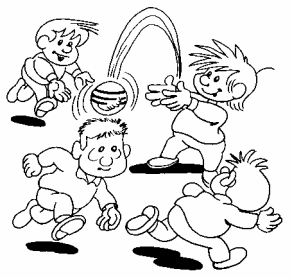
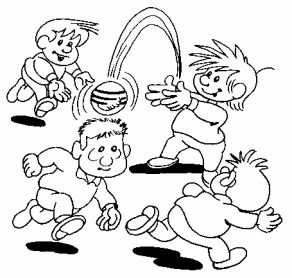
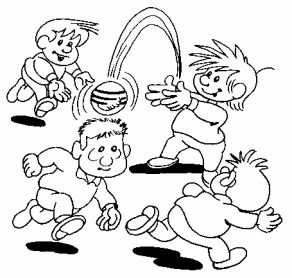
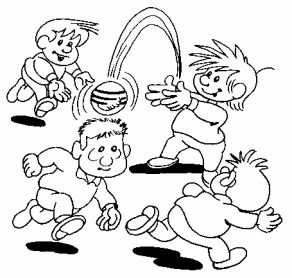
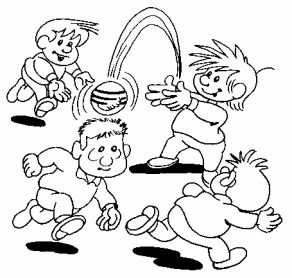
**I TRATTI DELL’ANIMATORE NEI VARI AMBIENTI**

**CORTILE *(ovvero quando non c’è nulla di organizzato, e i ragazzini giocano***

***liberamente…)***



* Stai con i ragazzi non cercare i tuoi amici
* I tuoi ragazzini vengono prima anche del tuo ragazzo o della tua ragazza
* Fantasia nell’inventare e proporre
* Via dalle panche… annoiato e svogliato
* Occhio che tutti siano occupati: preferenza a chi si annoia
* I ragazzi si attirano, non si costringono
* L’ora dell’abbiocco ti qualifica (se reagisci o ti lamenti del caldo, della stanchezza, della digestione…)
* Non scappare nella sala animatori



**PULLMAN**

* Puntualità: devi essere al pullman prima dei ragazzini
* Chitarra per creare simpatia
* Una biblioteca di giochini da pullman
* Socializza e fatti amico l’autista: con la gentilezza e la buona educazione sopporterà anche il “casino sano” dei ragazzini (es. quando si canta a squarciagola...); anche se si vuole musica è bene chiederlo con gentilezza e senza pretese
* Siediti in mezzo ai ragazzini e non fiondarti nelle retrovie a far casino con i tuoi amici (non è la gita della tua classe, ma la gita dei tuoi ragazzini…)
* Uno degli animatori più grandi (capace di assistere e di farsi rispettare) occupi il posto centrale della fila al fondo (da lì si vede tutto)
* Richiamare, se è il caso; fa parte del gioco
* L’appello è importantissimo: massima attenzione tua e dei ragazzini (non deve essere un proforma); pretendere che risponda all’appello solo l’interessato e non l’urlo “*Presente!!*” di gruppo.

**SALA GIOCHI**

* Ricordati che giochi per far giocare loro
* Se giochi non perdere di vista il resto della sala
* Non giocare ai videogiochi: se sei inchiodato al monitor perdi di vista tutti e tutto
* Anche nel bar dell’oratorio sei animatore
* Preferenza a chi si annoia
* Quando è ora di smettere fai finire la partita
* Se perdi … non ti arrabbiare!
* Tieni in ordine i giochi (puliti, non in giro in “ordine” sparso…): ambienti puliti e ordinati educano già!

**CHIESA**

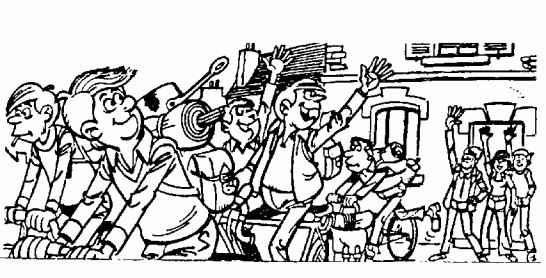


* Sii sempre presente anche se hai altre cose da preparare: rispetto a Dio tutto diventa secondario!
* Qualche animatore in chiesa prima dei ragazzi per accoglierli e creare da subito un clima di raccoglimento
* In mezzo ai ragazzini, ma seduti, gli animatori, ai lati delle panche (o nelle sedie laterali)
* Ottenere il silenzio senza aumentare il rumore
* L’esempio vale più di 10 prediche 

**PISCINA**

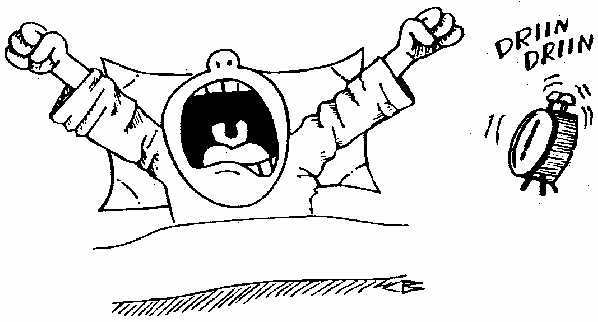
* Non è territorio di “caccia grossa”, sei lì per loro
* Non siamo a Zelig: non tutto ciò che fa ridere è buono
* Non sei su una passerella di moda e concorso di bellezza (sei animatore anche quando sei in costume e bikini…)
* Gli animatori piazzano i loro asciugamani sparpagliati in mezzo ai ragazzi, e non tutti insieme per conto loro
* Occorre aiutare i piccoli a mettersi la crema solare: non è da sottovalutare questo perché le dimenticanze significano febbre alta e i giorni successivi a casa ammalati.
* Raddoppiare gli sforzi di assistenza
* Mai permettere di correre intorno alle vasche
* Animare molto il dopopranzo: se si divertono non chiedono ogni 2 minuti “posso entrare in acqua?”
* Gli scivoli sono prima di tutto per il divertimento dei piccoli

**IN GITA**

* Ci sei sempre! anche quando si va a visitare un santuario, non solo quando si va a Gardaland.
* In mezzo ai ragazzini per prevenire pericoli o rischi (cfr. attraversamento di strade con traffico…)
* Sempre pronta la riserva di idee, se piove...
* Nel caso un ragazzino si senta male: ricordati che non puoi somministrargli medicinali! Portalo dal responsabile dell’Estate Ragazzi

**IN**  **REFETTORIO/SALA MENSA**

* Mangiare in mezzo ai ragazzi: non è il pranzo degli animatori!
* Occorre essere un po’ veloci: mangerai con calma a cena
* Occorre che qualche animatore sia presente in sala mensa prima che arrivino i ragazzi
* No ai lanci di pezzi di pane, carta stagnola, tappini delle bottiglie…
* Contribuisci anche tu a tenere pulito l’ambiente dove si mangia: oltre che igienico è educativo
* Per la preghiera d’inizio: c’è il rischio di farla diventare un bans anziché un ringraziamento a Dio (cantiamo pure, ma concludiamo con una preghiera che sanno tutti, es. “Gloria al Padre…”).

**IN CAMERATA *(campiscuola)***

* Chiarire subito che la camerata non è la sala giochi o il cortile: si va in camerata per riposare, non per divertirsi; se chiarisci questo avrai poche difficoltà nell’assistenza. Quindi: in camerata non si corre, non si tirano cuscini, non si urla, non si fa nessun genere di scherzi (è facilissimo degenerare e fare arrabbiare qualcuno o rovinare vestiti o altro)
* Il letto dell’animatore: in zona strategica, cioè in zona di passaggio per uscire o andare in bagno; i ragazzini abbiano chiaro dove dormono gli animatori (se qualcuno si sente male sa dove rivolgersi…)
* Massima fermezza: spente le luci basta! (Questa è la parte più faticosa dell’assistenza in camerata, ma se chiarito bene fin dall’inizio, tutto diventa molto più facile)
* L’ideale: una volta in camerata anche gli animatori stanno lì con i ragazzi. Evitare riunioni notturne tra animatori, pastasciuttate notturne, contemplazioni di stelle, veglie di preghiera… Tutte cose belle, ma di fatto si lasciano i ragazzi da soli e questo è sbagliato!! Inoltre anche gli animatori devono riposare: dormire pochissimo significa trascinarsi e diventare nervosi il giorno dopo e chi ci rimette sono i più piccoli.