

INCONTRO 1

Da animato ad animatore

Tema: Crescita - Cambio di ruolo

Parola-chiave: *"Ora tocca a me"*

Durata: 60-75 minuti

1. Introduzione

Molti animatori vivono questo passaggio con sentimenti misti:

- entusiasmo ("finalmente tocca a me")
- nostalgia ("mi mancherà stare dall'altra parte")
- paura ("e se non ne fossi capace?")

Diventare animatore **non significa smettere di divertirsi**, ma accettare che il centro **non sei più tu**.

È un passaggio di maturità: non automatico, ma reale.

2. Preghiera iniziale

Signore,
siamo qui come siamo:
con entusiasmo, con dubbi, con domande.
Aiutaci a capire che crescere
non vuol dire perdere qualcosa,
ma ricevere una responsabilità nuova.
Donaci occhi attenti, cuore grande
e la gioia di chi serve senza paura.
Amen.

3. Brano evangelico

Luca 22,24-27

"Sorse anche una discussione, chi di loro fosse da considerare più grande.

Egli disse:

«I re delle nazioni le governano, e coloro che hanno potere su di esse si fanno chiamare benefattori.

Per voi però non sia così;

ma chi tra voi è più grande diventi come il più piccolo e chi governa come colui che serve.

Infatti chi è più grande, chi sta a tavola o chi serve?

Non è forse colui che sta a tavola?

Eppure io sto in mezzo a voi come colui che serve»."

Breve silenzio.

4. Francesco come riferimento

Francesco conosce bene questo passaggio.

All'inizio è uno che **vuole essere visto**, applaudito, ammirato.

Poi impara a **stare un passo indietro**, a prendersi cura dei fratelli, a guidare **senza dominare**.

Non perde la gioia, ma cambia lo sguardo:

non chiede più "cosa prendo", ma "di cosa c'è bisogno".

5. Piccola relazione

Essere animatori significa:

- non cercare l'applauso
- accorgersi di chi è in difficoltà
- reggere anche quando nessuno ti ringrazia

Non sei "più importante" degli altri,
sei **più responsabile**.

6) Esempi concreti di Grest

Qui l'obiettivo è far vedere la differenza tra "animato" e "animatore" in situazioni reali. Puoi leggerli come mini-scene e chiedere: "Che cosa farebbe un animato? E un animatore?"

Esempio 1: "Il gioco non parte, nessuno ascolta"

- Reazione da animato: "Che casino, non capiscono niente... che stress."
- Reazione da animatore: *stop breve + segnale + istruzioni in 2 frasi*
Frase utile: "Ragazzi, mano alzata = silenzio. Tre secondi. Ok: due regole e si parte."
Perché funziona: non aggiungi rumore, metti struttura.

Esempio 2: "Due bambini litigano e si spingono"

- Da animato: guardo, rido, o mi faccio i fatti miei ("non è compito mio").
- Da animatore: mi avvicino subito, mi metto tra loro, abbasso la voce.
Frase utile: "Stop. Indietro di un passo. Respira. Ora parlo io: uno alla volta."
Azione concreta: separazione fisica gentile + "angolo calma" 60 secondi + rientro.
Perché funziona: proteggi e riporti il gruppo nel gioco.

Esempio 3: "Un bambino resta sempre ultimo e viene preso in giro"

- Da animato: "Non è colpa mia se è lento."
- Da animatore: cambio la struttura del gioco per evitare umiliazione.
Soluzione pratica: squadre a punti "di squadra", ruoli rotanti (capitano, guardiano, porta-materiali), bonus se arrivano tutti.
Frase utile al gruppo: "Qui contano i punti squadra: se uno resta indietro, la squadra perde. Quindi si corre insieme."
Perché funziona: l'inclusione diventa regola, non predica.

Esempio 4: "Materiali sparsi / caos a fine attività"

- Da animato: scappo via ("sistemano gli altri").
- Da animatore: prevedo 3 minuti fissi di riordino, do incarichi.
Schema rapido: "Tre squadre: coni - palloni - cartelloni. Si chiude quando l'area è pulita."
Perché funziona: fai crescere anche con piccole responsabilità.

Esempio 5: "L'animatore vuole divertirsi e perde il controllo"

- Errore tipico: animatore che entra nel gioco come "giocatore protagonista" → dimentica i fragili e l'ordine.
- Stile buono: animatore "dentro ma sopra": gioca un po', ma resta con occhi aperti.
Frase-promemoria: "Io mi diverto se tutti si divertono."
Perché funziona: ti godi il Grest senza perderti il tuo ruolo.

Mini-chiusura (1 minuto)

Domanda secca: "Quale di questi passaggi ti viene più difficile?"

(Chi vuole risponde con una parola: "fermezza", "attenzione", "non strafare", "gestire caos" ...).

7. Attività pratica

"La linea del passaggio"

Una linea a terra divide lo spazio:

- da una parte: *"quando ero animato"*
- dall'altra: *"come voglio essere animatore"*

Chi vuole attraversa la linea dicendo **una parola** (non un discorso).

8. Preghiera finale

Signore,
 accompagnaci in questo passaggio.
 Rendici animatori veri,
 capaci di gioia e di responsabilità.
 Amen.