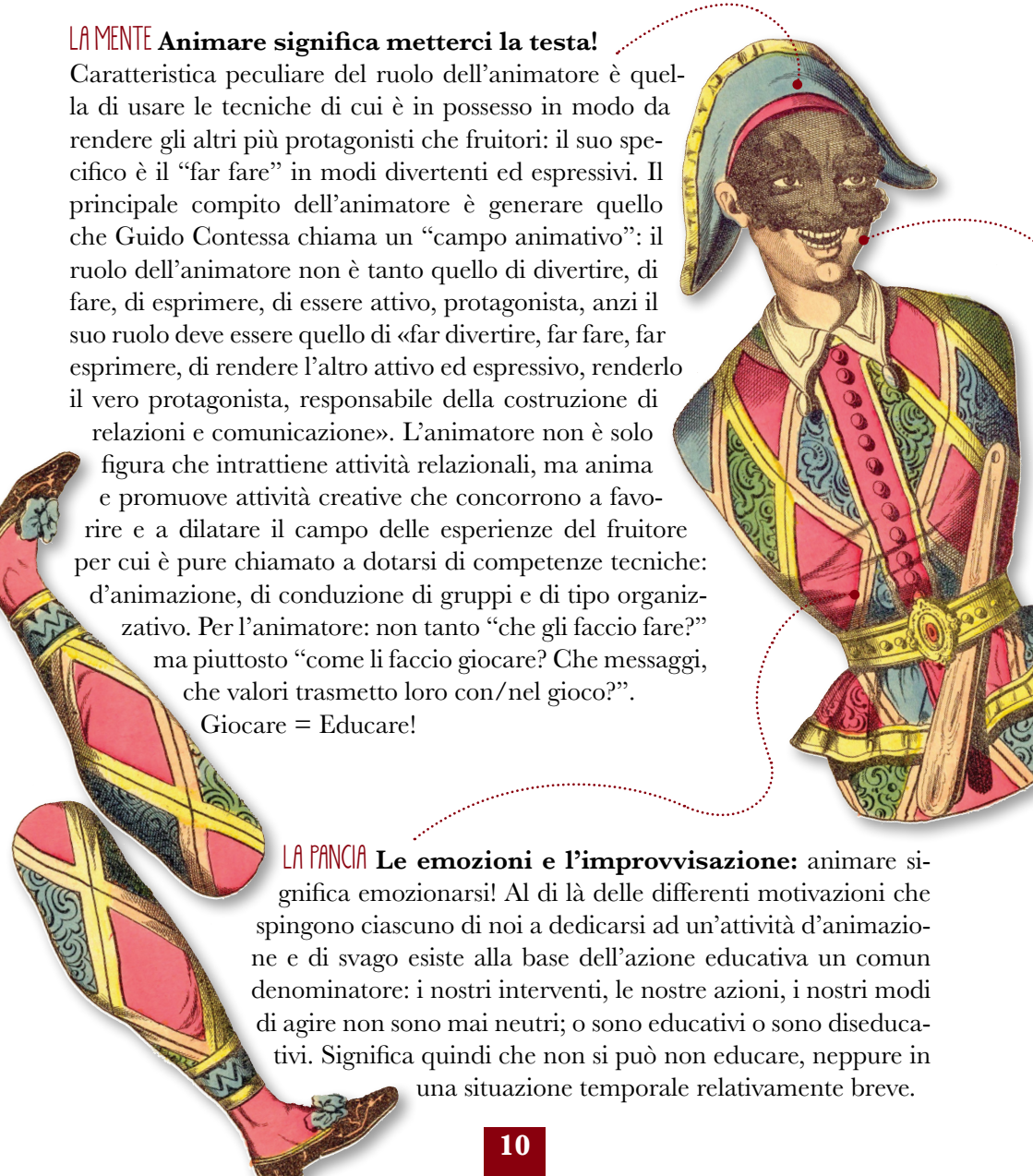
UN PERFETTO IDENTIKIT

A CURA DI STEFANO PRIORI

Proviamo a fare l'identikit dell'animatore! Tracceremo insieme un "ideale di perfezione", poi noi cercheremo di tendere a questa perfezione... ovviamente consci di non riuscire a raggiungerla, però vivremo con questa tensione!



LA MENTE **Animare significa metterci la testa!**
Caratteristica peculiare del ruolo dell'animatore è quella di usare le tecniche di cui è in possesso in modo da rendere gli altri più protagonisti che fruitori: il suo specifico è il "far fare" in modi divertenti ed espressivi. Il principale compito dell'animatore è generare quello che Guido Contessa chiama un "campo animativo": il ruolo dell'animatore non è tanto quello di divertire, di fare, di esprimere, di essere attivo, protagonista, anzi il suo ruolo deve essere quello di «far divertire, far fare, far esprimere, di rendere l'altro attivo ed espressivo, renderlo il vero protagonista, responsabile della costruzione di relazioni e comunicazione». L'animatore non è solo figura che intrattiene attività relazionali, ma anima e promuove attività creative che concorrono a favorire e a dilatare il campo delle esperienze del fruitore per cui è pure chiamato a dotarsi di competenze tecniche: d'animazione, di conduzione di gruppi e di tipo organizzativo. Per l'animatore: non tanto "che gli faccio fare?" ma piuttosto "come li faccio giocare? Che messaggi, che valori trasmetto loro con/nel gioco?".
Giocare = Educare!

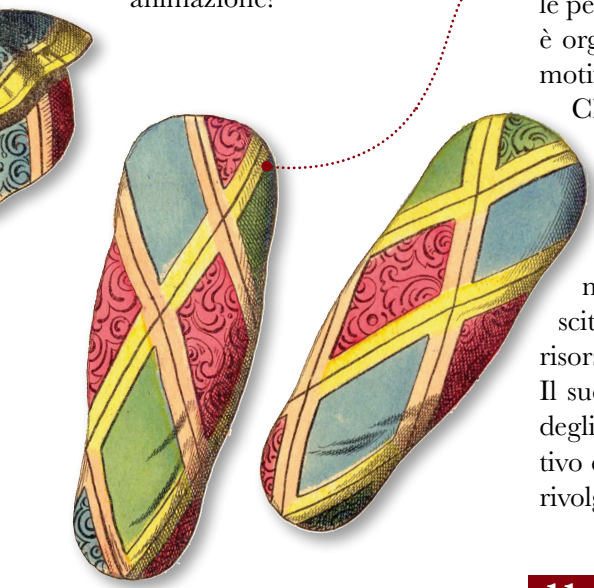
LA PANCIA **Le emozioni e l'improvvisazione:** animare significa emozionarsi! Al di là delle differenti motivazioni che spingono ciascuno di noi a dedicarsi ad un'attività d'animazione e di svago esiste alla base dell'azione educativa un comun denominatore: i nostri interventi, le nostre azioni, i nostri modi di agire non sono mai neutri; o sono educativi o sono diseducativi. Significa quindi che non si può non educare, neppure in una situazione temporale relativamente breve.

Essere animatore in qualsiasi iniziativa d'animazione, significa innanzitutto assumere delle responsabilità e l'assunzione di "responsabilità" comporta di riflesso l'instaurarsi di una relazione con qualcuno, con "un altro", un bambino, un giovane, un adulto. A sua volta ogni relazione instaurata con l'altro è "un'attività", "un'attività educativa" e l'esercizio di questa attività educativa richiede alcune condizioni di base, alcune "qualità" personali che ogni persona può coltivare per esercitare il ruolo d'animatore che è lavoro educativo.

LE BRACCIA
Rimbocchiamoci le maniche!
Animare significa mettere le mani in pasta. Mettersi in gioco!

IL SORRISO **Allegria!**
È fondamentale sorridere e salutare sempre tutti, essere gioviali... È una tecnica di animazione!

LE GAMBE **Animare è un verbo che significa dinamismo!**
L'animatore è colui che anima…che dà impulso.
È animatore quella persona, che attraverso la sua fantasia, creatività e allegria si occupa di far divertire, far fare e far esprimere le persone alle quali si rivolge. L'animatore è organizzatore, conduttore, coordinatore, motivatore e stimolatore del gruppo.
Chi è l'animatore? Una definizione "seria" potrebbe dirci che l'animatore è servitore, non padrone, dell'intervento di animazione. Vale a dire che non è un "protagonista", una star del momento: è, piuttosto, impegnato a suscitare vita intorno a sé, giocando tutte le risorse a sua disposizione.
Il suo obiettivo primario è il divertimento degli altri attraverso il coinvolgimento attivo e strutturato delle persone alle quali si rivolge. Servire: che si mette al servizio.



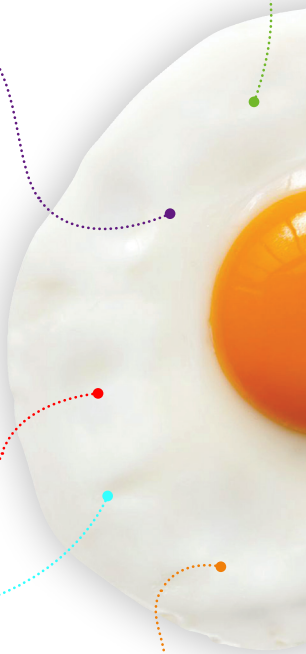
CI SEI O CI FAI?

A CURA DI STEFANO PRIORI

Animare significa dare! Ecco allora una serie di "qualità" dell'animatore che sono indicative e non esaustive. Ne troverai molte, e alcune difficili. Non spaventarti! Quali senti più tue?

L'animatore ha un bagaglio personale di **conoscenze**: cultura generale, elementi di psicologia dei bambini/ragazzi, le dinamiche di gruppo, alcune tecniche pratiche relative a musica, giochi, manualità…

L'animatore è capace di **relazioni interpersonali** autentiche: si "presenta", non si "rappresenta" (è se stesso) - comunica con rispetto, franchezza e sincerità - conosce e legge i linguaggi non verbali (il corpo, i gesti, gli sguardi, i silenzi, i toni di voce…) - sa ascoltare e sa mettersi in sintonia con chi gli è vicino. Deve essere inoltre in grado di non suscitare, anzi di saper sciogliere, situazioni di ostilità e aggressività. È importante saper parlare ai bambini quanto saper farli parlare: l'espressione verbale è un momento di condivisione e comprensione attraverso la quale si comunica un'esperienza e/o si può modificare un comportamento.



L'animatore **considera positivamente gli altri** e le situazioni in cui vive. Perciò sa lavorare anche nella difficoltà: sa che gli ostacoli ci possono essere, prova a prevederli, e non si abbatte quando li incontra.

L'animatore è **autorevole**; cioè non è autoritario: non impone agli altri il suo volere, comandando. Sa mettere in equilibrio tolleranza dell'errore, giustizia, permissività, ricordandosi sempre che la relazione educativa è *asimmetrica* (l'animatore non è un bambino/ragazzo, di fronte a lui è sempre un "grande" e come tale deve comportarsi).

L'animatore che **gioca e sa far giocare** accetta il fatto che non tutti i bambini vogliano giocare, almeno non da subito. Il bambino non deve sentirsi obbligato/costretto al gioco, ma *coinvolto* perché questo è bello, divertente e spontaneo. L'animatore che gioca perché "deve farlo" o perché "è il suo lavoro", non sarà mai coinvolgente e convincente per i bambini quanto colui che gioca perché ama farlo. Condividere con i bambini il gioco aiuta ad essere considerati "amici" e non maestri lontani.

L'animatore **sa ritrarsi** al momento opportuno. Sa che non è un insegnante con un "programma" da svolgere e una "classe" da condurre.

L'animatore non deve fare l'arbitro o il giudice, bensì **deve essere il conducente** che viaggia accanto e con i bambini.

L'animatore è sempre e costantemente **in gioco**: è importantissimo mettersi in gioco in prima persona, cioè rischiando il ridicolo e riconoscendo i propri limiti. È molto importante che l'animatore sappia ritrovare e riconoscere in se stesso le motivazioni, l'entusiasmo per il gioco; ritrovare una dimensione infantile di fantasia, leggerezza e gioia.

L'animatore conosce e **sa inventare tanti giochi**, sa individuare gli strumenti utili ad aiutare i giocatori nel superare le proprie inibizioni ed è in grado di dare spazio e modo ad ogni partecipante d'esprimersi nel gioco.

L'animatore **sa superare gli imprevisti**: il lavoro dell'animatore è pieno di imprevisti, varia in relazione alla richiesta dell'utente ed è estremamente vario, proprio per questo deve sapersi adattare ad ogni situazione e deve sempre essere pronto ad improvvisare.

Riassumendo, le caratteristiche di un educatore/animatore sono: buona capacità di organizzazione spazio/temporale, capacità comunicative (chiarezza e semplicità) e di ascolto, capacità di mettersi in gioco, temperamento allegro, attento, sensibile, intraprendente, dinamico, entusiasta, capacità di resistenza alla fatica e alle tensioni, creatività e fantasia, capacità di improvvisazione e di superamento degli imprevisti, buon livello di autocontrollo, disponibilità, accoglienza, empatia, spontaneità, espressività, autorevolezza, conoscenza di tecniche di conduzione di gruppo e di comunicazione, conoscenza del gioco nelle suo varie forme e obiettivi. *Ma non basta ancora… per lavorare con i bambini ci vuole tanto tanto cuore!*

FIGURE DA... ANIMATORE!

A CURA DI STEFANO PRIORI

Per fare un animatore servono molti ingredienti. Vorrei che provaste a sceglierne solo quattro, mettendoli in ordine di importanza: questo mi piace perchè traccia uno stile! Forse il fatto che sia difficile fare una classifica, significa che sono tutti importanti in egual misura? O forse l'importanza è esclusiva di quel momento specifico... La classifica cambia a seconda delle situazioni!

INGREDIENTI

Volere bene ai ragazzi • Non stancarsi • Stare volentieri con i ragazzi • Non agire a titolo personale • Dedicare tempo ai ragazzi • Dare nome e cognome ai componenti del gruppo • Un po' di sprint • Non vergognarsi • Voglia di migliorarsi • Pensare che è meglio fare che pentirsi di non avere fatto.

PROCEDIMENTO

Volere bene non significa tanto fare "smancerie" o semplice "simpatia" nei confronti dei ragazzi (nel senso che oggi tu mi piaci, mentre domani, se mi fai arrabbiare, può darsi che mi diventi antipatico). Il volere bene è soprattutto un atto di volontà. È una posizione a priori: indipendente da chi sei, ti voglio bene. Ma per educare occorre avere la confidenza dei ragazzi. Se vogliamo bene a loro, saremo ricambiati. Evitate però di essere eccessivamente possessivi: i ragazzi non sono una vostra proprietà, quindi non dovete essere gelosi se un altro animatore è particolarmente in confidenza con uno di loro. Non siate inoltre troppo protettivi e attenti, evitate cioè di fare gli animatori-mamma: ricordate che ogni ragazzo ha già i suoi genitori e voi non potrete né dovrete mai cercare di sostituirli!

Non stancarsi se a volte c'è da "allacciare le scarpe" ai ragazzi... il gesto di "allacciare le scarpe" ad un ragazzo implica il chinarsi, il mettersi in ginocchio di fronte a lui. È simbolo di atteggiamento di servizio: ci ricorda che è sempre il ragazzo al centro del processo educativo. E ci rammenta che bisogna fare un po' di fatica e di sacrificio...

Stare volentieri con i ragazzi, cioè non far sentire loro che siamo lì temporaneamente come "in prestito", e che abbiamo una cosa più importante da andare a fare da un momento all'altro.

Non agire mai a titolo personale. Non aspettarti la riconoscenza da nessuno, che se poi c'è tanto meglio. Tu però non lavorare per questa.

Dedicare tempo ai ragazzi (non è mai tempo perso). Dedicare tempo significa "dare valore" al ragazzo. Al di là della personalità e della comunicatività che un animatore possiede, i ragazzi stanno volentieri con chi dedica loro tempo. Ne subiscono spesso il carisma e lo imitano, lo cercano. Anche negati-

vamente. Se leggiamo la storia personale di alcuni ragazzi "sbandati", vediamo che quasi sempre sono stati ore ed ore con persone "sbandate", che hanno dedicato loro "attenzione". Un'attenzione pericolosa e negativa, ma sempre tale rimaneva. Inoltre non usare mai la satira, le frasi cattive che irritano, l'accenno a regioni, paesi o difetti personali.

Dare nome e cognome nella vita ai componenti del proprio gruppo. Per educare è essenziale conoscere chi vogliamo educare, la sua storia, da che famiglia proviene, la sua cultura, la sua personalità, per sapere sempre come agire nei suoi confronti.

Essere un po' sprint, gioiosi... I ragazzi guardano soprattutto al "vestito" che indossiamo quando stiamo con loro. Se noi siamo contenti non possiamo che essere "contagiosi". E poi quello che conta è lo spirito. Se siamo "sprint" siamo giovani a tutte le età, viviamo la vita e non ci "lasciamo vivere", siamo spinti a creare amore intorno a noi ed avere anche la forza di rischiare per rendere grande un ideale.

Non vergognarsi. Non sentirsi a disagio nel fare cose strane come balli, imitazioni di animali... O ad essere uno dei pochi che compie la scelta di stare con i ragazzi, andando un po' controcorrente.

Avere voglia di migliorarsi nel canto, nel ballo, nell'imparare nuovi giochi, nuove tecniche espressive, aumentare le proprie competenze... Se l'animatore rappresenta un fondamentale strumento educativo, più lo strumento è efficiente, «lustro» e qualificato, e più il suo uso sarà sempre più incisivo! Attenzione però a non esagerare! Va bene migliorarsi, ma non essere invasivi ed egocentrici.

Pensare che è meglio fare troppo che pentirsi di non avere fatto... L'animatore non deve essere una presenza passiva, che subisce le iniziative e le attività. Non abbiate paura a "lanciarvi", anche se qualche volta non centrerete alla perfezione l'obiettivo. Una cosa è certa: chi non agisce non sbaglia mai...!

ANCORA UN PIZZICO DI...

Scrivi qui sotto i quattro ingredienti più importanti che, secondo te, delineano nel modo migliore la figura dell'animatore. Perché hai scelto proprio questi?

✊ .....

✊✊ .....

✊✊✊ .....

✊✊✊✊ .....