



COORDINAMENTO REGIONALE PASTORALE GIOVANILE  
EMILIA ROMAGNA

<b>Questo numero</b>
<b>1 - L'organizzazione dell'Estate Ragazzi</b>
<b>2 - Gli animatori</b>
<b>3 - Giocare, narrare, drammatizzare</b>

 **NOTES'S**  
*graffiti*



**L'** Estate Ragazzi è un periodo di attività e d'esperienze condotte in modo unitario e pensate con attenzione educativa. L'intento infatti è principalmente quello di raccogliere i ragazzi di un determinato territorio (parrocchiale, di quartiere o di zona) per una iniziativa che li coinvolga, impegnandoli in attività nelle quali esprimere liberamente le loro potenzialità. L'ambiente che si crea è perciò altamente educativo, dove i ragazzi sono aiutati a crescere nell'amicizia, nella lealtà, nella fede.

Questa attività, sostenuta sovente anche dalle amministrazioni locali per motivi di servizio pubblico (quanti genitori non sanno dove mandare i propri figli mentre sono al lavoro!) corrisponde ad una grande intuizione educativa: che il tempo libero può essere tempo educativo. Don Bosco diceva con il linguaggio del suo tempo, ma con grande acume educativo: "le vacanze sono la vendemmia del diavolo". Nel senso che se nel tempo delle vacanze i ragazzi sono lasciati a se stessi, senza che nessuno li aiuti ad organizzare il tempo libero, facilmente cadono preda di pulsioni disordinate, di fantasie e comportamenti distruttivi, soprattutto se stimolati dalla presenza di compagni che hanno già fatto esperienze negative.

L'Estate Ragazzi, proponendosi come momento di intervento educativo sui ragazzi, si contrappone a questa tendenza e vuole fare dell'estate un'esperienza educativa, con proposte di giochi, attività espressive, gite, incontri... Attraverso questi si cerca di intervenire in un momento delicato della crescita del ragazzo per suggerirgli un modo piacevole di passare il tempo e contemporaneamente utile alla sua maturazione.

La nostra rivista già varie volte è

intervenuta sul tema dell'educazione del tempo libero e fa dell'animazione lo strumento principe per questo tipo di educazione. L'organizzazione dell'Estate Ragazzi diventa un'occasione unica per applicare i principi dell'animazione.

Tra le tante iniziative di Estate Ragazzi che pullulano in tutta Italia abbiamo scelto la presentazione fatta in alcuni sussidi di questi ultimi anni dal Coordinamento di PG dell'Emilia Romagna. Li abbiamo adattati ad un contesto più generale e li offriamo ai nostri lettori come aiuto all'organizzazione delle loro "Estate Ragazzi".

Questo "Note's Graffiti" per questa volta non presenta dunque attività concrete, cose da far fare, esperienze da proporre, ma è un contributo metodologico per gli animatori; una "lezione" teorico-pratica. ■

Tratto da:  
Coordinamento Regionale Pastorale Giovanile  
Emilia Romagna  
Proposta per l'Estate Ragazzi delle Parrocchie  
e degli Oratori,

"Il ri-giro del mondo in 80 giorni"  
Estate Ragazzi 1998;

"Alla scoperta del tempo"  
Estate Ragazzi 1999.

**Adattamento a cura  
di Giuliano Vettorato**

## Per un aiuto...

Per avere testi di Estate Ragazzi del Coordinamento Regionale Pastorale Giovanile Emilia Romagna, rivolgersi a:

**MAURO BIGNAMI**

Centro Diocesano per la Pastorale Giovanile  
della Chiesa di Bologna

**Tel. 051.6480747**

E-mail:

**giovani@bologna.chiesacattolica.it**





## L'organizzazione dell'Estate Ragazzi

L'Estate Ragazzi ha ogni anno come base narrativa un racconto fantastico sul quale vengono poi costruite tutte le attività. Ad esso si ispirano i nomi dei giochi e delle attività, i vestiti e abbigliamenti degli animatori e dei ragazzi, i nomi dei gruppi e delle squadre: nomi che riprendono i personaggi della favola o della storia.

L'attività viene pensata e organizzata da una **équipe**, che può essere il Centro Diocesano per la Pastorale Giovanile, oppure un singolo centro locale (Parrocchia, Oratorio, Scuola, Comune, Associazione, ecc.) al quale poi le altre realtà collegate faranno riferimento per la sussidiarietà e il materiale necessario (cappellini per i ragazzi, magliette per gli animatori, informazioni varie, ecc.).

Il Centro poi esprimerà un **Responsabile Coordinatore** (generalmente un educatore con notevole esperienza e capacità organizzative e di relazione, che goda della stima della popolazione e soprattutto della fiducia degli altri educatori-animatori. Può essere un insegnante, un animatore adulto, o, in contesti ecclesiali, il parroco, il cappellano della parrocchia, una suora, ecc.) che deve garantire la presenza continuativa per le settimane di attività.

A questo vengono affiancati gli **animatori** che si occuperanno più direttamente dei ragazzi.

Gli animatori verranno preparati attraverso una **scuola animatori** che ha come finalità l'apprendimento di

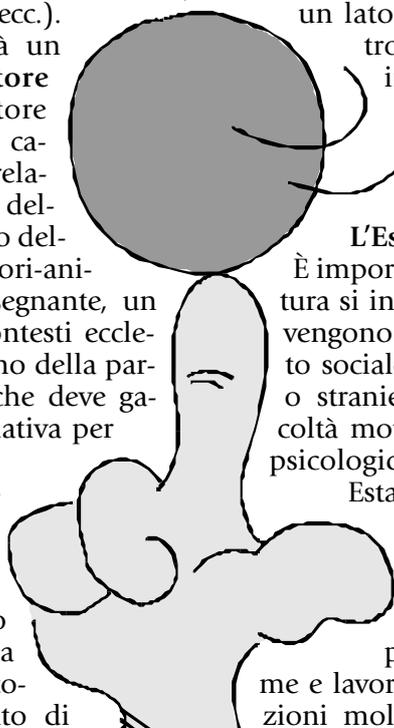
alcune tecniche di animazione, insieme a diversi contenuti educativi.

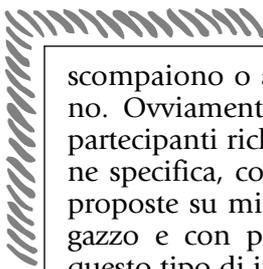
### DESTINATARI

L'Estate Ragazzi si rivolge a ragazzi in età della scuola dell'obbligo. Se sono gli insegnanti delle scuole elementari ad organizzarlo, solitamente viene proposto solo ai loro allievi. Se invece viene organizzato da parrocchie-oratori o da altre associazioni preferiscono rivolgersi alla fascia d'età compresa fra i 9 e 14 anni (III elementare/III media). Ma anche in alcune realtà parrocchiali questa attività sta coinvolgendo bambini di 6-8 anni. Questo fenomeno, se da un lato è fonte di gioia, dall'altro determina un maggiore impegno in ordine alla formazione degli animatori e alla gestione delle attività.

**L'Estate Ragazzi è per tutti.** È importante che in questa avventura si incontrino ragazzi che provengono da famiglie di diverso ceto sociale, poveri o ricchi, italiani o stranieri, normali o con difficoltà motorie, problemi di natura psicologica, ritardo intellettivo...

Estate Ragazzi dev'essere un momento di convivialità e amicizia con tutti, di integrazione e convivenza pacifica, di apprendimento a stare insieme e lavorare insieme. In tali situazioni molte difficoltà e pregiudizi





scompaiono o almeno si ridimensionano. Ovviamente queste condizioni dei partecipanti richiedono una preparazione specifica, con attenzioni educative e proposte su misura per ogni tipo di ragazzo e con personale qualificato per questo tipo di interventi.

**Il bambino e la bambina hanno dai sette ai dieci anni...  
... sono i fanciulli che:**

- hanno la personalità in un primo assettamento;
- devono trovare un ambiente ricco di stimoli positivi;
- accentuano l'attitudine alla produttività;
- danno importanza al riconoscimento del loro lavoro, soprattutto da parte degli adulti;
- passano dalla sfera puramente intuitiva ad un tentativo di analizzare le cose da diversi punti di vista;
- scoprono le relazioni, ne vagliano la coerenza;
- non manifestano più troppo apertamente le proprie emozioni;
- sviluppano un fortissimo senso di competizione;
- in ambito religioso affrontano il discorso in modo più personale, anche se ancorato ad una visione magica.

**Il ragazzo e la ragazza hanno dagli undici ai quattordici anni...  
... sono preadolescenti che:**

- individuano interessi, risorse e dinamismi, con carattere di novità, vivendoli come definitivi;
- hanno uno sviluppo fisico, cognitivo, emotivo, affettivo, sessuale e relazionale particolarmente accentuato;
- diminuiscono l'importanza del mondo adulto, mentre fanno crescere l'attrazione per l'amicizia con i coetanei, il gruppo e i soggetti di sesso diverso;

- nell'amico valutano l'esattezza del proprio modo di pensare, di giudicare, di agire;
- passano gradualmente dalla dipendenza all'autonomia;
- desiderano "uscire e stare insieme";
- domandano aggregazione e appartenenza a un gruppo;
- registrano l'aumento del dubbio religioso e la progressiva perdita di appartenenza ecclesiale.

## PERIODO, DURATA, ORARIO

Il periodo e la durata vengono stabiliti dal Centro che organizza Estate Ragazzi, secondo l'opportunità di tempi e le necessità della comunità. Solitamente si tende ad organizzarlo finita la scuola (ultime due settimane di giugno, luglio e una settimana in settembre, prima di ricominciare la scuola). Vi sono poi diverse possibilità di gestione: dal lunedì al venerdì... o al sabato mattina...

- ✓ dalle 9,00 alle 18,00 (con pranzo compreso dove fosse possibile);
- ✓ dalle 9,00 alle 12,30 (con sosta per il pranzo a casa propria) poi dalle 14,00 alle 18,00;
- ✓ dalle 14,00 alle 18,00 (solo pomeriggio).

### Alcune precisazioni

L'attività si gestisce formando le *squadre* con un responsabile. Per contraddistinguere si usa un segno di riconoscimento di colore diverso (cappellino, maglietta, foulard, ecc.).

Si organizzano durante la settimana *uscite* ai parchi, ai giardini pubblici, alle piscine o parchi acquatici, e una gita di una giornata intera (generalmente programmata fuori città).

Al venerdì può essere organizzata una *serata* con i genitori dei ragazzi, con giochi di movimento o di intrattenimento.

## Preghiere di estate ragazzi

Il momento di preghiera dovrebbe essere in sintonia con il tema educativo del giorno. A questo conviene si accompagni un brano biblico adeguato, che sarà opportuno spiegare brevemente ai ragazzi dopo averlo letto. Infine una formula di preghiera o canto sempre accompagnato da un gesto del corpo. Questa scelta tende a valorizzare alcuni semplici gesti, spesso ignorati o considerati "vecchi". Attenti quindi a non banalizzare questo momento e a renderlo significativo.

In ogni caso la preghiera dovrebbe essere un momento molto semplice e lasciato alla competenza, creatività, spiritualità di ciascun animatore o coordinatore o sacerdote che guiderà la preghiera. L'importante è farla sentire non come un obbligo o un debito da pagare, ma come una componente naturale della giornata (e per questo compenetrata nel tema del giorno) e come momento di crescita e realizzazione collettiva.

## PROGRAMMARE ESTATE RAGAZZI

L'équipe degli animatori deve impostare un buon programma di Estate Ragazzi e, per farlo, è opportuno individuare alcune fasi distinte.

### Analisi

*(questa fase viene effettuata almeno un mese prima dell'inizio dell'attività)*

- Quali sono i ragazzi/e a cui proponiamo l'Estate Ragazzi?
- Quale la disponibilità di tempo "reale" e l'esperienza degli animatori?
- Abbiamo compreso il progetto educativo di quest'anno?
- Crediamo opportuno aggiungere, per rispondere a esigenze concrete della nostra parrocchia e/o del territorio, alcune nuove sfide educative?
- Come possiamo utilizzare l'am-

biente e gli spazi che abbiamo a disposizione?

- Che possibilità di relazione abbiamo con le famiglie, le istituzioni, il territorio?
- Quale attenzione alle possibilità economiche dei ragazzi/e?

### Stesura

Nella stesura del programma si devono tenere presenti molti elementi e alcune variabili, cercando di suddividere settimanalmente l'attività:

- tempi e i luoghi;
- il tempo atmosferico con le eventuali attività di riserva;
- alcuni flash sull'ambientazione fantastica;
- chiarezza sugli obiettivi giornalieri e sul cammino di fede;
- materiali necessari;

### GIORNATA TIPO

**9,00** - Arrivo e accoglienza dei ragazzi con canti e bans, programma della giornata, preghiera, impegno;

**9,45** - Drammatizzazione del racconto (eventualmente solo una parte) e lancio del grande gioco ambientato;

**10,00** - Grande gioco;

**11,15** - Incontro con assegnazione punteggi vari (eventualmente seconda parte drammatizzata del racconto);

**12,00/14,30** - Pausa per il pranzo e gioco spontaneo;

**14,30** - Ritrovo e inizio delle attività manuali (pirografia, macramè, filografia, pittura su magliette, pittura murale, statuine in gesso, lavorazione in cuoio e rame, ricamo, uncinetto, origami, compiti, fotografie, videotape, cartapesta, scultura legno e molte altre);

**16,30** - Ristoro e a seguire tornei (calcio, pallavolo, pallaguerra, pallarilanciata, pallabase, handball, woodball, baseball...);

**17,30** - Ritrovo, "bandiere nella valigia" e conclusione della giornata.

- scaletta giornaliera;
- spazi da lasciare alla fantasia e al protagonismo di ogni squadra (inno, bandiera o stemma, distintivo, nome della squadra, ecc.).

### Verifica

La realizzazione di un programma ha sempre bisogno di verifiche sia durante lo svolgimento che alla fine della attività:

- per cambiare, modificare, ristabilire equilibri durante l'attività in corso;
- per dare entusiasmo, spinte nuove agli animatori;
- per valutare l'attività svolta (risultati, mezzi ed effetti, cambiamenti nei ragazzi);
- per trarre spunti, correzioni, idee per una nuova programmazione;
- per tutte queste valutazioni sono da tenere in considerazione le verifiche fatte dai ragazzi durante le attività.

## GLI AMBITI

Da dove può partire l'équipe degli animatori per la preparazione di Estate Ragazzi, dopo la stesura di un programma? Proviamo a considerare alcuni ambiti:

**Organizzativo.** In questo ambito si stabiliscono quote e rette varie, si definiscono la modalità per l'iscrizione e la relativa scelta dei dati da raccogliere, si pensa a promuovere e pubblicizzare l'esperienza, si distribuiscono cappellini e magliette, si organizzano i turni di presenza nelle varie attività, si coordinano gli "adulti a disposizione", si prepara una griglia di massima delle giornate e delle diverse settimane. Inoltre il gruppo organizzatore prepara una serie di cartelli indicatori per la propria Estate Ragazzi per tutti quei momenti nei quali l'attività si svolge fuori dalle "mura amiche".

**Animazione e giochi.** Un secondo ambito è quello dell'animazione e dei gio-

chi, nel quale si cura la preparazione dei bans, si compone un'eventuale inno interno da aggiungere a quello ufficiale, si raccoglie il materiale e si preparano i giochi comunitari, si inventano attività alternative in caso di pioggia. Sempre in questo ambito potrebbero esserci persone che si occupano della cartellonistica relativa alle attività e magari chi già "pensa" ad organizzare le feste finali o di fine settimana.

**Ambientazione.** Questo è un ambito di grande importanza, nel quale si ideano e preparano le scenografie (tende, fondali, grandi scritte, ecc.) e nel quale si cerca di pensare a tutto quello che può rendere lo spazio a disposizione originale e ben legato alla storia. Anche un semplice oggetto, donato al termine di Estate Ragazzi, può essere a carico di questo gruppo di lavoro.

**Drammatizzazione.** È l'ambito nel quale si dovranno cimentare gli animatori più abituati ad essere attori. Fate però attenzione a non ruolizzare troppo, ma tenete ad alcune rotazioni.

**Comunità.** Esiste poi un ambito che si preoccupa di tutto quello che è comunità e che permette uno scambio e una conoscenza tra i vari partecipanti. Un giornalino è sicuramente uno degli strumenti più efficaci per garantire la possibilità di esprimersi ed è anche il modo migliore per comunicare, con le famiglie e l'esterno, le splendide esperienze che si stanno realizzando.

**Chiarezza nei ruoli.** Questo non è un ambito ma una attenzione importantissima. Il consiglio che vi suggeriamo è quello di chiarire da subito, con tutti i collaboratori, i ruoli e le mansioni di ognuno e, senza svilire nessuno, mettere bene in chiaro quali sono le responsabilità educative degli animatori, quali quelle del "don" e quali quelle del coordinatore di Estate Ragazzi. Patti chiari... Estate Ragazzi serena! ■

# 2

## Gli animatori

L'Estate Ragazzi ha bisogno di un numero elevato di animatori per gestire le molte attività di cui si compone. D'altra parte è un momento in cui ragazzi grandicelli della Parrocchia e dell'Oratorio possono mettersi a servizio degli altri e provare a restituire ciò che hanno ricevuto per anni. Questa è anche un'occasione magnifica in cui sperimentare eventuali doti di animazione e prepararsi ad assumere compiti più impegnativi a livello ecclesiale o civile.

Per l'Estate Ragazzi è facile reperire animatori, ma non sempre la **qualità** è assicurata. Non basta che un ragazzo si offra perché abbia le doti dell'animatore. Conviene verificarle prima di accettare. Sovente nel proporsi come animatori può giocare anche il fascino del ruolo. Specialmente

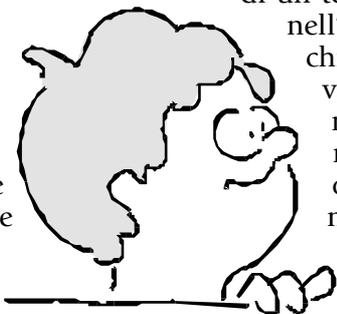
ragazzi che fino all'anno prima hanno partecipato ad Estate Ragazzi come animati, possono vedere nella figura dell'animatore una possibilità di realizzazione personale e di conquista di potere e prestigio che hanno ammirato nei loro animatori. Inoltre può giocare la voglia di continuare a fare Estate Ragazzi pur non avendone più l'età.

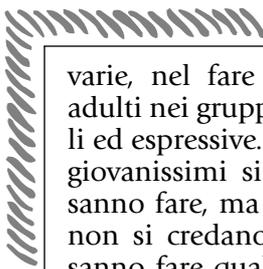
Il saggio coordinatore di Estate Ragazzi sa valutare con attenzione queste dinamiche e, senza scoraggiare nessuno, scegliere le perso-

ne giuste per i compiti adatti a loro. Sarebbe brutta consigliera la necessità che spinge ad accettare qualunque offerta perché manca personale. È meglio fare un servizio ridotto che farlo male. Si ricorda tra l'altro che per compiti di assistenza ai minori bisogna essere almeno maggiorenni ed avere fatto qualche corso di educatore. In alcune regioni tali requisiti sono anche codificati per legge.

Ma non è nello spirito dell'animazione pensare che solo gli educatori professionisti sappiano educare. Sovente la pratica ha dimostrato che persone di buon senso riescono là dove persone patentate hanno fallito o trovato molta difficoltà. Inoltre, le capacità di animazione crescono non solo con corsi teorici, ma anche con applicazioni pratiche. Perciò consigliamo di fare il possibile per qualificare il personale. Di approfittare dell'Estate Ragazzi per promuovere corsi di animazione e di preparazione all'Estate Ragazzi. Nello stesso tempo si può prevedere di utilizzare la voglia di fare dei **giovanissimi** (15-17 anni) per far gestire loro particolari attività di Estate Ragazzi che richiedono molto tempo per la preparazione e numerosa presenza di personale. Li si può, per esempio, impiegare nella preparazione

di un teatro o di una serata, nell'animazione di giochi in cui si richiedono varie figure di personaggi in veste di organizzatori, conduttori o arbitri, nella organizzazione e gestione di stands con giochi o esposizioni





varie, nel fare da aiuto ad animatori adulti nei gruppi o nelle attività manuali ed espressive. È importante che questi giovanissimi si cimentino in cose che sanno fare, ma è anche importante che non si credano animatori solo perché sanno fare qualche gioco o attività e si prendano responsabilità e poteri che non competono loro. Ciò sarebbe dannoso anche per loro, oltre che per gli animati, perché falserebbe la visione della realtà e aumenterebbe il senso di onnipotenza che già li minaccia. Piuttosto, se non si riesce ad impiegarli sufficientemente in attività di Estate Ragazzi, è meglio organizzare delle attività e dei giochi specifici per loro.

*Per definire la figura dell'animatore rimandiamo alle numerose pubblicazioni uscite in questi anni. Qui richiamiamo solo alcuni elementi, che possono servire per il funzionamento dell'Estate Ragazzi.*

## LAVORO D'ÉQUIPE

.....

Gli animatori sono "gruppo", "équipe". È così che si muovono, è in questo modo che pensano e che progettano. Solo sentendosi veramente parte di un gruppo ogni animatore può incidere sia nel risultato delle attività sia nei fini educativi.

Dieci attenzioni per rendere un'équipe veramente positiva:

- la capacità di definire le responsabilità;
- l'individuazione dei ruoli;
- stabilire incarichi concreti, pratici e verificabili;
- essere sempre pronti a rispondere alle esigenze con gioia;
- la coerenza verso il progetto;
- gestire l'interscambiabilità tra gli animatori;
- un certo affiatamento, il rispetto e la stima reciproca;

- la convinzione che sono i ragazzi il centro della nostra attività;
- un'amicizia che va al di là della diversità e del carattere di ognuno;
- un cammino di preghiera comune.

## Figure particolari

Come già detto, è bene che ci sia un **coordinatore** responsabile di tutta l'attività, che sia anche il capo équipe. Se ciò non fosse possibile, si può esprimere un coordinatore dell'équipe che curi i rapporti tra gli animatori e coordini le attività in sintonia con il responsabile di Estate Ragazzi.

In ambienti ecclesiali un ruolo non indifferente può essere svolto da **seminaristi** che si stanno preparando al sacerdozio e che danno la loro disponibilità a vivere pienamente questa attività. Attraverso la loro testimonianza di giovani come tutti gli altri ma in cammino verso una scelta di consacrazione, i ragazzi sono aiutati da positivi modelli di vita cristiana, tenendo accesa in essi la dimensione vocazionale.

## Periodo di convivenza

Durante la normale attività di Estate Ragazzi si può inserire un piccolo periodo nel quale gli animatori vivono tutta la giornata insieme, anche rimanendo a dormire in parrocchia. È questo uno strumento che ci permettiamo di consigliare per permettere la formazione di un'équipe veramente unita che fa servizio, vive e prega come una comunità. Può essere utile effettuare questo periodo anche prima dell'inizio dell'Estate Ragazzi, per prepararsi accuratamente.

## L'ANIMATORE E L'AMBIENTAZIONE

.....

Come si diceva all'inizio, l'Estate Ragazzi ha ogni anno come base narrativa un racconto fantastico sul quale vengono poi costruite tutte le attività. Gene-

## Chi è l'animatore?

DAL DIARIO DI UN ANIMATORE DI ESTATE RAGAZZI

Ogni giorno mi continuo a chiedere quali sono le doti di un vero animatore e quali le cose che deve assolutamente saper fare. Ogni giorno mi faccio la stessa domanda per paura di non essere in grado. Ieri però, giocando, mi sono fatto male a una caviglia. Così oggi sono rimasto solo e osservando gli altri animatori ho la risposta.

**Paolo** è un ragazzo un po' imbranato, occhiali rotondi, viso squadrato, capello sparato. È un vero animatore perché, anche se non ha un carisma particolare, si vede che vuole bene a Cristo. A lui piace essere un testimone, non il Maestro!

**Francesca** ha le chiavi della porta del cuore dei suoi ragazzi. È forse simpaticissima, ha uno sguardo sensuale, è capace di incredibili confidenze? No, è che... standole accanto, si percepisce subito che ti vuole bene, con un preciso atto di volontà, indipendentemente da chi sei.

**Giuseppe** è un po' anziano. Quasi tutti gli animatori di oggi sono stati suoi ragazzi e continuano a volergli bene! Il segreto segretissimo? Giuseppe è consapevole che il vero animatore stia lassù ed ha quella che potrei definire ansia missionaria.

**Paola** sta volentieri con i ragazzi. Anche se si fermano un attimo è sempre pronta ad accoglierli, a fare festa insieme a loro. Non importa se a volte si deve fermare qualche momento in più per aspettare i genitori che arrivano in ritardo a portare a casa figli.

**Stefano** è la comunità fatta a immagine. Riesce sempre a far capire a tutti che ciascuno ha un suo insostituibile ruolo nel gruppo, anche chi, come lui,



è disabile. Da quando è arrivato tutti si sentono veramente "chiesa".

**Simona** è laureata, intelligente, profonda, ma il talento che mette in gioco fra di noi è la scelta di essere al servizio di chi ha bisogno. Al centro del processo educativo ci deve essere sempre il ragazzo, ci dice sempre. Una frase un po' difficile per alcuni di noi, che stiamo però comprendendo mentre la guardiamo operare.

**Giovanni** parte da questo principio: il tempo dedicato ai ragazzi non è mai tempo perso. Dedicare tempo vuole dire dare valore ai ragazzi che stanno sicuramente volentieri con chi ha questo atteggiamento nei loro confronti.

**Gianna** è incredibile! La sua forza è la capacità di dare un nome e un cognome ad ogni ragazzo. Li ricorda tutti, li considera veramente unici e irripetibili. Alcuni li riesce addirittura a seguire nella vita quotidiana, incontrando i genitori, abbracciando le delusioni e le gioie di ciascuno.

Se volete conoscere la gioia e l'allegria **Marco** è il numero uno! Lo vedi sempre radioso ed è capace di illuminare la tua giornata in pochi istanti. L'avessi io uno spirito così!

**Laura** non si vergogna di niente, si mette in gioco completamente: balla, danza, fa imitazioni, si trucca, si veste in modo strano. Che coraggio!

Infine c'è **Mattia**, il mio grande amico. È un ragazzo semplice, un po' grezzo ma ha un principio che lo rende inattaccabile: meglio fare di più che non fare!

Ed io... **Alessandro** sto cercando di migliorare in tutte queste cose. Forse anche questo basta per essere un vero animatore, perché oggi ho capito che non esiste l'animatore perfetto e che per farlo basta essere innamorati di Gesù e voler bene ai ragazzi.

**Alex**

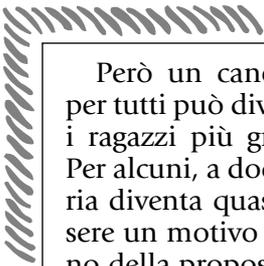
ralmente è tratta da racconti popolari, favole, fiabe, opere letterarie, ecc.

La storia viene poi elaborata per essere drammatizzata dai ragazzi o dagli animatori creando così un mondo fantastico. Questa scelta non vuole alterare la realtà e la concretezza della vita quotidiana, quasi una fuga dalla realtà, ma anzi manifestare il carattere affascinante e insieme altamente educativo del "tempo delle vacanze" e, in tal modo condurre i ragazzi ad esprimersi come realmente sono, nella piena libertà delle loro potenzialità indirizzate al bene, come solitamente il protagonista dell'avventura fantastica insegna.

La creazione di un ambiente che introduce all'avventura e alla favola perciò è

importante e lo si compone con i ragazzi stessi: ambienti che assumono la fisionomia del mondo della favola o della storia, vestiti e abbigliamenti degli animatori e dei ragazzi, nomi di singoli che riprenderanno i personaggi della favola o della storia, segni di appartenenza, sedi e nomi dei gruppi e delle squadre: tutto può essere fantasticamente trasferito nel mondo della favola o della storia o dell'avventura scelta. Così la dimensione ludica e avventurosa è percorsa in filigrana da un intento profondamente educativo.

Inoltre, lì dove si cerca di proporre una ambientazione comune ad ampi livelli, per esempio in tutta una città, una diocesi, una regione, ciò rappresenta un fortissimo segno di unità.



Però un canovaccio unitario uguale per tutti può diventare una difficoltà per i ragazzi più grandi di Estate Ragazzi. Per alcuni, a dodici e tredici anni, la storia diventa quasi "da piccoli" e può essere un motivo per una perdita di fascino della proposta. Come fare?

Innanzitutto ricordatevi che la drammatizzazione della storia tende sempre a renderla più leggera. Poi lasciate interpretare ogni tanto alcuni personaggi ai ragazzi più grandi per metterli in gioco completamente. Se ne avete la possibilità, cercate con alcuni di loro di preparare le scenografie e i costumi per farli sentire grandi.

E soprattutto sforzatevi di capire le loro esigenze: Estate Ragazzi non è baulo chiuso ma deve avere la forza di attualizzare la proposta nel proprio territorio, nella propria parrocchia e con i ragazzi che il Signore ci chiede di accogliere con gioia ogni giorno.

## L'ANIMATORE E I CONTENUTI

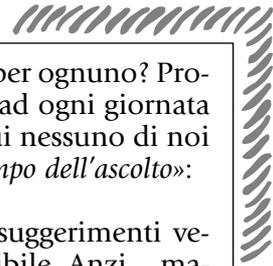
La scelta dell'ambientazione ci porta ad affrontare il tema dei contenuti. Durante l'Estate Ragazzi il fatto di ricorrere ad un racconto fantastico non è solo un espediente coreografico, ma un vero strumento pedagogico per educare i ragazzi ad alcuni valori tipici espressi nel racconto.

Sarebbe un vero guaio che l'animatore, tutto preso dall'organizzazione dei giochi e dall'ambientazione, mettesse in secondo piano i contenuti. Ricordiamoci che si è animatori nella misura in cui si vive ciò che si propone, e non solo se si è dei bravi organizzatori o intrattenitori. Perciò sarà scopo principale dell'animatore di cogliere i contenuti principali dell'Estate Ragazzi, di assimilarli, facendoli diventare carne della propria carne. L'Estate Ragazzi dev'essere per l'animatore un'occasione di vivere un'avventura spirituale e formativa intensissima. Perciò sarà

motivo d'orgoglio per lui scovare nel racconto dell'estate i temi, i contenuti e i valori nascosti: meditarli, assimilarli, viverli e riesprimerli a misura dei ragazzi che gli sono affidati.

Per esempio nel '99 c'era il tema del **tempo**, tratto dal romanzo *Momo* di Michael Ende. Perché soffermare l'attenzione su questa tematica in modo così profondo, da divenire il binario centrale dell'esperienza estiva di un anno? La risposta è semplice e probabilmente sotto gli occhi di tutti. I ragazzi e le ragazze sono in forte difficoltà nella gestione del loro "tempo quotidiano". I continui impegni, le sollecitazioni sull'abuso del tempo notturno, i momenti vissuti nella noia e nella solitudine sono solo alcune delle difficoltà che li portano a non riuscire a vivere positivamente e con responsabilità quello che fanno. Proviamo a stimolarli a una riflessione sulla loro giornata, sullo spazio "reale" che dedicano ad ogni attività o divertimento. Portiamoli a confrontarsi con il tempo che dedicano all'incontro con Gesù e alla preghiera: può essere un modo per metterli fortemente in cammino. Una frase, un piccolo slogan, per sintetizzare questi concetti potrebbe essere: «*il tempo è vita, e la vita dimora nel cuore*».

Un secondo elemento che contraddistingue la protagonista di quel racconto (Momo) è la sua fortissima attitudine all'**ascolto** di tutti. Anche questa caratteristica ci sembra fortemente attuale ed in contrasto con tutto quello che ci viene continuamente proposto, fatto di urla, di linguaggio violento, di scarsa intesa e comprensione. Cerchiamo invece di valorizzare questa capacità nei suoi molteplici aspetti e di farla diventare veicolo per incontrare e capire l'altro nella reciproca diversità. Orecchie aperte quindi per avere un cuore e una mente accoglienti. Ascolto dell'altro, ma anche ascolto di se stessi, per scoprire la propria vocazione, i talenti, per cercare le risposte che stanno maturando all'interno del proprio cuore. Ascolto poi della natura,



del creato per ridare un valore reale alla dimensione, alla presenza e al ruolo dell'uomo. Ed infine l'ascolto della Parola di Dio per dare una chiave di lettura alla propria vita e individuare una strada esplicita sulla quale camminare.

Un ultimo contenuto infine: il racconto mette continuamente in contrapposizione la **semplicità** di mezzi e di stile di vita della protagonista con la continua ricerca del denaro e delle comodità da parte dei cittadini "trasformati". È un ulteriore messaggio da lanciare: cercare di riscoprire quella semplicità che rende liberi dalle sollecitazioni esterne e permette di guardare con profondità alle situazioni di ogni giorno. Fin troppe volte, anche nella nostra esperienza, ci viene da dire quella frase che troviamo anche nel racconto: "...prima era diverso, ci divertivano con poco, stavamo bene, ci sentivano famiglia e parte di qualcosa" mentre ora "non abbiamo tempo per l'amicizia, per il buon umore, per l'incontro con chi è in difficoltà, per stare con i nostri figli...". La semplicità quindi come "moneta" per valutare la nostra esperienza estiva e la nostra vita intera.

## L'ANIMATORE IN ASCOLTO

Gli animatori sono i primi a correre il rischio di farsi ingannare dall'attivismo e dalla frenesia della preparazione: può capitare di spendere tutte le energie nel preparare giochi, attività, cartelloni... senza sapere più il perché... Sarebbe un disastro. Il personaggio dell'anno può rimanere per i ragazzi solo un personaggio fantastico se non vedono intorno a sé amici più grandi che davvero sanno essere in ascolto: un ascolto attento a tutti, un ascolto che sa andare in profondità... alla sorgente del tempo. Allora perché non fermarsi e trovare un tempo per riscoprire il gusto di ciò che si sta facendo, per mettersi in ascolto non solo di se stessi, ma anche di Colui

che ha le parole di vita per ognuno? Proponiamo di prepararci ad ogni giornata trovando il tempo di cui nessuno di noi può fare a meno: «*il tempo dell'ascolto*»:

Come fare?

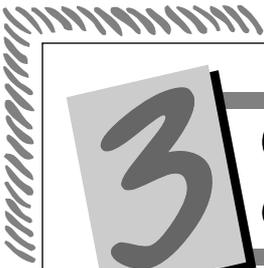
Segui questi piccoli suggerimenti vedrai che non è impossibile. Anzi... magari ci prendi gusto!

- Scegli bene il luogo dell'ascolto: è necessario che sia silenzioso e raccolto. Se ti è possibile fa la tua preghiera in Chiesa davanti all'Eucaristia, oppure davanti ad una immagine sacra.
- Mettiti in ginocchio in silenzio: se impari a far pregare anche il corpo la tua preghiera sarà più attenta.
- Invoca lo Spirito Santo perché ti aiuti ad essere in ascolto. Puoi ripetere più volte: "Spirito di Dio illuminami".
- Leggi il brano di Parola di Dio che è proposto nella puntata a cui ti stai preparando. Sottolinea la frase che ti sembra che Dio dica proprio a te.
- Chiediti: "Signore che cosa vuoi da me?" e "Che cosa devo essere capace di comunicare ai ragazzi che mi sono affidati?".
- Non terminare la preghiera senza una decisione pratica da attuare al più presto: la preghiera deve portarti all'azione.
- Concludi con un pensiero a Maria, implora con un Ave Maria la grazia di imparare ad ascoltare Dio e il dono di gustare la preghiera.
- Se ogni giorno dedicassi un minuto in più a questo tempo, alla fine dell'Estate Ragazzi...

MADRE TERESA DI CALCUTTA:

*«Il frutto del silenzio è la preghiera,  
il frutto della preghiera è la fede,  
il frutto della fede è l'amore,  
il frutto dell'amore è il servizio,  
il frutto del servizio è la pace».*

*Se si prega, le idee giuste  
arrivano sempre.*



# 3

## Giocare, narrare, drammatizzare

Il fatto di aver posto in primo piano la testimonianza di vita per l'autenticità dell'animazione, non elimina la necessità di curare anche gli aspetti tecnici, come quella di saper raccontare, drammatizzare, far giocare, insegnare a fare dei lavoretti, ecc.

Senza pretendere di essere esaustivi, ne diamo alcuni cenni.

### L'ANIMATORE E IL GIOCO

#### Perché giocare?

Perché il gioco è un importantissimo strumento *per la crescita dei ragazzi e delle ragazze* che il Signore ci chiede di accompagnare nella loro formazione.

*Perché è un ottimo metodo per interagire con le regole*, che diventano nel gioco, senza che i ragazzi ne sentano il peso, il cardine intorno alle quali esprimersi. In questo modo li si educa ad osservarle senza metterle in discussione. In genere i ragazzi e le ragazze tendono a contestare qualsiasi regola loro imposta: nel gioco invece imparano ad accettarle, ad osservarle e a rispettarle.

*Perché si scoprono e si superano i propri limiti*, sia fisici che psicologici. Spesso i ragazzi e le ragazze che credono di essere in un certo modo, nel gioco si scoprono in un altro, abituandosi a rivelarsi come sono veramente e

non come vorrebbero essere. Aiutiamoli in questo senso misurando le proposte che facciamo, cercando di proporre delle attività un po' speciali ed impegnative.

*Perché si valorizza la relazione interpersonale.* Consideratela con la massima attenzione nell'impostare le regole di un gioco, per farlo diventare veicolo di crescita di tutta una serie di relazioni tra compagni di squadra e di gioco, tra giocatori ed animatori, tra ragazzi e ragazze che in altro modo non si conoscerebbero. Nel gioco è quindi importante la formazione delle squadre per spingere i ragazzi ad uscire dalla logica dell'amico o dell'amica inseparabile.

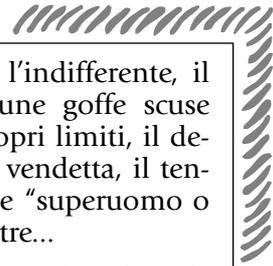
*Perché si trasmettono messaggi e contenuti* senza che i ragazzi li considerino pesanti e faticosi. Il gioco quindi può essere un veicolo di crescita nel linguaggio, nelle conoscenze e nel carattere. Nel gioco è inoltre facile fare un semplice ma efficace percorso di fede.

*Perché ci si diverte in modo semplice* se non esagerate in regole complesse e contorte. A volte un gioco molto semplice, che si spiega e si comprende facilmente, riesce e diverte meglio di quando si perdono ore in tremende e contorte spiegazioni.

*Perché si utilizzano la creatività e la fantasia.* Date loro spazio!

*Perché... è solamente un gioco!*





## Alcune dinamiche del gioco

**Tensione verso uno spirito comunitario:** cercate di valorizzare tutti i giochi che portano ad uno spirito comunitario, nei quali è importante la partecipazione di tutti. In questo modo provocherete stimoli reciproci, collaborazioni e corresponsabilità. Il senso di appartenenza ad una squadra sviluppa in modo molto forte la conoscenza e lo scambio ed isola la solitudine.

**Risultato finale:** fate attenzione a non sottovalutare questa dinamica ma neanche ad esaltarla. Cercate quindi di trovare un giusto equilibrio nel considerare i vincitori, il modo in cui si è giocato, la lealtà nelle sfide, la tenacia nel cercare di arrivare alla meta, il rispetto delle regole.

Sentirsi sempre **presenza attiva** e non passiva di ciò che sta accadendo provoca nei ragazzi una continua stimolazione. Trovate quindi dei modi e dei metodi che rendano variabile il gioco, garantendo in questo modo la stessa tensione di partenza.

Anche l'abitudine a **strutturare un gioco** educa al senso delle cose complete e a valorizzare tutti i momenti. Non date quindi troppa importanza ad ogni singola parte, ma cercate di rendere significativo ogni gesto e ogni fase.

Nel gioco spesso capita che i **ragazzi** diventino oggetto e non **soggetto** dell'attività. È questa una delle difficoltà principali che hanno gli animatori nel progettare un gioco. Fate quindi attenzione a cercare di scoprire quelle tecniche e quel modo di porvi che vi permetteranno di valorizzare il protagonismo dei ragazzi.

Nel gioco si evidenziano spesso anche **dinamiche negative**: la tensione ad essere il più furbo, la ricerca nel fregare senza che nessuno se ne accorga, il tentativo di prevaricare fisicamente il più debole, il sentirsi al di sopra del deside-

rio di giocare facendo l'indifferente, il nascondersi dietro alcune goffe scuse per non affrontare i propri limiti, il desiderio di rivincita e di vendetta, il tentativo di emergere come "superuomo o superdonna", e tante altre...

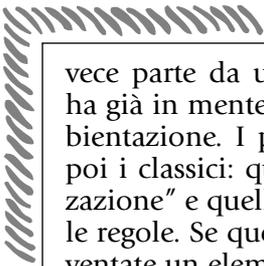
*Solo attraverso un'attenta valutazione sia delle dinamiche positive che delle negative è possibile scoprire i ragazzi e le ragazze.*

## L'ANIMATORE E IL GRANDE GIOCO

Non si organizza un gioco solo per il gusto di impegnare i ragazzi o per riempire uno spazio vuoto, ma lo si crea e lo si propone con obiettivi precisi. Un gioco può far crescere la capacità di relazionarsi o la conoscenza fra i ragazzi, può fare emergere la personalità e alcune attitudini nascoste, può scaricare tensioni e difficoltà, può trasmettere messaggi e contenuti, può quindi essere una buon farmaco localizzato, ma non è una medicina universale. Premesso questo, nel parlare di un grande gioco, emerge il fatto che, essendo un'attività particolare, è importante definirla bene nell'obiettivo. Solo in questo modo potrà diventare più chiara l'ambientazione, la "sfida", la durata, il luogo, il ruolo che devono giocare i singoli ragazzi, e, solo in questo modo, sarà possibile fare tra animatori una verifica seria sull'andamento e sulla incisività educativa che il grande gioco ha avuto in ciascuno dei giocatori.

## Alcune "chicche" sul grande gioco

Quando parliamo di **ambientazione**, immediatamente ci riferiamo alla storia nella quale vogliamo far "muovere" il grande gioco. Si tratta in genere di un racconto che cerca di caratterizzarlo e di renderlo originale. A seconda poi dell'esperienza personale c'è chi, nello studio dell'ambientazione, parte da una storia già conosciuta o inventata per trovare poi uno schema di gioco adatto e chi in-



vece parte da uno schema preciso che ha già in mente per poi adattargli l'ambientazione. I passaggi successivi sono poi i classici: quello della "drammatizzazione" e quello della spiegazione delle regole. Se queste cose sono ormai diventate un elemento consolidato nell'animazione delle nostre comunità, mi sembra però importante aggiungere una distinzione tra il racconto e l'ambientazione, intendendo valorizzare con questo secondo termine tutti quegli elementi che legano il racconto di lancio del gioco al gioco stesso. Orientati dalla storia è infatti molto facile farsi alcuni semplicissimi costumi, darsi un poco di trucco, personalizzare la propria base, decidere un motto di squadra, immaginare una bandiera o uno stemma che caratterizzi ogni gruppo. Tutti elementi questi da realizzare in poco tempo, coinvolgendo in modo diretto i ragazzi già divisi in squadre, allenandoli con semplici materiali a "scendere" nel racconto, ad improvvisare e dare spazio alla propria immaginazione e capacità espressiva. Ambientare, infatti, vuole dire riaprire la mente del ragazzo ad un nuovo mondo, nel quale si deve calare in modo coinvolgente, diretto e personale. Ambientare vuole dire anche scaricare tutta quella tensione ("adesso li spacchiamo!!!") che contraddistingue il normale approccio al gioco. Quel senso di curiosità, di incontro con l'altro, di difesa o di conquista di una base non anonima ma vera, che vive del passaggio di un gruppo che anche per poco vi ha abitato, amplifica il desiderio di giocare. Ecco che l'ambientazione, in questo modo, non diventa il lancio o la fase di preparazione ma è già gioco, cioè già gusto di "spendersi" con gli altri, dando tutto "se stessi".

Un altro elemento sul quale riflettere è la cultura nel gioco. Parlare di **cultura** forse sembrerà un po' strano, ma è una opportunità che dovete sperimentare. Quando scegliete un racconto storico o fantastico per far "navigare" un gioco,

fate attenzione che sia frutto di una minima ricerca e di attenzione alle parole. Anche folletti, gnomi, cavalieri, clan, indiani hanno elementi curiosi che li caratterizzano e che sono da ricercare. Scoprirete come un gioco possa insegnare qualcosa a ragazzi, parole nuove o antiche, oggetti, situazioni, fiabe, storie dimenticate. Provate anche ad inserire, ad esempio in un gioco che fate nei vostri territori, alcuni elementi artistici e storici della vostra città, del vostro quartiere, disegnando, riproducendo, scoprendo un sacco di cose e di fatti che in altro modo non verrebbero percepiti dai ragazzi e dalle ragazze se non in modo "barboso".

Parlare in un gioco di **pari opportunità** può forse sembrare incredibile, mentre invece assume una importanza rilevante. Il termine "pari opportunità" vuol dire pensare a un gioco in cui abbiano le stesse possibilità di riuscita e divertimento ragazzi e ragazze, il bimbo ciccione ed impacciato come l'allegro fusto da tennis, per non dimenticare il ragazzo di otto anni che si scontra con quello di dodici. Pari opportunità a partire dalla formazione delle squadre per valorizzare le doti e le difficoltà di ciascuno. Ad esempio, se avete un gruppo di ragazzi abituali, fate scegliere a ciascuno il compagno che mai avrebbe voluto in squadra; oppure, se avete un po' di tempo, realizzate un "dado squadra"; che lanciato determina una inversione, una modifica, un mantenimento, una possibilità di scelta ulteriore di una squadra magari già formata in modo canonico; oppure date una lista di caratteristiche che serviranno durante il gioco in base alla quale i prescelti sceglieranno con più ragionevolezza. Tutto questo per dire cosa? Per evitare che un gioco evidenzii, ancora prima di iniziare, quali saranno i ragazzi determinanti che si giocheranno il risultato. Capite anche che questo "vero" risultato educativo si ottiene però solo se il gioco non è lo squallido

correre frenetico tra una base impersonale e l'altra. Un altro elemento essenziale nella pari opportunità è la definizione della presa o della sfida. Nel pensare il gioco cercate di trovare una soluzione che possa dare possibilità simili a chiunque gioca. Come? Direi, in modo essenziale, nel cercare di non utilizzare sempre la stessa presa ma nel ruotare le varie tipologie di sfide che avete individuato, per valorizzare ogni singolo ragazzo e nel lasciare uno spazio preciso alla fortuna.

Un ulteriore elemento di riflessione è l'ambito del **protagonismo**.

Una delle unità di misura per un grande gioco è la valutazione del protagonismo, cioè di come veramente i ragazzi e le ragazze sono stati al centro di tutto. È importante che, nel preparare un grande gioco, definite una struttura che non abbia bisogno di "adulti giudici, animatori determinanti o decisionisti" che con prove, controprove, domande e controllo vigile delle regole, di fatto diventano loro i protagonisti. Sforzatevi quindi di considerare questa una attenzione

educativa importante anche e soprattutto per introdurre, nella dimensione del gioco, quel senso di lealtà decisivo per far crescere una piccola comunità di ragazzi e ragazze che si divertono insieme. Protagonismo quindi come chiave per fare emergere i ragazzi e le ragazze. Vi siete mai chiesti perché le "vite", che normalmente distribuiamo ai ragazzi e alle ragazze sono così impersonali? Provate ad avere un poco di fantasia e di prospettiva anche in queste piccole cose facendo dare ai ragazzi una forma a quel cartoncino, facendo scrivere sopra qualcosa che li rappresenti, lasciando scegliere a loro il colore. Anche questo

può aiutarli ad essere protagonisti.

### **Alcune osservazioni a ruota libera**

Pensate ad una **struttura** di gioco un po' **flessibile**. Cambiamenti di tempo, gestione delle "vite", piccoli "time-out", possono esseri necessari qualora si noti un calo di entusiasmo nei ragazzi. Un consiglio potrebbe essere quello di stabilire alcuni segnali, fischi o brani di canzoni tramite i quali si possa intervenire in modo diretto e veloce nel gioco. L'obiettivo di una comunità che gioca e cresce non è quello del premio ma quello dello stare insieme reciprocamente. Quindi "grande tendenza" ad introdurre sempre meno classifiche, premi, riconoscimenti, esaltazioni di un risultato. È un processo questo lento ma necessario per far crescere nel ragazzo e nella ragazza l'abitudine ad accettare tutti i risultati anche nella quotidianità di ogni giorno.

**Squadre fisse?** È una nostra abitudine, qualora si debba giocare o fare attività con uno stesso gruppo per alcuni giorni successivi. Siamo sicuri che questa esigenza funzionale non nasconda la paura di non riuscire a far emergere il desiderio di competizione e di "buttarsi nella mischia" che comunque i ragazzi e le ragazze hanno, ma che spesso non sappiamo fare emergere? È possibile fare una verifica durante il gioco stesso? Provate a sperimentare qualche strada in questo senso: sarete sorpresi dei risultati.

### **L'ANIMATORE E IL RACCONTO**

L'ambientazione dell'Estate Ragazzi secondo un racconto richiede una serie di attenzioni e di lavori per rendere l'am-



bientazione credibile. Oltre alle scenografie, ai vestiti, nomi, ecc., bisogna curare anche il racconto, cosa sovente trascurata o mal fatta. È errato pensare di leggere alcune pagine di un racconto perché i ragazzi ne siano affascinati. Sovente dopo una mezza pagina ne sono più che annoiati. Bisogna invece curare il racconto e possibilmente la drammatizzazione della storia.

Alcuni flash per meglio entrare nella dinamica del racconto e nella capacità di recitare le battute di fronte a tanti ragazzi:

**Entrate nel personaggio** a fondo, cercando di immaginarlo, al di fuori del contesto specifico della puntata. Pensate a come agirebbe in alcune situazioni quotidiane per capire le reazioni, il suo modo di porsi tra la gente, le abitudini, i tic.

Tanto più il **costume** è azzeccato, tanto più sarete sicuri di voi stessi. Non dovrete infatti aggiungere inutili spiegazioni sulla vostra personalità. Per fare questi vestiti non andate a comperare stoffe nuove ma chiedete ai ragazzi, i primi giorni della loro avventura, di portare alcuni capi di abbigliamento da buttare, vecchi lenzuoli bucati o rattoppati, squallide collane e oggetti da uovo di Pasqua... ne ricaverete un guardaroba di tutto rispetto!

Non iniziate a recitare cercando la **soddisfazione personale** ma sentitevi parte del gruppo. Solo in questo modo riuscirete a coordinare bene le battute, a moderare l'intensità della voce in funzione dell'altro, a sistemarvi in scena senza apparire troppo e nascondere gli altri attori. Recitare è come fare parte di una grande corale:

non si devono sentire voci isolate bellissime ma un coro unico e organizzato.

Che lo vogliate o no, in ogni piccola rappresentazione, molte **battute** saranno **improvvisate**. Avrete qualche vuoto di memoria che vi richiederà inevitabilmente un po' d'improvvisazione. Un consiglio: non cercate di improvvisare volutamente perché questo potrebbe mettere in difficoltà gli altri animatori che sono sulla vostra "stessa barca".

I **personaggi**, anche i più semplici, non sono **mai banali**. Non fate l'errore di considerarli tali, ma cercate di concentrarvi al massimo in tutte le situazioni che dovete raccontare, anche se dovette interpretare un "albero"

**Provate e riprovate**, cercando di imparare a memoria le battute, prima da soli e poi in gruppo. La punteggiatura, in una drammatizzazione ha un ruolo fondamentale, per respirare, cambiare di tono, sospirare, sottolineare.

Recitare è un ruolo riservato solo agli animatori? No, anzi, se siete bravi e volete puntare veramente al protagonismo dei ragazzi, provate a coinvolgere **il gruppetto dei più grandi**. E ricordatevi di non individualizzare troppo il vostro personaggio: non fatelo diventare come voi ma divertitevi a essere come lui: solo in questo modo non sarete indispensabili e, in caso di bisogno, un altro animatore potrà sostituirvi perfettamente.

Infine **perché recitare?** Perché si usa la fantasia, perché si vive temporaneamente un'altra vita, perché si gioca fino in fondo, perché lo si ricorda per sempre, perché si finge senza dire bugie, perché ci si sente parte della storia, perché è meglio recitare che guardare, perché si getta la maschera del conformismo...

