

Note



Bivacco

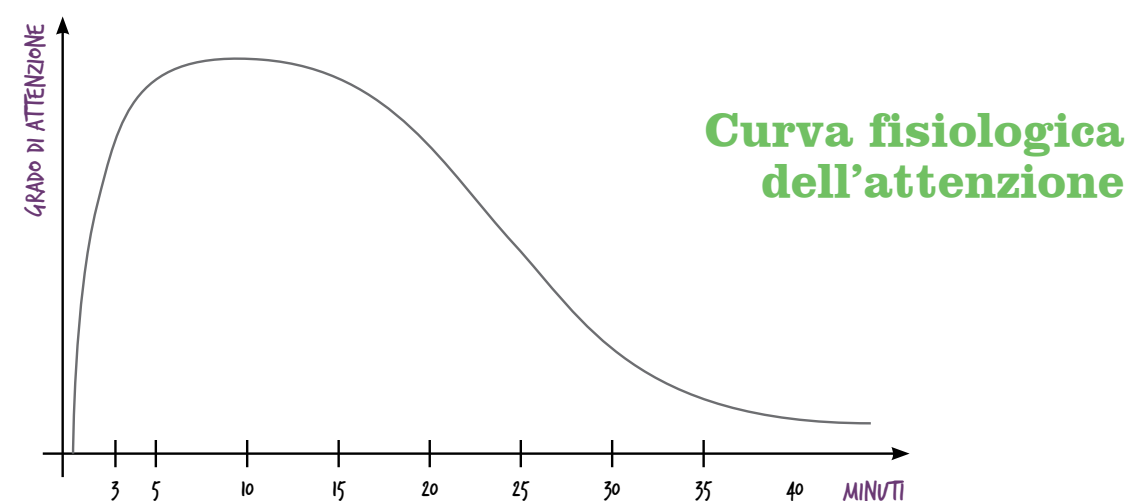
Per una buona riuscita dell'animazione di un fuoco di bivacco è utile, come sempre, appoggiarsi ad una trama narrativa che scandisca i tempi e il ritmo della serata e che ne tenga uniti i vari momenti, aiutando i partecipanti a immergersi in uno spazio condiviso e proficuo all'interno del quale vivere insieme esperienze di allegria e spensieratezza. I costumi e gli oggetti di scena sono in tal senso estremamente efficaci nell'inquadrare da subito la dimensione giocosa, ma ragionata, della serata. Per esempio potreste essere esploratori su di un'isola appena scoperta, personaggi di un libro famoso, una band in tour per l'Europa, sportivi durante la preparazione atletica, scolari che si preparano al compito in classe dell'ultima ora, spie infiltrate nell'organizzazione nemica, becchini che si accingono ad accogliere l'ennesima salma, ecc..

La scelta del tema rimane a discrezione degli animatori e può toccare qualsiasi argomento si desidera approfondire. Qualsiasi argomento! All'interno di vacanze di gruppo che seguono una precisa linea narrativa (es.

campiscuola), il bivacco serale può essere uno strumento prezioso per consolidare alcuni messaggi che si intende comunicare, 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.



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.



*Bans*

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.



*Scenetta*

Questo momento è quello che lascia maggiore libertà creativa ai ragazzi. Per "scenetta" si intende una breve rappresentazione teatrale su un tema che può essere scelto liberamente dal gruppo od opportunamente suggerito dagli animatori. Se non avete mai fatto questo tipo di proposta, può essere che i primi risultati vi sembrino di qualità scadente, ma è più che normale: con il tempo anche i ragazzi impareranno a gestire al meglio questa opportunità. Sia chiaro, non tutti hanno degli attori provetti tra i ragazzi che vengono animati, ma questo rimane comunque un buon banco di prova per far muovere la fantasia e sperimentare la personale relazione con la timidezza. Lasciare che i ragazzi parlino con parole loro è di centrale importanza affinché possano sentirsi parte viva della proposta. Le scenette richiedono chiaramente tempo per essere preparate, dunque abbiate l'attenzione di programmarlo nel pomeriggio; se non avete tempo per farle preparare, meglio non improvvisare.

La successione dei **momenti** è a vostra discrezione, anche in funzione della linea narrativa suggerita all'inizio. Possono essere presenti in scaletta più giochi, più bans, più canti o più scenette, ma cercate di mantenere un equilibrio funzionale al gruppo. Ricordate che rendere protagonisti i ragazzi è un valore che va oltre la buona riuscita di una serata animata: è un'esperienza formativa che può aiutarli a capire come stare insieme.