili), aiutiamo gli animatori a identificare per ogni fascia d'età individuata tre punti di forza personali che intendono mettere in gioco per accompagnare bambini e preadolescenti nella loro crescita e tre paure che provano nel pensare di doversi relazionare con le esigenze e complessità di ogni bambino e preadolescente.

Secondo momento

Progettare significa costruire un'esperienza "su misura" che in qualche modo diventi significativa per chi ne prende parte, contribuendo alla crescita di ciascuno. Nei passaggi precedenti si è identificato il destinatario (le diverse fasce di età) a cui rivolgere la propria attenzione. Proviamo ora a progettare una serata di animazione per i partecipanti al Cre- Grest, cercando di definire nel dettaglio:

- A quale fascia d'età si rivolge questa attività?
- Qual è l'obiettivo della serata?
- Chi fa cosa? E che cosa fa? Con quali regole?
- Che attenzioni avere verso i destinatari?
- Quale la durata della proposta?
- Quali i materiali necessari?

RILETTURA:

"Ad hoc": fatto su misura. Per costruire un progetto che possa porre al centro i destinatari e farli sentire importanti, bisogna capire al meglio chi sono i bambini e i preadolescenti che frequentano il Cre-Grest. Solo attraverso questa consapevolezza si può costruire un'esperienza che sia vera e significativa. Per riassumere in tre parole:

- Esempio: capire che ogni animatore è chiamato ad essere un esempio per i più piccoli;
- Cura: capire che è necessario prestare attenzione e farsi carico di ciò che ciascuno vive;
- Progettare: capire che quando si ha a che fare con la vita delle persone, non si può improvvisare, è necessario progettare con cura le nostre attività, guardando a chi abbiamo di fronte.

LIVELLO 3

LA RELAZIONE EDUCATIVA E LA SPIRITUALITÁ DELL'ANIMATORE

(per gli animatori esperti di Cre-Grest)

INCONTRO 1

UN METODO PER ANIMARE

OBIETTIVO:

Con questo primo incontro aiutiamo gli animatori più esperti a sperimentare cosa significhi essere animatore all'interno dell'oratorio, in particolare durante l'esperienza estiva, facendo emergere i tre momenti tipici dell'animazione: *esperienza*, *rilettura*, *conversione*.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: SOFFIA IL VENTO PER TUTTI QUELLI CHE...

Disponiamo gli animatori in cerchio. Uno sta in mezzo e dice: "Il vento soffia per tutti quelli che..." e indica una caratteristica che potrebbe essere comune a chi è disposto nel cerchio (per esempio, portano gli occhiali, hanno un gatto, indossano un paio di jeans...). Tutti quelli che si riconoscono nelle caratteristiche indicate devono cambiare rapidamente di posto. L'animatore al centro cercherà di andare ad occupare uno dei posti liberi. Chi resterà in piedi andrà al centro e così ricomincerà il gioco.

LANCIO DEL TEMA: QUALE EMOZIONE CI GUIDA?

Guardiamo il video "Quale emozione ci guida?":
hiips://www.youtube.com/watch?v=B3cLarwGhPc&t=3s

Spesso quando succede un fatto imprevisto andiamo in confusione e non sappiamo cosa fare. Rischiamo di dover prendere delle decisioni troppo in fretta, senza avere il tempo necessario per riflettere intorno a quello che sta succedendo. Se però abbiamo alle spalle un'idea di senso che ci guida, qualsiasi cosa faremo sarà stata pensata e non agita d'impeto. Proviamo a riflettere su alcune domande:

- *Quando ti trovi in una situazione difficile generalmente come agisci? Di pancia o di testa?*
- *Ti lasci guidare dalle emozioni o tendi a privilegiare la razionalità?*

ATTIVITÀ: BUONA LA PRIMA!

Primo momento

Proponiamo agli animatori di fare un esercizio di improvvisazione. Vengono proposte alcune situazioni tipiche della quotidianità vissuta al Cre-Grest, chiedendo agli animatori di rappresentare un ruolo ben preciso, che verrà assegnato prima della "messa in scena". In base al ruolo assegnato (es. don, bambino, mamma, volontario, adolescente, animatore...) pescheranno un bigliettino sul quale sono indicate delle azioni da simulare. L'unico ruolo libero, per il quale non sarà necessario pescare un biglietto, sarà quello dell'animatore. Egli potrà intervenire come meglio crede nelle diverse situazioni, disponibili in un file online.
Al termine di ogni momento di improvvisazione prendiamo un tempo per raccogliere le varie osservazioni degli animatori rispetto a quello che è accaduto, tenendo traccia di quanto emerge. Questo momento può essere guidato da alcune domande-stimolo:

- *Come ha reagito l'animatore?*
- *Perché ha reagito in quel modo?*
- *Al suo posto, voi come vi sareste comportati? Perché?*

Secondo momento

In quest'ultima fase chiediamo di fare un esercizio di pensiero orientato all'esperienza estiva del Cre-Grest. Qui vengono raccolti e riassunti tutti i ragionamenti portati in precedenza, che sono andati a costituire un bagaglio di conoscenze utili e rispendibili da parte degli animatori nel corso dell'esperienza estiva. Divisi in gruppi omogenei chiediamo loro di riflettere sulle improvvisazioni appena messe in scena accompagnandoli a rendersi conto che queste situazioni potranno capitare anche durante il Cre-Grest. L'invito è quello di provare a scrivere su un grande cartellone tutto ciò che è emerso durante la rilettura delle improvvisazioni.

RILETTURA:

Tutte le esperienze che viviamo in oratorio, in particolare al Cre-Grest, ci formano e ci aiutano a crescere. Spesso, soprattutto al Cre-Grest, ci viene chiesto di prendere posizione e di fare delle scelte, senza avere troppo tempo per pensarci. Quando si vive un'esperienza è importante, invece, fermarsi trovando il tempo per rileggerla e rielaborarla. Solo in questo modo un'esperienza può diventare occasione di apprendimento. L'augurio è che gli animatori possano mettere in pratica tutto ciò che hanno modo di imparare dall'esperienza del Cre-Grest, esercitandosi a rileggerla.

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi la tabella delle situazioni possibili.

INCONTRO 2
UN'ATTENZIONE PER TUTTI

OBIETTIVO:

Far emergere negli animatori la consapevolezza che ci sono diverse figure educative (coordinatori, animatori senior e junior, bambini e preadolescenti, adulti volontari...) che partecipano e rendono possibile l'esperienza del Cre-Grest, riconoscendo che tutte sono importanti in egual misura.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: CENERENTOLA

Dividiamo gli animatori in due gruppi della stessa dimensione: i membri di ciascun gruppo avranno ruoli diversi. Tutti gli animatori del primo gruppo si tolgono una delle scarpe e la pongono in un punto stabilito di un'area piuttosto spaziosa (può essere l'oratorio ma va bene anche una piazza, un bosco, un'area in aperta campagna). Successivamente questi ultimi, vanno a nascondersi nell'area stabilita. Dopo cinque minuti di attesa, coloro che fanno parte del secondo gruppo devono pescare dalla pila una scarpa e andare a cercare il proprietario.

LANCIO DEL TEMA: CEDERE AL DARE

Guardiamo il video "#GiveInToGiving":
hiips://www.youtube.com/watch?v=WN18kGdPHzk

Al Cre-Grest ci viene chiesto di esserci per gli altri più che per noi stessi. Come giochiamo il nostro ruolo di animatori? Non chiediamoci quanto tempo dedichiamo all'altro, ma come lo dedichiamo. Anzi, chiediamoci quanto siamo capaci di accorgerci dei bisogni dell'altro per accompagnarlo nell'esperienza del Cre-Grest e fargli vivere un'autentica palestra di vita.

ATTIVITÀ: INDOVINA CHI?

Primo momento

Chiediamo al gruppo degli animatori di rappresentare su un cartellone la cartina del proprio oratorio: quest'immagine servirà come sfondo per incollare i personaggi che vivono questo luogo.

Secondo momento

Consegniamo a ciascun animatore un foglietto sul quale, da un lato, è rappresentato un omino stilizzato e dall'altro è riportata una specifica domanda che varia per ogni biglietto. L'animatore dovrà rispondere a ciascuna domanda rappresentando graficamente la risposta e personalizzando, quindi, la figura stilizzata.
Al termine ogni personaggio dovrà essere collocato, dagli animatori stessi sulla piantina, nel luogo in cui svolge il proprio servizio o quello in cui generalmente si muove durante l'esperienza del Cre-Grest.
Una volta svolta questa attività l'oratorio risulterà abitato dalle figure che, secondo l'idea degli animatori, prendono parte al Cre-Grest. Per concludere chiediamo agli animatori di riflettere sulle persone che hanno rappresentato:

- *Abbiamo dato più importanza ad alcune figure rispetto ad altre? Perché?*
- *Abbiamo dimenticato qualcuno?*
- *Quali sono i criteri in base ai quali diamo più importanza ad una persona rispetto ad un'altra?*

RILETTURA:

Le figure che gravitano attorno al Cre-Grest sono tante e spesso date per scontate. Pensarle e collocarle sulla piantina dell'oratorio ci permette di comprendere che siamo tutti parte di questo luogo e che ciascuno di noi è importante. In quanto animatori ci viene chiesto di dedicare singole attenzioni a ciascuno, impegnandoci a mantenere buone relazioni con tutti. Sarebbe bello se ciascun animatore, durante questo Cre-Grest, guardasse all'oratorio con uno sguardo più ampio, come a una grande famiglia.

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi i foglietti per il secondo momento dell'attività.

INCONTRO 3
UNA SPIRITUALITÀ CHE TRASMETTO

OBIETTIVO:

Per essere un buon animatore, occorre dedicare tempo anche alla cura della propria spiritualità. Perché non lasciare che il Cre-Grest diventi occasione per ritagliarsi un po' di tempo per sé e per imparare a confrontarsi con libertà su un tema così profondo?

PER ROMPERE IL GHIACCIO: CACCIA ALLA PERSONA

Ogni animatore compila un foglio con qualche domanda personale (colore dei capelli, sport, canzone, film preferiti...). Man mano che finiscono di compilare le varie carte di identità chiediamo di inserirle in una scatola e mischiarle. A questo punto, a turno, ciascuno pesca una carta: quando tutti hanno tra le mani un foglietto, inizia la caccia al suo proprietario. Si prosegue fino a che tutti non hanno trovato il proprio.

LANCIO DEL TEMA: SOLO CREDICI

Guardiamo il video "Lettera a Gerusalemme":

hiips://www.youtube.com/watch?v=xXU5QioyeX0

Un animatore, per poter essere davvero testimone, non può non prendersi cura della propria spiritualità, affidando prima di tutto l'esperienza del Cre-Grest, a Dio. Questa canzone, inizialmente concepita come un dialogo tra genitore e figlio, vede protagonista nel video una bambina che rappresenta il rapporto che ogni persona ha con Dio, quello di figlio amato.

ATTIVITÀ: IL CREA-PREGHIERE

Primo momento

Scegliamo alcune virtù (per esempio: fede, speranza, carità, prudenza, giustizia, fortezza...) e riportiamo la loro definizione su alcuni cartelloni appesi per la sala in cui svolgeremo l'incontro; consegniamo ad ogni animatore dei post-it (uno per ogni valore spirituale scelto) ed una penna. Lasciamo loro qualche minuto di tempo (in base al numero di post-it consegnati) per scrivere un proprio pensiero riguardante ciascuna delle virtù presentate. Facciamo appiccicare ciascun post-it ad ogni cartellone.

Secondo momento

Suddividiamo gli animatori in tanti gruppi quanti sono le virtù scelte; ciascun gruppo dovrà analizzare ciò che è emerso dai pensieri riportati sui post-it e successivamente, aprire un confronto esprimendo un proprio pensiero.
Facendosi aiutare dalle domande suggerite, un salmo:

- *Cos'è per te questo valore? Che significato ha per te? Fai un esempio.*
- *Quanto è importante rispetto agli altri? Con quale altro valore lo colleghi?*
- *Prova ad immaginare un'immagine o un simbolo concreto che rappresenti il valore.*

Concluso il confronto a gruppi, un portavoce per ogni gruppo espone agli altri ciò che è emerso e consegna la preghiera scritta. Tutti i frammenti di salmo, ben assemblati in un secondo momento, comporranno un'unica preghiera, che potrà essere recitata durante la S. Messa con il Mandato degli animatori oppure letta durante l'incontro finale del percorso di formazione o, ancora, utilizzata come preghiera degli animatori durante il tempo del Cre-Grest.

RILETTURA:

Creare insieme una preghiera può aiutare gli animatori a conoscere qualcosa in più sul loro rapporto con Dio e a comprendere che la spiritualità è una dimensione della quale non provare vergogna perché accomuna ogni uomo.
L'attività pone gli animatori a riflettere su ciò che li circonda, su loro stessi e le loro azioni, sull'altro e su Dio, creando cosí dei legami piú profondi e intimi. Infatti dire *"prego per X"* é sinonimo di *"mi prendo cura/mi prendo a cuore"* e di *"affido a Dio"* perché mi *"fido di Lui"*. Questi legami di fiducia e di cura sono fondamentali nel Cre-Grest sia per la sua riuscita, sia per trasmettere il senso dell'esperienza stessa ai piú piccoli, facendo loro da esempio.

Sul sito completo, nella sezione Download, trovi le carte d'identità per l'attività rompighiaccio.

INCONTRO **FINALE**

QUATTRO, CINQUE, SEI... PER FORTUNA CHE CI SEI!

L'incontro, strutturato su tre momenti (pomeriggio - cena- veglia serale) permetterà agli animatori di venire coinvolti prima individualmente, poi a piccoli gruppi ed infine come parte di un unico grande insieme.

POMERIGGIO

OBIETTIVO:

La preparazione del Cre-Grest è stata piena di emozioni. Lo stesso Cre-Grest innescherà una molteplicità di emozioni: dobbiamo aiutare gli animatori, che hanno lavorato separatamente, a sentirsi ancora parte di una grande squadra. Ricorderemo loro che le emozioni del singolo contribuiscono ad arricchire e a rafforzare quelle del gruppo.

PER ROMPERE IL GHIACCIO: CHE ENERGIA QUESTE EMOZIONI!

Chiediamo agli animatori di mettersi in cerchio (valutate se in base al gruppo è opportuno predisporne di diversi). Ognuno, a turno, inizierà a sfregare le mani tra loro, creando una sorta di "energia" che rappresenta il suo stato emotivo. A questo punto dovrà "lanciare" l'energia emotiva ad un compagno, nominandolo attraverso gradazioni vocali diverse (urlato, a bassa voce, lentamente etc.) in base, appunto, all'energia emotiva.
A questo punto chi riceverà l'energia a sua volta dovrà ripetere l'azione.
In questo modo i membri del gruppo avranno modo di percepire le emozioni dei compagni e allo stesso tempo di ricordare il nome di ciascuno. Come già accennato l'obiettivo è quello che si sentano parte di un gruppo.

LANCIO DEL TEMA: IL CRE-GREST È UNA ROSA FIORITA, CON LE SUE SPINE!

Guardiamo il video "Spot Porcospino":

hiips://www.youtube.com/watch?v=Icx7hBWeULM

Stare vicini agli altri è sempre molto rischioso, perchè possiamo essere travolti dalle emozioni (altrui o addirittura nostre).
Il Cre-Grest stesso, con le dinamiche che si originano al suo interno, può diventare esperienza di conoscenza reciproca o strumento per ferire gli altri. Per questo motivo è necessario conoscere se stessi e gli altri, così da poter gestire con attenzione alcune dinamiche.
Aiutiamoci ad avere attenzione a ciò che proviamo, a quello che provano gli altri e al modo in cui queste emozioni vengono gestite.

ATTIVITÀ: MI RICORDO...E CHISSÀ COSA MI ASPETTA!

Primo momento

Chiamiamo gli animatori a lavorare individualmente. Ognuno dovrà identificare un'emozione provata al Cre-Grest negli anni precedenti (ai nuovi del gruppo chiediamo di pensare a un'emozione vissuta quando, da bambini, erano iscritti a questa esperienza estiva): ognuno dovrà scrivere il nome di quest'emozione su un foglietto (i post-it, di diversi colori, dovranno essere stati disposti in precedenza al centro della sala) e, associando quest'emozione ad un episodio specifico, provare a descriverlo brevemente.

A questo punto ogni animatore avrà prodotto un bigliettino che avrà su di un lato il nome di un'emozione mentre, sull'altro lato, l'episodio che l'ha evocata. Tutti i biglietti dovranno essere raccolti in un contenitore.

Secondo momento

Invitiamo ogni animatore a pescare dal cesto un bigliettino.

Dopo aver letto l'emozione e il relativo episodio ognuno dovrà esprimere, camminando per la sala, quanto descritto utilizzando la mimica facciale ed il movimento del corpo. Quando gli animatori crederanno di aver trovato qualcuno con un'emozione simile alla propria, dovranno costituire un gruppo. Gli animatori non dovranno mostrare a nessuno il proprio bigliettino sino al momento in cui tutti si saranno raggruppati.

Nel momento in cui verrà creato il gruppo, gli animatori dovranno verificare di avere effettivamente la stessa emozione scritta sul biglietto. I sottogruppi siederanno in cerchio e leggeranno tra loro gli episodi narrati sui post-it.

Si consiglia di svolgere un momento plenario al termine dell'attività in cui vengono raccolte tutte le emozioni emerse - si suggerisce eventualmente di produrre un cartellone sul quale svolgere una sintesi di quanto affiorato.

RILETTURA

Sarà necessario porre attenzione al fatto che ognuno porta emozioni diverse e al fatto che, proprio per questo motivo, serve attenzione a quanto ciascuno sente e a quel che provano gli altri. Non c'è un modo unico di leggere le emozioni e questo verrà espresso bene nella diversità degli episodi che emergeranno. Allo stesso tempo una situazione a cui si tende ad associare una sola emozione potrà essere riletta a partire da prospettive emozionali diverse.

Si invita nella rilettura a far emergere entrambe queste possibilità.

CENA

Organizziamo un momento conviviale destinato esclusivamente agli animatori. Il pasteggiare insieme permetterà di sedimentare quanto emerso nel pomeriggio e, allo stesso tempo, di costruire o rinsaldare le relazioni tra animatori.

MOMENTO **SERALE**

OBIETTIVO:

A conclusione del percorso formativo rivolto agli animatori e ormai prossimi all'inizio del Cre-Grest, proponiamo un momento di spiritualità destinato all'intero gruppo animatori perché possiamo allenare i nostri occhi, le nostre orecchie, la nostra mente e il nostro cuore a rintracciare i segni del Vangelo nell'esperienza che stiamo per vivere. E anche le emozioni troveranno casa dentro relazioni che non faranno avere loro l'ultima parola.

CANTO INIZIALE
Canzone della preghiera del Cre-Grest

Chiudiamo gli occhi per un momento, e proviamo giocare con le immagini. Elementi della natura, del cosmo infinito, dell'uomo dipingono una tela che muta costantemente. E poi lacrime che solcano lente il viso, mani e occhi che abbracciano, accolgono. E presto scopriamo che dentro di noi riusciamo percepire, a dare forma a dei veri e propri mondi che nascono, crescono, si modificano, scompaiono, ritornano, si fanno ingombranti o del tutto silenziosi.
Le emozioni ci parlano, se le sappiamo ascoltare. Le emozioni in qualche modo ci dicono chi siamo, ci raccontano dell'uomo e di Dio. Ci parlano di tutto l'immenso che è in noi e di come un Padre buono ci ha riempito il cuore di tutto il suo amore, che brucia e scalda come il sole. Così vogliamo restare. Accanto a Lui.

INTRODUZIONE

Segno di croce

Sacerdote: Iniziamo questo momento di preghiera in preparazione al Cre-Grest. Vogliamo metterci in ascolto di Dio che ci parla attraverso i racconti delle azioni e della vita di Gesù. Coglieremo insieme come anche Lui ha provato emozioni simili alle nostre, Lui che è vero uomo e vero Dio.

IN ASCOLTO DELLA PAROLA

Dal Vangelo di Marco (10, 17-22)

Mentre andava per la strada, un tale gli corse incontro e, gettandosi in ginocchio davanti a lui, gli domandò: «Maestro buono, che cosa devo fare per avere in eredità la vita eterna?». Gesù gli disse: «Perché mi chiami buono? Nessuno è buono, se non Dio solo. Tu conosci i comandamenti: *Non uccidere, non commettere adulterio, non rubare, non testimoniare il falso, non frodare, onora tuo padre e tua madre*». Egli allora gli disse: «Maestro, tutte queste cose le ho osservate fin dalla mia giovinezza». Allora Gesù fissò lo sguardo su di lui, lo amò e gli disse: «Una cosa sola ti manca: va', vendi quello che hai e dallo ai poveri, e avrai un tesoro in cielo; e vieni! Seguimi!». Ma a queste parole egli si fece scuro in volto e se ne andò rattristato; possedeva infatti molti beni.

PER RIFLETTERE

Invitiamo a percepire l'unicità di questo incontro, carico di emozione. Gesù ama il giovane che segue i comandamenti anche quando lui non è disposto a lasciare tutto per seguirlo. Per un istante, entrambi vivono emozioni intense: amore (Gesù) e tristezza (il giovane ricco). Invitiamo gli animatori a mettersi a coppie e a fissarsi negli occhi, in silenzio, per alcuni istanti. Riusciamo a capire cosa gli altri provano per noi da un semplice sguardo? Successivamente aiutiamo gli animatori a mettersi nei panni del giovane del Vangelo e a pensare a quali emozioni avrebbero provato loro se avessero vissuto quell'incontro.

ASCOLTIAMO

Ad ogni animatore viene consegnato un testo:

La Fede e il Dubbio sono in viaggio di nozze nel deserto. Fiducia e Angoscia passeggiano a braccetto nella notte stellata, e quando una si storce la caviglia l'altra la sostiene. La Spensieratezza offre un mazzo di fiori all'Inquietudine, e pare pure che lo Sconforto abbia chiesto in moglie la Speranza.
L'errore sciocco che facciamo noi è separarle, tenere solo la Speranza, sopprimere la Tristezza, mettere il Dubbio in galera. Ma, senza il Dubbio, la Fede diventa intollerante, poi violenta, poi assassina.
Ma, senza la Tristezza, la Gioia conosce talmente poco se stessa che si ignora e si sgretola.
Ma, senza lo Sconforto, la Speranza diviene stupidità.
Non dobbiamo augurarci che divorzino, ma cercare semmai di trovare il nostro poso fra quelle tensioni.

E.E. Schmitt, Diario di un amore perduto, Edizione e/o, Roma 2019, p.154.

Invitiamo gli animatori a leggerlo e a riflettere sul senso che ha per loro credere.
Al termine di questo momento (ognuno valuti il tempo necessario in base alle caratteristiche del gruppo) rileggiamo il testo ad alta voce, tutti insieme.

SILENZIO E MOMENTO FINALE

Lasciamo alcuni minuti di silenzio, per far sedimentare quanto appena letto.
Dopo il momento di silenzio ognuno dovrà scrivere su un foglietto (precedentemente disposto al centro della sala) un'emozione che teme di non riuscire a gestire o che lo preoccupa particolarmente.
Ogni animatore sarà poi invitato a depositare questo foglietto in un cesto (predisposto per l'occasione) che simbolicamente verrà messo ai piedi del Santissimo e che rimarrà lì per tutta la durata del Cre-Grest.

Sacerdote: Il Signore ci ha donato il suo Spirito, con la fiducia e la libertà dei figli,
Gli affidiamo le nostre emozioni e diciamo insieme:

PADRE NOSTRO

Sacerdote:
Signore, gonfia di passione la nostra vita,
riempi di amicizie la nostra solitudine,
ristora la nostra stanchezza e liberaci dalla paura.
Fa' risplendere in noi
e in coloro che incontreremo nell'avventura del Cre-Grest che inizia,
la gioia e rivestici di luce.
Tu che vivi e regni con il Padre e lo Spirito Santo nei secoli dei secoli.

Tutti: Amen.

CANTO FINALE
Le tue meraviglie
(O un altro canto caro al gruppo o all'oratorio)

Ora lascia o Signore
che io vada in pace,
perché ho visto le tue meraviglie.
Il tuo popolo in festa per le strade correrà
a portare le tue meraviglie

La tua presenza ha riempito d'amore
le nostre vite le nostre giornate,
in te una sola anima,
un solo cuore siamo noi,
con te la luce risplende,
splende più chiara che mai. **Rit.**

La tua presenza ha inondato d'amore
le nostre vite le nostre giornate,
tra la tua gente resterai,
per sempre vivo in mezzo a noi,
fino ai confini del tempo,
così ci accompagnerai. **Rit**

Sul sito completo, nella sezione Download,
trovi la traccia da consegnare agli animatori per partecipare al meglio.