



X ANIMARE



IL CERCHIO DI GIOIA

La storia del cerchio di gioia

Un giorno, non molto tempo fa, un contadino si presentò alla porta di un convento e bussò energicamente.

Quando il frate portinaio aprì la pesante porta di quercia, il contadino gli mostrò, sorridendo, un magnifico grappolo d'uva.

"Frate portinaio" disse il contadino "sai a chi voglio regalare questo grappolo d'uva che è il più bello della mia vigna?"

"Forse all'abate o a qualche padre del convento" rispose il frate

"No, a te!", replicò

"A me?"

Il frate portinaio arrossì per la gioia

"Lo vuoi dare proprio a me?"

"Certo, perché mi hai sempre trattato con amicizia e mi hai sempre aiutato, voglio che questo grappolo d'uva ti dia un po' di gioia!"

La gioia semplice e schietta che vedeva sul volto del frate portinaio illuminava anche lui.

Il frate portinaio mise il grappolo d'uva bene in vista e lo ammirò per tutta la mattinata. Era veramente un grappolo stupendo. A un certo punto gli venne un'idea: "perché non porto questo grappolo all'abate per dare un po' di gioia anche a lui?" Prese il grappolo e lo portò all'abate. L'abate ne fu sinceramente felice, ma si ricordò che c'era nel convento un vecchio frate ammalato e pensò: "porterò a lui il grappolo, così si solleverà un poco".

Così il grappolo d'uva emigrò di nuovo, ma non rimase a lungo nella cella del frate ammalato. Costui pensò infatti che il grappolo avrebbe fatto la gioia del frate cuoco, che passava le giornate a sudare sui fornelli, e glielo mandò. Ma il frate cuoco lo diede al frate sacrestano per dare un po' di gioia anche a lui, questi lo portò al frate giovane del convento, che lo portò ad un altro frate, che pensò bene di darlo ad un altro, finché, di frate in frate, il grappolo d'uva tornò dal frate portinaio sempre per portargli un po' di gioia.

Così fu chiuso il cerchio, UN CERCHIO DI GIOIA.

Bruno Ferrero, "Quaranta storie nel deserto", ElleDiCi.

Animazione

Quando sentiamo dire "cerchio di gioia" colleghiamo subito questa frase all'animazione. Eppure la storia del cerchio di gioia nasce da un'altra parte, nasce per prima cosa dall'idea di fare qualcosa di bello per gli altri.

L'animazione è per prima cosa un momento di gioia. È un momento in cui ci si ritrova per stare insieme, attraverso canti, balli, giochi, racconti, scenette. Fare animazione non può essere ridotto solamente al "fare i balli", non deve essere un tappabuchi, ma deve essere al contrario un momento bello e importante della giornata.

Animazione, nel senso letterale del termine, significa "dare anima, fare movimento, donare felicità". Il primo tratto distintivo dell'animazione deve quindi essere proprio questo: donare gioia.

L'animazione è un momento importante della giornata: permette di ritrovarsi tutti insieme, grandi e piccoli, senza distinzioni. Anche chi "fa" animazione non deve mai dimenticarsi di essere al pari di tutti gli altri, non è migliore o più bravo dei bambini e dei ragazzi che ha di fronte.

Nel momento in cui facciamo animazione è bene che ci mettiamo tutti in gioco! Naturalmente c'è chi se la cava meglio in un ambito e chi in un altro, qualcuno è più bravo con la chitarra, qualcuno riesce meglio nel ballo, qualcun altro preferisce i giochi. È proprio questa varietà di interessi che genera una grande varietà nell'animazione e quindi la sua buona riuscita. La cosa importante è che gli animatori si mettano in gioco per primi in qualsiasi contesto. Di conseguenza i ragazzi faranno lo stesso. Vedere quelli più grandi che "ci mettono la faccia" è lo stimolo più grande per i piccoli!

Una buona animazione è infine una animazione varia. Non possiamo chiedere ai bambini di fare dieci balli di fila o un gioco via l'altro senza sosta. È bene che un'attività sia interrotta quando il livello di energia e di attenzione è massimo. Ecco quindi che variando facciamo in modo che nessuno si annoi, e che soprattutto



tutti trovino un momento in cui si sentono davvero protagonisti e coinvolti.

Curare l'animazione significa dare ai nostri ragazzi un momento di gruppo vero e autentico, in cui tutti siano protagonisti in prima persona e contemporaneamente capiscano che non sono soli ma sono parte di un gruppo, dove tutti sono importanti allo stesso modo.

Balli

Nella scelta dei balli di animazione da proporre bisogna prestare particolare attenzione a che tipo di musica utilizzare. La musica da discoteca è poco adatta a dei bambini, soprattutto quelli più piccoli. Cercare di proporre sempre qualcosa di nuovo è un grande obiettivo per tutti, che però non deve portare a scegliere qualsiasi musica si trovi in rete o si senta in radio.

Oltre a prestare attenzione alla musica, bisogna stare molto attenti anche ai gesti: gesti volgari o equivoci non si sposano bene con l'animazione, soprattutto in ambito oratoriano.

Infine, cercate sempre di essere innovatori e creativi. Qualsiasi ballo di animazione o canzone può essere personalizzato semplicemente cambiando dei gesti o inserendo dettagli.

Conduttore

Quello del conduttore è un ruolo molto importante in qualsiasi contesto animativo. Egli infatti si trova in una situazione privilegiata e centrale, al diretto contatto con tutti. Questa centralità non deve però portare il conduttore ad assumere il ruolo di protagonista indiscusso del momento. Pur essendo colui che tira le fila, la sua attenzione deve sempre essere rivolta a coloro che ha davanti. Deve infatti essere in grado di coinvolgere tutti, piccoli e grandi, lasciando loro lo spazio e il tempo per divertirsi mettendosi in gioco a loro volta. Per riuscire in questo, il conduttore non può improvvisare ma deve avere ben chiaro a chi si rivolge, cosa vuole fare e come farlo. Egli deve essere in grado di recepire gli stimoli provenienti dagli altri sfruttandoli per tirare fuori il meglio da ciascuno, garantendo a tutti una esperienza divertente e significativa.

L'arma segreta di ogni buon animatore è il suo sorriso: con questo può conquistare tutti. D'altra parte, l'animazione ha come fine il divertimento e la gioia condivisa da tutti, per questo il primo a trasmettere felicità e allegria deve essere colui che guida questo momento. Il conduttore deve allora essere pieno di energia.

Il conduttore deve stare ben attento a rivolgersi a tutti, non solo a coloro che seguono con maggiore entusiasmo. Il suo scopo è far sì che tutti partecipino e si sentano parte del momento. Deve però sempre fare attenzione a chi si trova davanti. Il suo posto "privilegiato" lo rende un punto di riferimento e un modello, soprattutto per i più piccoli. Per questo motivo deve badare al suo atteggiamento, al suo abbigliamento, alla sua gestualità; in poche parole, deve curare il suo stile, sia nel momento dell'animazione sia dopo. La coerenza è un tratto molto importante: deve essere la persona a comparire durante l'animazione, e non un personaggio costruito al momento che non fa altro che recitare una parte. Chi crede in quello che sta facendo ha già fatto metà del suo lavoro!

Le parole che un buon conduttore non deve mai dare per scontate sono quindi queste: sorriso, energia, mettersi in gioco, attenzione, coinvolgimento, coerenza. Non bisogna comunque dimenticare che l'esperienza è la miglior insegnante: più ci si mette in gioco e si sperimenta più si avrà la possibilità di fare qualcosa di bello e sempre più originale.

Cerchio di gioia

- **TECNICA:** il cerchio di gioia è uno dei modi in cui si può fare animazione, ma di certo non l'unico. Uno dei vantaggi di questo tipo di animazione è la forma stessa cui si chiede alle persone di disporsi, quella circolare appunto. Quando si è in cerchio si ha la possibilità di vedersi tutti negli occhi: nessuno si sente escluso o inferiore, ma tutti sono importanti e uguali. La gioia poi è una caratteristica che non può mai mancare, in nessun tipo di animazione! Mettersi in cerchio e fare qualcosa di bello tutti insieme però non basta.
- **PREPARATO:** come ogni animazione, anche il cerchio di gioia non può essere improvvisato. Ci sono degli elementi che non possono mancare.



■ **Storia:** sul tema che si è scelto per la serata, per la settimana o addirittura per l'oratorio estivo si può costruire una storia con diversi personaggi, al cui interno vadano poi a collocarsi le varie attività.

■ **Partecipanti:**

- ◆ **Conduttore** è colui che tiene le fila del discorso, magari il "protagonista" della storia che si è scelta come argomento del cerchio di gioia.
- ◆ **Gruppo animatori** deve essere interamente o in gran parte coinvolto. Creare una storia con tanti momenti e soprattutto tanti personaggi permette a tutti di avere il proprio spazio e di mettersi in gioco.
- ◆ **Ragazzi:** sono coloro per cui il cerchio di gioia è stato pensato, ma sono anche i veri protagonisti di questo momento. Devono essere tutti coinvolti nelle attività, facendo attenzione a ogni singola persona.

■ **Cosa inserire:**

- ◆ **Animazioni**, cioè tutti quei balli, magari già noti alla maggior parte dei partecipanti, con cui di solito si anima. Bisogna fare sempre attenzione al target, ovvero all'età e al contesto. Si potranno proporre balli come il pinguino, la panza, il frullallero per i più piccoli, la fly, la iko, la burger dance per le medie, le danze popolari per gli adulti, oppure cercare di inserire qualcosa per tutti nel caso in cui partecipino diverse persone.
 - ◆ **Giochi**, possono essere piccoli giochi che coinvolgano tutti oppure dei giochi scherzosi. Nel caso in cui si propangano dei giochi scherzosi, bisogna nuovamente prestare molta attenzione all'età dei partecipanti e alle persone singolarmente (non si può proporre un gioco con la farina a chi è allergico!).
 - ◆ **Canti**, canzoni conosciute da tutti, che magari si riallacciano con la storia, che possono essere un momento di stacco.
 - ◆ **Ban**, sono generalmente dei botta risposta che possono essere cantati, urlati o in musica e sono generalmente accompagnati da dei gesti. Quelli più noti sono la massaia, il dado magico, il pollo giovani.
 - ◆ **Ban racconti**, delle piccole storie in cui intervengono diversi personaggi, ai quali, ogni volta che vengono nominati, viene chiesto di fare un certo verso.
- **RITMATO:** come ogni animazione, anche il cerchio di gioia non deve mai perdere di intensità e di ritmo. Bisogna mantenere l'attenzione sempre al massimo e cambiare direzione nel momento in cui un'attività è al massimo della sua energia.
 - **ENERGICO:** l'energia deve partire dal conduttore e travolgere tutti i partecipanti. Deve essere una energia positiva, allegra e soprattutto gioiosa. Alla fine di un cerchio di gioia bisogna essere stanchi, non stufi! Stanchi per tutte le energie che sono state messe in campo, ma contenti per il risultato ottenuto.
 - **COINVOLGENTE:** la disposizione circolare già aiuta a rendere tutti partecipi, un conduttore attento a raggiungere anche i più restii poi permette davvero che tutti siano protagonisti di questo momento. Ci sarà sicuramente chi sarà più al centro dell'attenzione e chi meno, la cosa importante è cercare sempre di varare le persone che vengono chiamate per le diverse attività.
 - **DIVERTENTE:** avere come scopo il divertimento di ciascuno è il perno di ogni animazione, e ancora più del cerchio di gioia, che già nel suo stesso nome sottolinea quanto la cosa fondamentale trascorrere momenti felici e sereni tutti insieme.
 - **VARIO:** la noia è la peggior nemica di qualsiasi attività. Come dei giochi sempre uguali, con le stesse regole e le stesse squadre, dopo un po' stancano, lo stesso avviene per l'animazione. È bene quindi cercare di variare il più possibile i contenuti, proponendo attività sempre diverse e cercando di modificare e arricchire quei "soliti ingredienti" facendoli diventare qualcosa di nuovo e diverso. Per questo si suggerisce di coinvolgere diversi personaggi e inserire nel cerchio di gioia diversi momenti, in modo da catturare l'attenzione di tutti mirando anche alle preferenze di ciascuno.

