

# L'animazione

LIVELLO AVANZATO



# EGITTO

## Il peso del quotidiano e la sicurezza delle certezze

---

❖ **Progettare un'animazione a misura** e dedicata a chi abbiamo di fronte.

❖ **Il focus deve sempre essere rivolto ai ragazzi.**

❖ **Diversificare:** variare e trovare elementi originali e sempre nuovi per ogni animazione permette di mantenere alto l'interesse e la partecipazione dei ragazzi.

❖ **La sfida è trovare ogni volta l'elemento che rende la proposta incisiva proprio per il pubblico che assiste in quel momento.**



# MAR ROSSO

La paura di fallire è anche l'occasione per andare oltre

---

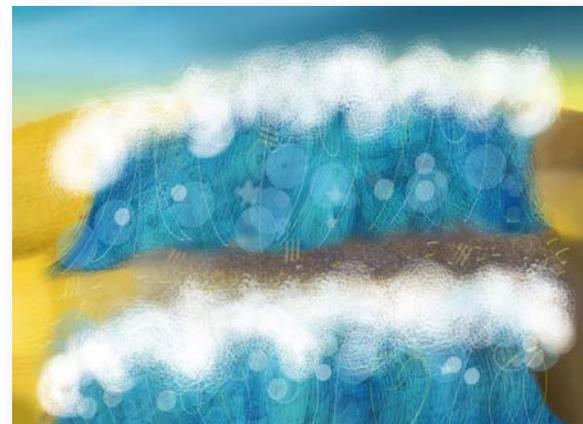
❖ **Partire in primo luogo dai bisogni dell'altro.**

Mosè ci mostra come mettere gli altri al primo posto.

❖ **Non quello che piace a me ma quello di cui hanno bisogno i ragazzi.**

❖ **Obiettivi: quale scopo? Devo aver chiaro quale percorso devo fare e dove voglio arrivare.**

❖ **Incontro di persone:** è il fine ultimo... tutti nonostante le diversità che ci caratterizzano abbiamo punti in comune che ci uniscono e che possono avvicinarci.



# IL DESERTO

La fatica e la gioia di coinvolgere e di conquistare tutti

---

- ❖ **Sguardo attento:** Dio durante il pellegrinare del popolo d'Israele nel deserto non lo ha mai abbandonato... ha sempre risposto ad ogni suo bisogno.
  - ❖ **L'animatore deve saper scegliere lo stile più adatto alla situazione tenendo presente a chi si sta rivolgendo.**
- ❖ Nel deserto il popolo d'Israele ha trascorso anni vagando “senza meta” e dovendo fronteggiare molte difficoltà ma riuscendo sempre ad adattarsi ad ogni situazione grazie all'aiuto di Dio. La quotidianità dell'oratorio estivo rischia di disorientare anche noi.
  - ❖ **Dobbiamo essere in grado di rispondere ad ogni inconveniente.**
  - ❖ **Animazione a tutto tondo: adattabile a tutto.**



# IL MONTE

La paura e la meraviglia di di diventare grandi

---

- ❖ Il bello del dietro le quinte: presente ma senza farsi notare. L'incontro sul Monte tra Mosè e Dio non avviene tra grandi fasti ma in un luogo isolato.
  - ❖ Il conduttore deve essere presente ma non deve monopolizzare la scena.
- ❖ Lasciare spazio per crescere: **ognuno deve poter aver modo di esprimersi... e trovare un luogo per mettersi in gioco.**
  - ❖ L'animatore deve essere in grado di scomparire per far spazio agli altri.

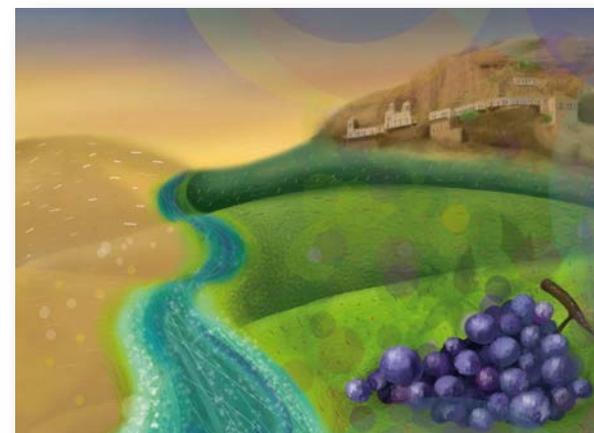


# LA TERRA PROMESSA

La consapevolezza di non essere arrivato

---

- ❖ Il popolo d'Israele ha imparato dall'esperienza vissuta e ha potuto raccontarla alle nuove generazioni.
- ❖ **L'animatore non smette mai di imparare perché accompagnando i più piccoli può trovare sempre occasioni nuove per mettersi in gioco ed aiutare con la sua esperienza gli altri a crescere.**



# L'animazione

LIVELLO AVANZATO

