

TUTTI IN CERCHIO

Luciano Ferraris

ELLE DI CI
LEUMANN (TORINO)

Presentazione

Questo libro è per te che vivi la responsabilità di educatrice o educatore. Esso vuole essere un sussidio, un aiuto concreto al tuo lavoro. Educare è un'arte che presume una scienza; nell'educazione infatti non esistono « formule magiche ». Il termine educare proviene da « educere », che significa cavare, tirar fuori. Perciò cavare fuori quanto di buono c'è, per grazia di Dio, in ogni persona è compito nostro.

« Tutti in cerchio » può avere un grande valore educativo, purché sia ben adoperato; in caso contrario può avere l'effetto opposto, e allora sarà meglio non usarlo.

Se noi educatori, magari « dilettanti » ma armati di buona volontà, interveniamo nella vita di un giovane con l'onesto intento di compensare e integrare l'opera educativa dei genitori, rendendoci con ciò responsabili davanti a Dio e agli uomini, prendiamo innanzi tutto consapevolezza delle nostre tangibili possibilità e al contempo dei nostri limiti.

Sarà allora il nostro non solo un servizio sociale, ma un servizio cristiano che ci porrà sulla strada della sofferenza: la sofferenza dell'educatore, che è vero amore.

Non basta volere il bene, bisogna saperlo fare; e questo comporterà un notevole sacrificio perché ci impone una preparazione

remota. Non è infatti seria, né onesta, né possibile l'improvvisazione. Essa è una dote utilissima nella concretezza di qualche occasione, ma poco efficace se non inserita in un programma, in una traccia ben definita che conduca alla mèta educativa. In un salone o all'aperto, attorno al fuoco, nella nobiltà della notte, dinanzi al teatro della natura, che è opera di Dio e a Dio richiama, il nostro sarà un cerchio d'anime in comunione.

Non perdiamo quei momenti, non lasciamoci sfuggire quegli attimi; il Signore ce ne chiederà giustamente conto. E al termine della nostra giornata terrena l'essere stati educatori ci sarà di lode e non di condanna.

LUCIANO FERRARIS

PARTE PRIMA

PERCHÉ

1. Perché in cerchio e attorno al fuoco
2. Con quali caratteristiche
3. e quale valore educativo
4. L'educatore al cerchio
5. L'animatore

1. Perché in cerchio e attorno al fuoco

Premesso che i nostri cerchi, autentici cerchi di gioia e di serenità, possono essere attuati anche senza fuoco (di giorno, al chiuso o all'aperto, a seconda delle esigenze dell'educatore, del luogo, del tempo e soprattutto dell'età dei partecipanti), sarà bene soffermarci un poco sulla realizzazione tipica di un cerchio serale attorno ad un fuoco. Esso deve riempire pienamente lo spazio di tempo che intercorre tra il declino del giorno e la notte, costituendo un momento di contemplazione in cui il respiro ansante dell'attività diurna si atteggia alla quiete che prepara il riposo.

È la serena e fraterna riunione di persone, senza limiti di età e di sesso, che hanno vissuto insieme, unite in attività e spirito, una intensa giornata di lavoro, di gite, escursioni, giochi, discussioni... Per i più adulti sarà il suggello nostalgico e rimembrante della giornata, per i più piccini sarà di aiuto per superare i momenti di tristezza e malinconia che giungono puntualmente alla sera come richiamo intimo del calore familiare; per tutti sarà il momento della gaiezza raccolta, in cui il sentimento dalla sfera lirica individuale si leva alla coralità d'insieme.

Non occorrono grandi apparati né finzioni melodrammatiche. È piuttosto il riportarsi alla vita semplice, assimilando l'abitudine dei « trappeurs », che alla fine della giornata si radunavano attorno al fuoco per trascorrervi la notte, riscaldarsi, difendersi, per mangiare e bere, per raccontare, parlare, cantare, per unirsi in raccoglimento e preghiera.

Così per noi la sosta attorno al fuoco è il momento dell'abbandono ai sentimenti più buoni e più belli, e al tempo stesso l'occasione di ritemprare i cuori per il domani.

Non sono passati i tempi per queste cose, perché le cose semplici e naturali continuano a sprigionare fascino, e il fuoco — come ai tempi di santo Francesco — continua a illuminarci la notte « bello e jucundo e robustoso e forte ».

2. Con quali caratteristiche

Dalla consapevolezza di questi valori naturali, poetici, psicologici e morali, nasce il nostro ritrovarci attorno al fuoco, in una veglia che scalda e illumina. Bisogna però stare molto attenti a non falsare la retta fisionomia del cerchio, che ha un carattere e un'impronta ben definiti.

Esso deve avere come base il buon gusto e la familiare atmosfera di una comunità viva e spontanea; ogni partecipante porterà al cerchio ciò che sa, con naturalezza, senza timori di insuccesso perché l'ambiente caldo e sereno, non disposto alla critica ma alla cordialità, coinvolge tutti, attori e spettatori contemporaneamente.

Si avrà come risultato un'attività che riposa e rallegra, che invita all'equilibrio, alla moderazione, e infonde una calma e una letizia foriere di un dolce sonno.

Se nel suo aspetto esterno il cerchio appare soprattutto come realizzazione di arte espressiva, nel suo aspetto intrinseco esso è spirito semplice di comunione e poesia.

3. e quale valore educativo

Il valore educativo del cerchio emerge dalla funzione propria di questa attività. Essa infatti si distingue per il fatto che non nasce da una tensione di volontà o da ambizioni, sia pure plausibili, di conseguire risultati prestabiliti, perché al contrario si sostanzia di uno stile che si può così definire: « così come siamo », amalgama di cuori e di talenti, concorso aperto e libero alla creazione di un'atmosfera comune in cui il gruppo si riconosce.

È davvero un « happening », un evento spontaneo, dove spontaneità significa abito interiore che mira a vivere e a comunicare la gioia autentica. Perciò servire il cerchio è come servire il giusto onore della comunità, che in una sua libera manifestazione mostra la sostanza di umanità e le certezze di sentimento e di fede che l'animano.

Ognuno sente e riconosce come propria l'espressione del cerchio, in un processo di assimilazione che non ha nulla di artificioso o coatto.

Le valenze educative dell'espressione animata del cerchio così si individuano:

sul piano personale

- aiuta il giovane a scoprire i propri talenti, ad affermare la propria personalità e perciò gli insegna a diventare sicuro di sé;
- favorisce l'osservazione psicologica dei caratteri, sia da parte dello spettatore sia da parte dell'attore che deve intrattenere i compagni; dall'osservazione si sviluppa l'attitudine a utilizzare l'intuito e l'immaginazione come forze espressive e coesive;
- abitua all'uso appropriato della parola, dei gesti, e al controllo del comportamento;
- combatte e vince la timidezza e altri complessi;
- è scuola di discrezione e di buon gusto;
- aiuta a comprendere il canto come espressione, non solo come imitazione o come sfogo;

sul piano comunitario

- è stimolo alla coralità, cioè al conseguimento di un risultato che coinvolge tutti e ciascuno (come una sinfonia suonata da strumenti diversi);
- è esempio concreto dell'arte di legare insieme, cogliendo e valorizzando i contributi altrui, disponendo se stessi in uno spazio (accade già così fisicamente attorno al fuoco) che favorisca inserimenti di altri;
- è infine una scuola di reciproca influenza, attuata attraverso l'esemplarità di un comportamento spontaneo e perciò tale da ottenere adesioni facili, senza diffidenze o prevenzioni.

4. L'educatore al cerchio

Se ci si ritrova con un gruppo di *giovani* di ambo i sessi attorno a un fuoco con *intenti formativi* (nello svolgimento, ad es., di discussioni, relazioni, dibattiti, capitoli...), *la figura dell'animatore si identifica con quella dell'educatore.*

Non sono quindi necessarie doti particolari di tecnica espressiva (e perciò di canto, mimica, eloquenza), ma occorrono maggiormente idee chiare e una grande disponibilità a mutarle.

Diventerà pertanto necessaria la capacità di condurre, di dirigere

con discrezione e tolleranza o — se è il caso — con fermezza gli interventi, avendo cura di non fare la parte del leone, ma di ascoltare, di dare la parola (è una cosa non facile) e di concedersela, secondo l'opportunità. Non è semplice, occorre molta abilità e soprattutto (come al solito) una preparazione remota e approfondita degli argomenti che si trattano.

L'educatore deve comunque identificarsi con l'animatore. Toccherà a lui fare qualche « battuta » di alleggerimento, placare gli animi, alimentare — se occorre — gli argomenti con fatti ed aneddoti, letture di brani, equilibrando l'ambiente in modo da evitare gli eccessi e le intemperanze. Tenere ben presente che l'autoritarismo crea il conformismo da reazione.

Ben diverso invece se attorno al fuoco siederanno *ragazze e/o ragazzi con intenti ricreativi*. In questo caso la *figura centrale è l'animatore*. Spetterà all'animatore provocare tutti alla partecipazione, rispettando i temperamenti e valorizzando le doti di ciascuno: di volta in volta potrà invitare al crescendo o premere il pedale della sordina.

Lo sguardo dell'educatore invece dovrà seguire ogni particolare, potrà con un gesto o un sorriso incitare un attore, approvare una prestazione, bloccare gli eccessi. È lui il custode del buon gusto e del tono educativo del cerchio.

Può essere sempre il numero uno anche restando in disparte, e cercherà di evitare, nel corso della serata, di impartire istruzioni, comunicare programmi o risultati di gare, che alterano l'atmosfera. Ci sono altri momenti più adatti.

Sarà sua cura favorire l'alternanza dei compiti, lasciando dirigere il cerchio da altri che risultino più preparati, più sereni e magari più entusiasti, permettendo loro di fare esperienza e di iniziarsi alla responsabilità. Dovrà così disporsi ad accettare realizzazioni diverse da quelle pensate e desiderate.

Sarà invece dell'educatore il compito specifico di verificare il « tono » del trattenimento. Spetterà a lui la conclusione della serata. Riuscirà a far riflettere gli astanti con un pensiero pronunciato lentamente, con voce sommessa e parole incisive, quando il fuoco andrà spegnendosi e il cerchio sarà illuminato dagli ultimi bagliori.

Il pensiero serale deve essere breve (2 o 3 minuti), conciso. Esso può essere tratto dalla liturgia, da un fatto del giorno o da un argomento che ci sta particolarmente a cuore. Sia concesso di insistere sulla raccomandazione: un solo argomento, di breve durata, e conciso (come faceva don Bosco).

Al termine delle preghiere della sera (i componenti del cerchio si alzano in piedi), che possono essere guidate da un componente del cerchio preventivamente avvertito, si chiude con la buona notte, ed eventualmente con la benedizione dei presenti.

5. L'animatore

È la figura centrale, tipica e indispensabile dell'attività. Per riuscire a trasmettere agli altri l'entusiasmo e animare, deve essere lui stesso « animato ».

Sul piano naturale, deve essere un cosciente trasmettitore della gioia di vivere, e sul piano spirituale deve essere uno scopritore appassionato della vita che eleva all'amore di Dio e dei fratelli.

Prima di entrare — o meglio scattare — dentro al cerchio, è bene che egli si « carichi », raccogliendo le sue risorse, ma anche dimenticando — per quanto è possibile — le sue preoccupazioni e tensioni, atteggiandosi insomma alla serenità.

Sono necessarie doti e qualità non comuni, soprattutto quando la massa da animare è grande ed eterogenea.

Prima di tutto, infatti, si tratta di creare l'ambiente.

L'animatore deve avere una discreta presenza fisica, una buona voce per parlare e cantare, essere intonato e sentire il ritmo, sicuro di sé e del proprio spirito. Deve possedere una discreta dose di buon gusto, oltretutto prontezza di riflessi. Deve essere un efficace organizzatore e coordinatore e conoscere a fondo la tecnica del cerchio. Se possibile, è bene che sappia suonare uno strumento, e che abbia buona conoscenza di canti, bans, giochi, danze (per evitare ripetizioni di numeri vecchi e già troppo sfruttati). Ma soprattutto l'animatore deve avere grande sensibilità nei confronti dei giovani: « sentirli » e conquistarli.

L'animatore dovrà conoscere e seguire egli stesso il programma e l'ordine di successione concordato per lo svolgimento del cerchio.

Dovrà pretendere la correttezza del tratto con delicatezza, senza rimbrotti collettivi e senza avviliti; con fermezza e serenità terrà in pugno le redini dell'incontro, allentandole o tirandole; eviterà che tempi morti smorzino o spengano l'attenzione.

L'animatore deve aver cura di scomparire quando altri (attori, protagonisti) sono nel cerchio, in modo da non confondere e distrarre l'attenzione, ma deve essere pronto a « balzare » sulla scena rimasta vuota, pretendendo il silenzio e l'attenzione, conservando tra un numero e l'altro la giusta tensione.

È consigliabile che egli si distingua dagli altri partecipanti al cerchio con l'indossare un costume caratteristico ma sobrio (un mantello colorato, un fazzoletto in testa).

Non è detto che l'animatore debba proprio essere il Dirigente. Può invece essere un giovane più dotato, più interessato e più preparato, avendo frequentato campi di specializzazione al riguardo.

Il vantaggio di sapere scegliere la persona adatta a questo incarico è tale per cui egli sarà un animatore entusiasta della sua funzione e trascinerà nella sua scia l'interesse di tutti i partecipanti, rendendo più vivo il cerchio.

PARTE SECONDA

COME

6. Come si svolge
7. e in che luogo
8. Come si forma il cerchio
9. e come si partecipa
10. Come viene fatto il fuoco
11. e quale legna si usa

6. Come si svolge...

Il cerchio si svolge in un clima di gioia: gli amici sono riuniti in cerchio, e al centro di questo c'è il fuoco che riscalda e illumina. Nel cerchio si canta, si parla, si mima, si danza, si gioca, si grida, si « agisce insieme ».

Se abituiamo il ragazzo e la ragazza ad un clima di allegria, di sane risate, di applausi calorosi, verrà spontaneo accostare l'impressione della comunità a quella della serenità; e contribuiremo, così facendo, alla formazione di persone socievoli, semplici e spontanee, conscie di essere se stesse anche in un gruppo o in una folla, capaci di esprimere le proprie idee di fronte a numerose persone e, di conseguenza, di difenderle senza falsi timori.

7. ... e in che luogo

Bisognerà fare attenzione che il luogo del cerchio risponda a queste esigenze:

- poco lontano dal campeggio o dalla casa in cui i ragazzi/e vivono i loro giorni di comunità, ma nello stesso tempo selvaggio e caratteristico;
- pulito;
- facilmente raggiungibile;
- con nessuna probabilità di incendio, e senza erba alta;
- presenza di grandi alberi (possibilmente pineta o bosco) per sentirsi maggiormente partecipi della natura;
- cornice fantastica del paesaggio (ottimi sfondi rocciosi, castelli, avvallamenti, conche, cave naturali).

Sono sconsigliabili a tutti gli effetti i luoghi ventosi o umidi.

8. Come si forma il cerchio...

Bisogna considerare innanzi tutto il numero dei partecipanti tenendo presente che: più piccolo questo sarà, più raccolti, interessati, illuminati, riscaldati e meno divagati saranno i ragazzi/e. Sarà così più facile farsi udire e concentrare l'attenzione, insomma: sarà più facile creare il « clima »!



Se il numero dei partecipanti al cerchio si aggira sui 30-40, è possibile disporsi a cerchio un di un'unica fila; se il numero è superiore, è preferibile disporsi su due file, a posti alternati, affinché nessuno sia coperto, di fronte al fuoco.

Soluzione interessante è l'uso di un luogo ad anfiteatro, quando sia possibile, e quando la conformazione dell'ambiente lo consenta; ad esempio: cave, avvallamenti, alvei di corsi d'acqua in secca, depressioni, ecc. Un luogo ad anfiteatro rappresenta la soluzione ideale.



Se invece il numero dei partecipanti è notevole e viene effettuato di giorno sarà bene che il cerchio sia... ovale (anche se unitissimo) per permettere un maggior numero di giochi spettacolari e di movimento.



9. ... e come si partecipa

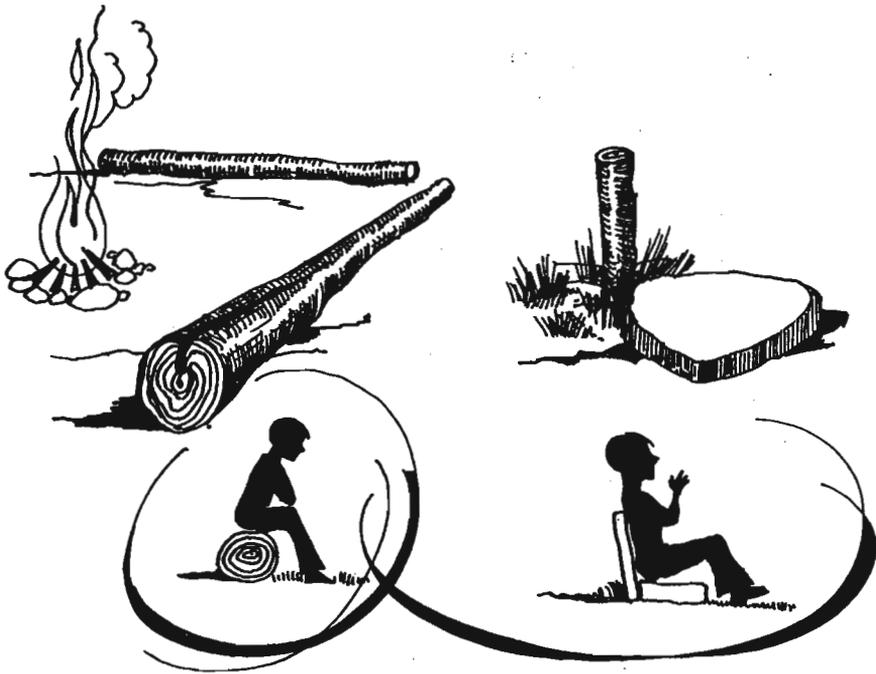
Caratteristica della partecipazione ad un cerchio dovrebbe essere un clima di « silenzio gioioso », che non è il silenzio assoluto, imposto e duramente preteso. Il nostro deve essere un silenzio in cui può scivolare qualche frase sommessa, qualche esclamazione, un silenzio spontaneo, come spontaneo è colui che agisce, gioca, canta, danza.

Ci si siede in terra « alla turca » (vedi figura). Per taluni canti e giochi, se necessario, ci si appoggia sulle ginocchia. Si tenga presente che la posizione « alla turca » può essere conservata dai partecipanti per un'ora al massimo, dopo di che interviene la stanchezza.



Sarà bene perciò, in caso di campeggi e colonie, per le quali il luogo del cerchio venga utilizzato per più giorni, sistemare dei sedili, costituiti da elementi naturali, come pietre, tronchi d'albero, ecc. Mai sedie, al limite le panche.

Tutti debbono stare seduti.



Tutti, ripeto!, debbono stare *seduti*. Non è tollerabile la presenza di partecipanti o spettatori in piedi. In piedi sta soltanto l'animatore del cerchio o chi agisce all'interno di esso. In piedi sta soltanto l'assistente, o chi per esso, alla fine del cerchio, quando il fuoco sta spegnendosi, per un breve pensiero spirituale.

In piedi *tutti* per le preghiere della sera che sarà bene vengano guidate da un partecipante al cerchio. *Nessuno* in quel momento dovrà stare all'interno del cerchio.

NB: Se i canti sono ben preparati, e tutti cantano con entusiasmo, se i giochi e le scenette riescono bene, si può invitare al nostro cerchio — *una volta tanto* — la popolazione del villaggio o del paese vicino.

Invitando la popolazione, bisogna aver cura di non dimenticare nessuno e di recarsi a porgere l'invito anche nei casolari più sperduti.

L'accoglienza deve essere dignitosa, affettuosa, cordiale, ma soprattutto generale: ogni membro del campo si deve sentire personalmente impegnato.

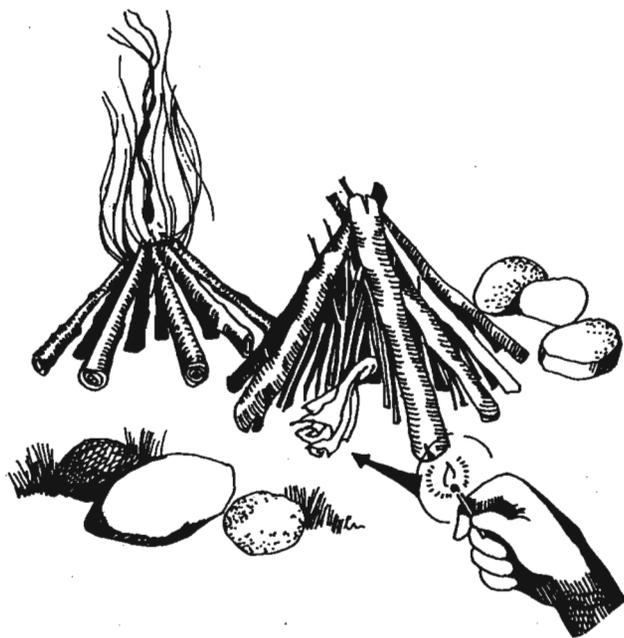
È ottima cosa offrire agli ospiti (a metà programma, o prima del ritorno a casa) una tazza di tè caldo o una bevanda, magari in bicchiere di carta.

Queste gentilezze serviranno a farci conoscere, a stringere legami di cordialità, e magari a farci perdonare il disturbo alla tradizionale quiete e gli eventuali danni arrecati.

10. Come viene fatto il fuoco...

Se il fuoco deve venire acceso in un luogo erboso, è indispensabile effettuare, prima della preparazione dello stesso, un lavoro di ripulitura, togliendo eventuali rametti e l'erba secca, in modo da garantirsi contro gli incendi.

Sul suolo preparato si pratica una leggera cunetta.



È sempre buona norma quella di costruire il fuoco su di una base sollevata dal terreno, realizzando una piattaforma di pietre e terra che aiuti sia l'areazione della fiamma, sia l'isolamento dal terreno, e ne aumenti, con la maggiore altezza, la possibilità di illuminazione. La base di pietre permette inoltre di non lasciare tracce di bruciato sul terreno, tracce ancora più indesiderabili se si è su di un prato.

La base può essere circolare o quadrata.

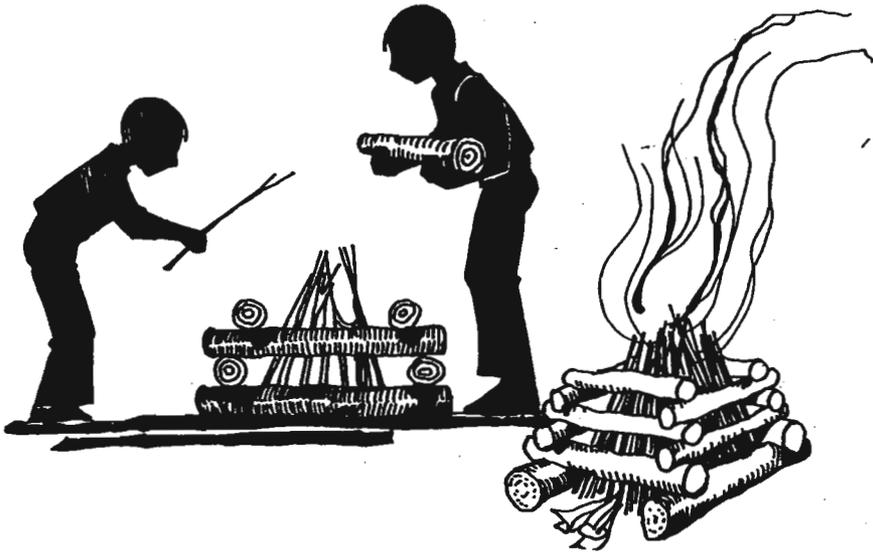
Il cono lo si costruisce nel modo seguente:

- carta spiegazzata, asciutta, disposta in modo da averne una lunga coda esterna (esca) nella direzione in cui viene il vento;
- piccola piramide di rami piccoli e secchi, sopra la carta;
- ricopertura della piramide con carta secca, senza omettere di lasciare in basso, intorno all'esca, un'apertura nella direzione da cui soffia il vento;
- costruzione di una seconda piramide di rami leggermente più grossi dei primi, a ricoprire la carta;
- altra ricopertura di carta sulla seconda piramide;

— confezione della terza piramide, con rami più grossi degli altri, e così via fino a che il mucchio di legna abbia raggiunto la misura desiderata.

Se l'intenzione è di costruire un fuoco a pianta quadrata (alto almeno un metro), è sufficiente preparare, come nelle illustrazioni, una « facciata » di tronchi trasversali tra loro, più grossi alla base, più piccoli in cima, senza perdere di vista l'esca.

In ogni caso non si deve assolutamente fare quello che si chiama comunemente un « falò », cioè una catasta di legna alla rinfusa; il fuoco va invece contenuto, regolato da appositi incaricati; il fuoco non può e non deve in alcun modo essere troppo grande e disordinato, perché può essere fonte di pericolo e soprattutto di divagazione per i partecipanti.



11. ... e quale legna si usa

La legna deve essere scelta con il seguente criterio:

- legna grossa (che dura a lungo e riscalda);
- legna media (che produce fiamma viva);
- legna piccola (che produce fiamma viva e fa luce).

La legna, divisa in due mucchi: legna piccola e tronchi, viene sistemata nella legnaia preparata in precedenza. È importante che essa sia già ordinata e tagliata nella misura opportuna (circa un metro).

Tenere presente che:

- il frassino brucia bene, sia secco che verde; è facile da tagliare e da spezzare; è eccellente quando viene mescolato con legno più tenero;
- il faggio, tanto verde quanto secco, fa una bella fiamma;
- la betulla si accende facilmente e brucia bene;
- il castagno brucia bene solo se è secco;
- il sambuco brucia bene ma dà fumo acre;
- l'olmo si accende difficilmente: brucia male, senza fiamma;
- la quercia brucia lentamente e regolarmente, e scalda molto;
- il pino è buono per avviare il fuoco, ma brucia troppo rapidamente.

Alimentazione

Per quanto riguarda l'alimentazione del fuoco, è logico che il massimo di luce deve aversi in occasione di numeri mimati o rappresentativi, mentre è meno necessaria l'illuminazione in occasione di canzoni, letture o cori recitati.

L'alimentazione del fuoco deve quindi essere tempestiva e silenziosa; lo svolgimento del cerchio non deve essere disturbato né tanto meno interrotto dagli scricchiolii della legna spezzata o dai movimenti scomposti e agitati di coloro che mantengono viva la fiamma.

Se la legna è umida e di qualità scadente, ci si può aiutare, per una più facile accensione, irrorando il conetto di legna piccola con un po' di alcool, in modo da accelerare la presa del fuoco. Naturalmente l'alcool deve essere maneggiato da una persona responsabile, e a fuoco spento!

Altro artificio che può tornare utile, in caso di necessità e in mancanza di carta o esca asciutta: sistemare sotto il cono di legna un pezzo di torcia a vento, acceso in precedenza: esso brucerà anche in presenza di vento e di umidità, e durerà abbastanza per permettere alla legna di prendere fuoco.

Se nel corso del nostro cerchio devono venire eseguite delle « ombre cinesi » oppure occorre una fonte di luce che illumini un personaggio, si può preparare, in precedenza, una specie di riflettore, costituito da 4 o 5 torce elettriche (con batterie nuove: l'umidità le scarica presto) legate insieme da uno spago o da un elastico robusto.

PARTE TERZA

REALIZZAZIONE

12. Come si prepara un programma
13. e come si realizza
14. Programmi di cerchi serali e diurni
15. Cerchi a ritmo e cerchi a tema
16. I costumi
17. Le maschere
18. Esempi di programmi

12. Come si prepara il programma...

Innanzitutto è bene ricordare che il nostro fuoco o il nostro cerchio potrà avere una durata massima di 60-70 minuti; alla sensibilità dell'animatore è affidata la responsabilità di anticiparne la chiusura, se egli nota che il cerchio non « risponde » alle attività proposte, se i partecipanti sono stanchi o se l'attività della giornata è stata particolarmente impegnativa.

È bene ricordare che lo svolgimento del cerchio è cosa semplice, musicale. Inizia « piano », aumenta, ingigantisce, ritorna all'andante, termina con un pianissimo. A questo movimento di spartito deve riferirsi la conduzione psicologica, cosicché i canti e i giochi più esplosivi sono da disporsi a metà del programma, prima della presentazione di argomenti più riflessivi e distensivi, i quali a loro volta predispongono al raccoglimento per il pensiero finale. È chiaro che l'animatore non può pretendere un mistico silenzio di conclusione, se subito prima ha effettuato una gara che ha eccitato o innervosito i partecipanti al cerchio.

Sempre valida resta la vecchia norma di sospendere canti e giochi quando ancora sono di pieno interesse, senza attendere il giungere della saturazione e della noia.

Alcuni consigli indispensabili sono:

- dentro al cerchio non vi sia nessuno tranne l'animatore, che dirige le attività, e gli attori o i giocatori. Se si effettua un « canone », per esempio, nel centro del cerchio sta l'animatore e i tre o quattro capi-coro dovranno stare inginocchiati di fronte al loro settore;
- si intonino i canti senza annunciarli;
- si contengano le esuberanze negli urli e nei « bans ». Tutto deve finire di colpo al cenno dell'animatore, senza strascichi;
- si parli il meno possibile. La « parola in gesti » è l'attrice di quest'ora di svago.

Il programma è essenzialmente composto da:

- un inizio;
- canti e « canoni »;
- scene di espressione — preparate o spontanee;
- canti mimati;
- cori parlati;
- ombre cinesi;
- danze;
- « bans » musicali o urlati;
- dimostrazioni di abilità ed efficienza fisica;
- mimiche individuali o collettive;
- racconti letti, narrati o parzialmente mimati;
- giochi di distensione di gruppo o individuali;
- indovinelli, sciarade, gare;
- un pensiero finale e preghiere;
- una fine.

La responsabilità della preparazione del cerchio spetta all'animatore, che è cosciente che la preparazione stessa può avere un grande valore educativo, poiché serve ad unire e affiatate, a impiegare bene il tempo e le ore libere, ad essere elemento di emulazione e di collaborazione.

Sarà l'animatore, durante la giornata, a tessere il programma, la trama, a dare degli incarichi, a responsabilizzare, a sentire le esigenze, ad accettare i consigli, a offrire degli spunti.

Sarà dell'animatore la cura di dare gli incarichi per la sera, di far disegnare un cartellone di propaganda, far pulire e preparare il luogo dove avverrà il cerchio, far preparare il programma dettagliato della serata, conoscere i nuovi canti e ascoltarli, ed eventualmente trovare gli accordi musicali dei medesimi; egli si renderà inoltre disponibile per essere consultato dai gruppetti che devono preparare scenette, mimiche, giochi; potrà essere lui, inoltre, ad assegnare il tema delle varie gare, dei giochi, delle scenette di espressione, in modo che i partecipanti abbiano la possibilità di ben presentarle senza farsi compatire, ma anzi ottenere successo ed elogi.

Toccherà all'animatore aiutare e suggerire ai vari gruppetti:

- il soggetto di massima da realizzare e stenderne la trama;
- impostare le scene principali, ben focalizzate;
- distribuire i ruoli degli attori, a seconda delle tendenze;
- procedere alla scelta delle frasi essenziali del testo.

13. ... e come si realizza

Oltre all'animatore, sono indispensabili, per la buona realizzazione del cerchio, due figure:

a) Il « buttafuori ». È questo un incarico delicato che esige tatto, calma e pazienza: tocca a lui infatti dare il segnale di entrata nel cerchio a coloro che agiscono, all'animatore stesso, ai guardiani del fuoco, affinché facciano variare le luci, ai gruppi che devono presentare dei numeri, perché si preparino con qualche secondo di anticipo.

A fianco di questo compito essenziale, egli deve:

- tenere in ordine e a portata di mano il materiale per i giochi, materiale che avrà preparato in precedenza;
- sorvegliare il rispetto dell'orario;
- segnalare ai vari gruppi quanti elementi devono presentarsi alla chiamata dell'animatore per i vari giochi, in modo da evitare antipatiche esitazioni per la scelta delle persone;
- preoccuparsi della disciplina e del silenzio all'esterno del cerchio;
- mimetizzarsi, anch'egli, come e di più dei guardiani del fuoco, svolgendo la sua attività fuori del cerchio e richiamando le persone di cui ha bisogno con cenni silenziosi senza disturbare in alcun modo la massa dei partecipanti.

b) I « guardiani del fuoco ». È bene dare l'incarico a due ragazzi o ragazze per curare il fuoco vero e proprio. Questi due ragazzi, durante la giornata e durante il cerchio, dovranno assolvere ai seguenti compiti:

- cercare la legna per il fuoco, tagliarla, dividerla, sistemarla in un luogo opportuno, che funge da deposito;
- preparare il terreno del fuoco, pulire e sistemare la zona dove si farà il cerchio, e costruire il falò;
- accendere il fuoco, curarlo quando è acceso, alimentare la fiamma;
- tenendo conto del programma, procurare luce con rami piccoli e secchi, quando i numeri rappresentati sono di gioco o mimica, e attenuare l'illuminazione se occorre;
- spegnere il fuoco a fine cerchio, accuratamente, con secchio d'acqua preparato in anticipo, e con la dispersione delle braci. La legna avanzata va recuperata e riordinata;
- durante lo svolgimento del cerchio, fare tutto il lavoro « mimetizzandosi » il più possibile, non stando mai in piedi vicino

al fuoco, rendendosi quasi invisibili e inosservati in modo da non disturbare lo svolgimento dell'azione.

I guardiani del fuoco, come dice la parola stessa, si dedicano insomma, con solennità e discrezione, al personaggio principale della serata: il fuoco!

14. Programmi di cerchi (serali e diurni)

Come in tutte le attività serie e impegnate, anche per il nostro cerchio il programma è indispensabile e dà garanzia di riuscita; questo vale anche per coloro che sono maggiormente provvisti di capacità di improvvisazione e fantasia, doti che possono essere utilizzate, ma anche contenute nel giusto binario. Il programma aiuta l'animatore a fare quello che « deve » fare, e non quello che il momento, l'umore e la forma gli suggeriscono. I nostri ragazzi sono troppo intelligenti per non giudicarci proprio in base alla nostra preparazione remota.

Anche psicologicamente, colui che sa già quanto e cosa deve fare, rende di più per il semplice fatto che possiede una precisa base alla sua azione.

Ritengo questo argomento della massima importanza perché, ripeto, la preparazione remota è garanzia di successo e permetterà la migliore utilizzazione delle nostre possibilità educative.

È necessario innanzi tutto tenere conto di alcuni importanti particolari:

- l'età dei partecipanti (e perciò il variare dei loro gusti);
- il numero dei presenti (alcuni canti, « bans », giochi non riescono se il numero dei presenti è scarso);
- il luogo dove viene effettuato il cerchio; se di giorno, o di notte;
- lo stato d'animo generale (sereno o eccitato, riposato o stanco, al ritorno da attività lieta o impegnativa);
- la presenza e composizione di eventuale pubblico (cittadini, ospiti, montanari, contadini).

15. Cerchi a ritmo e cerchi a tema

Il cerchio a ritmo è l'insieme di canti, mimiche e bans, alternati tra loro *senza un filo conduttore*; a ritmo incalzante, basato sull'inte-

resse dei partecipanti e sul crescendo/diminuendo creato dal programma e dall'animatore.

Il cerchio a tema è invece quello che indirizza i numeri che lo compongono alla trattazione di temi precedentemente stabiliti.

Il cerchio a tema ha lo scopo di rinnovare quello a ritmo, che a lungo andare perde il suo interesse; esso ne è una conseguenza, un miglioramento, un approfondimento, ed è la strada naturale e logica che conduce alla « Veglia », la quale è realizzabile da giovani di età superiore ai 15 anni (vedi p. 183).

Sarà bene attuare il cerchio a tema in riunioni meno numerose, più preparate, in un clima adatto; e in circostanze più particolari, ad esempio giornate dello spirito o ritiri, i cerchi a tema possono essere utili come elementi di rottura, quando l'atmosfera si è fatta troppo pesante; inoltre, se i temi proposti e lanciati per il cerchio si inseriscono nella dinamica della giornata, possono essere fonte di meditazione e scambio spontaneo di idee.

In pratica, ogni gruppo porterà alla riunione una scena, una mimica, una lettura, un coro parlato, un'ombra cinese, un canto,... sull'argomento stabilito, ad esempio:

- *l'emigrazione*. Ovvero la situazione Nord/Sud e tutti i problemi ad essa connessi;
- *vietato fumare*. Si parte da un cartello e si esaminano tutti gli aspetti negativi del vizio del fumo;
- *gli indiani*. Il tema si presta ad improvvisare scene, danze, mimiche, costumi;
- *i dirigenti*. Sarà una collettiva presa in giro dei propri assistenti, una umoristica caricatura, un rimarcare gli atteggiamenti e i difetti più appariscenti, con cordialità. Se ben dosato, un cerchio su questo argomento sarà senz'altro simpatico e ameno.

I ragazzi o le ragazze, a gruppi, si abitueranno così a divertirsi e contemporaneamente a pensare e a realizzare da loro stessi.

Non è detto che il tema debba essere contenuto nei termini sopra esposti, che sono legati ad una situazione particolare, a dei fatti concreti, o che sono improntati ad argomenti ilari e leggeri. Il tema può anche rivolgersi a campi più generali, riguardanti i valori della vita, e quindi il tema può suggerire un'analisi maggiormente sviluppabile su basi umane, morali, religiose. In tal caso, si possono sfruttare, ad esempio, i temi:

- felicità e denaro;
- l'amicizia;
- fede e coerenza cristiana

e tanti altri che lascio alla fantasia e soprattutto alle esigenze dei lettori.

I temi portano i giovani a riflettere e ad esprimersi di conseguenza. È questo il punto più utile del cerchio a tema.

Tema lettura

Lo si può realizzare intorno a un fuoco, in una stanza o in un qualsiasi altro luogo. Esso consiste nella lettura della sintesi di un libro, la cui scelta è fatta in base all'età dei partecipanti; la lettura va svolta in modo che il racconto venga reso vivo per mezzo dei lettori, pur non intervenendo, in pratica, una azione mimica. Per la realizzazione di questo tema può venire utilizzato un gruppo di persone, in modo che ognuno partecipi alla lettura impersonando un personaggio del libro.

Alla fantasia del dirigente è lasciata la sensibilizzazione dell'ambiente, la scenografia, musica, diapositive e tutto ciò che può vivificare il tema.

In questo modo si può riuscire a presentare anche dei testi seri, per avviare una discussione, senza annoiare i ragazzi.

Esempi:

- una favola di Andersen;
- un racconto storico;
- un brano della Bibbia.

Tema costume

Può essere preparato in un giorno piovoso, quindi al chiuso, essenzialmente per quel che riguarda il materiale occorrente, i costumi, ed altro. Può svolgersi al chiuso o all'aperto, e può essere il risultato finale, oltre che di una giornata di espressione, anche di una attività di abilità manuale.

Scelto il tema (ad es., una giostra di cavalieri medioevali, o un rodeo di cow-boys e indiani, o una corrida,...), si dividono come al solito gli incarichi tra i gruppi: mentre una parte dei ragazzi prepara e confeziona i costumi dell'epoca (con vari materiali a disposizione, anche di fortuna), un'altra parte sceglie le scene e le leggende da rappresentare, un'altra parte pensa ai giochi e alle azioni che si svolgevano nel periodo storico prescelto; un'altra ancora i canti e se possibile le musiche. Eventualmente si potrà lanciare una gara tra questi gruppi, se l'agonismo potrà essere utile ad aumentare l'interesse.

Infine si raccoglie tutto il lavoro fatto, e alla sera stessa si dà inizio alla rappresentazione.

Se si desidera preparare dei ragazzi o dei giovani ad assistere, ad esempio, ad opere liriche, sarà facile registrarne i motivi principali su di un registratore e poi farli ascoltare ai ragazzi, abbinando la registrazione ad un lettore che legga lo spartito. Un secondo lettore, con il sottofondo della sinfonia, ne spiegherà la trama. Meglio ancora se si potranno rappresentare le scene madri.

16. I costumi

L'inserimento dei costumi e dei travestimenti in un cerchio o in una rappresentazione dà vita ad una forma espressiva e creatrice all'insegna della semplicità e del buon gusto, cosa che si addice ai ragazzi e, in particolar modo, alle ragazze.

Una giornata piovosa, in colonia o durante le vacanze, una giornata « buco » insomma, in cui a causa del cattivo tempo non possono essere svolte attività all'aperto, può diventare interessante e avvincente, ma soprattutto utile, con questa attività espressiva: la preparazione dei costumi.

Concordato il tema del cerchio, e quindi anche dei costumi, l'educatore o l'animatore fornirà alle ragazze e ai ragazzi un certo quantitativo di materiale e di attrezzi, come per esempio: carta colorata e crespata, giornali vecchi, pennarelli, nastro adesivo, spago, filo di ferro, forbici, pinze,...

È chiaro che tutto questo materiale dovrà essere stato previsto e preparato in precedenza, secondo una certa programmazione.

In base al tema proposto, in base all'epoca e ai costumi relativi, ragazze e ragazzi intesseranno essi stessi una trama: basterà la loro feconda fantasia a creare un personaggio, un'epoca e un ambiente, riproducendolo il più fedelmente possibile con carta, stoffa (ritagli), o anche solo ritoccando e modificando (senza distruggerli) indumenti già esistenti come pigiama, fazzoletti, gonne, camicie,... in modo da vestire in ogni particolare i personaggi che vogliono rappresentare.

Si devono tenere presenti alcune norme:

- il costume deve essere sobrio, pratico e non deve impacciare i movimenti;
- i particolari siano pochi, ma significativi, evidenti e rappresentativi;
- il costume, al termine della sua realizzazione, deve risultare

della massima robustezza, perché un costume che va in pezzi durante la scena fa andare a pezzi anche tutto il resto; ossia la continuità dell'azione, l'attenzione generale e la concentrazione dei protagonisti vengono compromesse.

Bisogna poi ricordare che la tendenza del ragazzo, nel confezionare un costume, è quella di ammassare tutti i capi di vestiario che egli riesce a reperire, solo per il gusto di indossarli, perdendo però di vista le reali caratteristiche del costume del personaggio che deve interpretare. Questo è logico nei ragazzi, a causa delle scarse cognizioni storiche possedute, data la loro giovane età, e spesso anche a causa di una loro carenza nel senso di osservazione e nel senso della misura. Spetta perciò all'educatore-animatore seguirli da vicino, non solo all'atto della realizzazione del numero espressivo, ma anche durante la preparazione dei costumi stessi.

Il costume base

È un tipo di costume che può essere indossato in qualunque numero di espressione: coro parlato, canto mimato, mimica,... È insomma un costume adatto a tutte le occasioni in cui gli interpreti non hanno da rappresentare un personaggio ben determinato, ma solo una voce, un gesto, un'armonia musicale.

Il costume base ha ragione di esistere *solo se indossato da tutto il complesso degli attori e se scrupolosamente identico per tutti.*

Alcuni esempi di costume base possono essere:

- tute atletiche attillate, nere o di altro colore;
- gonna scura e camicetta bianca; calze bianche;
- pantaloni attillati scuri, camicia chiara, guanti bianchi;
- ogni altro tipo di vestiario suggerito dalla fantasia o dalle caratteristiche dei numeri che si devono rappresentare, in modo però che si ottenga un certo stile, una certa sobrietà e semplicità negli indumenti indossati, evitando quindi la volgarità, la pacchianeria e il disordine. In ogni caso, ripetiamo, ci vuole una assoluta uniformità di costume in tutti gli attori.

Se si intende mantenere il *costume base* anche in rappresentazioni di personaggi singoli e ben definiti, si può risolvere il problema sovrapponendo a detto costume base pochi elementi di abito completo: elementi ritenuti essenziali per l'individuazione del personaggio.



Questi elementi particolari costituiscono il *costume essenziale*, perché non sono altro che una sintesi, una riduzione alla parte essenziale del costume completo. Eccone alcuni esempi:

- *corsaro*: fazzoletto in testa, occhio bendato, fascia alla vita;
- *aviatore*: casco, guantoni, occhialoni (da sci, per es.);
- *soldato*: bustina in testa e cinturone alla vita;
- *fata o mago*: lungo cappello a cono;
- *crociato*: elmo stilizzato, mantella, gonnellino;
- *dama*: diadema alla fronte, piccolo strascico;
- *giornalista*: visierino alla fronte, taccuino in mano;
- *vigile urbano*: casco e sfollagente;
- *cameriere*: farfallino nero al collo, tovagliolo al braccio;
- *infermiera*: cuffietta con croce rossa, siringa in mano.

La *carta* è un'alleata fedele dell'espressione: soprattutto nelle maschere e nei costumi, con carta sottile, bianca, ritagliata ad arte, si fanno polsini di pizzo, i colletti alti ed arricciati, le piume dei costumi storici e le penne dei diademi pellirossa; mentre per le decorazioni, per i cappelli e le spade, è bene usare cartoncino più rigido e spesso. Comunque, i cappelli di varie forme che compaiono nei costumi essenziali, dall'elmo del guerriero alla corazza, dal cono azzurro della fata al sombrero del messicano, sono frutto di immaginazione, di entusiasmo creativo, di giovinezza e... chi più ne ha, più ne metta!

17. Maschere

Le maschere servono a « *liberare il personaggio* »: l'attore in maschera si sente estraneo e libero, e può così facilmente deporre se stesso per assumere nella sua totalità la personalità del personaggio da interpretare. La maschera spoglia il mimo della sua personalità e lo aiuta ad entrare nella pelle di chi deve rappresentare.

La maschera dona fiducia e disinvoltura, aiuta a meglio buttar fuori ogni residuo timore e quella sorta di vergogna che prende chi deve muoversi e agire sulla scena, davanti a degli spettatori.

L'attore non si preoccuperà più del suo viso, poiché l'espressione del volto è data dalla maschera, ma penserà solo più a render bene i movimenti del suo corpo. La maschera perciò permette anche ad elementi poco dotati e timorosi di partecipare attivamente allo spettacolo.

Le maschere sono particolarmente congeniali ai personaggi favo-

losi, immaginari o grotteschi, come l'avaro, il folle, il malato, la strega, la fata...; nella meccanica dello spettacolo e durante la loro costruzione, le maschere permettono un lavoro di équipe tra ragazzi e ragazze: ci sarà posto per quanti hanno capacità di immaginazione, di realizzazione, di costruzione (abilità manuale).

Vi sono due tipi di maschere: quelle di carta e quelle di stoffa.

Maschere di carta

Sono quelle che rispondono maggiormente al nostro scopo, e la loro costruzione può pienamente e simpaticamente riempire il vuoto delle attività nelle giornate piovose, offrendo la possibilità di un interessante lavoro di gruppo.

Esse sono facili da realizzare, perché ognuna può rappresentare un'unica espressione del volto (il riso, la tristezza, la vecchiaia,...). Queste maschere si possono modellare in carta pesta o in materiali plastici.

La costruzione mediante carta pesta è la più facile e la più accessibile ai nostri ragazzi, mentre il secondo tipo richiederebbe fogli di plastica e fonti di calore non sempre reperibili, nonché molta abilità.

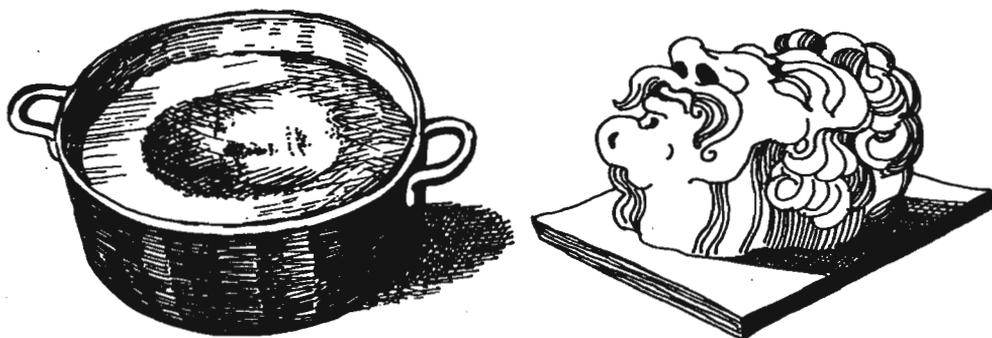
Le maschere di carta pesta si costruiscono con carta di giornale, lasciata per qualche minuto all'ammollo in un bagno di pappetta di acqua e farina, o, molto meglio, in acqua e colla da falegname (vinavil). Il bagno deve essere piuttosto diluito (poca colla in molta acqua), mentre la carta di giornale, prima di essere messa all'ammollo, deve venir tagliata a strisce di 3-5 cm di larghezza.

Precedentemente, si devono costruire gli stampi per le maschere, stampi che devono dare alla maschera la forma desiderata. Gli stampi possono essere costruiti in gesso oppure in creta o plastilina. Per un lavoro in gesso, bisogna ricordarsi che la pasta di acqua e gesso solidifica molto in fretta, e quindi le operazioni di modellatura devono essere fatte molto velocemente. Si può allora riempire un recipiente con la pasta di gesso, recipiente abbastanza largo per poterci affondare il viso, e dare così una prima impronta allo stampo, dopo di che si possono alterare ed accentuare i lineamenti scavando, modellando, premendo con le dita, con un cucchiaino, o con altri attrezzi. Con questo sistema si ottiene uno stampo « negativo », poiché la superficie su cui verrà modellata la maschera è concava, e la parte esterna della maschera viene ad aderire alla parte interna dello stampo.

Usando creta o plastilina, invece, si ottiene uno stampo « positivo », poiché la superficie su cui verrà modellata la maschera è

convessa, e la parte interna della maschera coinciderà con la superficie superiore dello stampo. Seguendo questo sistema, sarà bene dare al blocco di creta le misure approssimative del viso di chi porterà la maschera, dopo di che si procede alla modellatura dei lineamenti (tenendo presente che questa volta il naso, per es., sarà una protuberanza verso l'esterno, e non più una infossatura verso l'interno, come si aveva nello stampo « negativo »).

Per quanto riguarda i lineamenti, essi dovranno essere irreali, grotteschi, caricaturali, ma dovranno seguire come traccia le dimensioni reali del viso di chi porterà la maschera. Particolare attenzione ci vuole nel localizzare la posizione del naso e degli occhi, che nella maschera risulteranno avere i due forellini necessari alla vista.



Quando lo stampo, in gesso o in creta, si sarà solidificato, si può iniziare la costruzione della maschera vera e propria. Le striscie di carta di giornale, rammollite e imbibite di soluzione di acqua e colla, vengono applicate sulla superficie dello stampo, facendole aderire completamente e seguendo le fattezze dello stampo medesimo. Queste striscie verranno applicate a strati successivi, sovrapponendole disordinatamente, cioè mai nella stessa direzione, in modo da avere un intreccio che contribuirà alla solidità della maschera.

NB: prima di applicare le striscie di carta sullo stampo, è importantissimo spalmare lo stampo con olio o con glicerina, affinché, a maschera seccata, sia possibile staccarla dallo stampo. La colla di cui è impregnata la carta, infatti, la fisserebbe saldamente allo stampo, rendendo vano ogni tentativo di distacco.

Sarà bene raggiungere uno spessore dello strato di carta di almeno 2 mm, dopo di che si potrà lasciare tranquilla la maschera ad asciugare. Per questo ci vorranno almeno 12 ore, ed è sconsigliabile mettere il tutto vicino a fonti di calore, pena la deformazione della carta. Essa deve asciugare a temperatura ambiente.

Quando la carta sarà ben secca, si potrà staccare la maschera dallo stampo, con attenzione e delicatezza, per evitare lacerazioni, se in qualche punto la carta è rimasta incollata allo stampo.

Successivamente si procede alla verniciatura e all'apertura dei fori degli occhi e delle narici: l'attore deve pur sempre vedere e respirare!

Un pezzo di spago o un elastico fissato in corrispondenza delle orecchie assicurerà la maschera al viso.

Maschere di stoffa

Le maschere di stoffa sono le più lunghe e complicate da costruire, ma garantiscono effetti scenici, durata e praticità di gran lunga superiori a qualsiasi altro tipo di maschera.

Il metodo più semplice è dipingere l'espressione su un pezzo di calza di nylon da donna, che poi si infila sulla testa e rende irriconoscibile il viso, alterandolo. La calza tiene anche schiacciati i capelli, il che è semplificante per l'uso di parrucche o copricapi.

Questo metodo della calza di nylon, mentre è semplice da realizzare, costituisce però un palliativo, oltre al fatto che non è detto sia sempre facile, dipingendo i lineamenti sulla calza, ottenere un lavoro ben fatto. Se è possibile, è quindi preferibile realizzare le vere maschere in stoffa, ottenute in vari modi, cucendo insieme, per es., ritagli di tessuti, scelti ad arte.

Si possono poi anche utilizzare fibre sintetiche, o pelo animale proveniente da ritagli di vecchie pellicce, per riprodurre baffi, barbe...

Qualsiasi maschera, purché nasconda gli occhi, può mutare un viso in modo da renderlo irriconoscibile, e su questo fatto si basano le maschere da carnevale. Perciò si possono anche costruire ed usare queste « mezze maschere » che coprono soltanto gli occhi e lasciano libero il mento, parte del naso e la bocca, non impedendo la parola e permettendo così una buona dizione.

Queste maschere da carnevale sono realizzabili molto semplicemente con striscie di carta o di stoffa, appena sagomate, e trattenute alla testa da un elastico fissato a due fori laterali.



18. Esempi di programmi

Cerchio diurno per bambini e bambine

1) animatore	
2) canto: I negri del Mississippi	p. 50
3) gioco: La corrida	» 221
4) ban: Giulio l'erculeo	» 82
5) canone: Piace agli asini la paglia	» 72
6) danza: Rodeo	» 97
7) gioco: Le scarpe	» 224
8) ban: Del pesciolino	» 94
9) canto: Non si va	» 56
10) espressione: L'operazione	» 150
11) gioco: Il gatto	» 225
12) ban: L'altra sera	» 89
13) danza: Xavantes	» 112
14) ban: Ce ce cu lè	» 95
15) canto: Ogni incontro finirà	» 70
16) animatore	

Cerchio serale per ragazze

1) coro parlato: Di apertura del cerchio	» 135
2) danza: Del fuoco	» 100
3) canto: La ghiandaia	» 62
4) ban: La fattoria	» 78
5) gioco: La gallina del fattore...	» 217
6) canone: Buona sera	» 74
7) gioco: Un passo, due passi	» 210
8) dizione: L'ottico (dizione e mimica anche senza ombre cinesi)	» 159
9) canto: Leru leru	» 52
10) gioco: I proverbi	» 227
11) danza: Mon papà	» 111
12) canto mimato: L'organo	» 114
13) canto: Sono felice	» 50
14) ban: Il grande elefante	» 90
15) canto: Amico mio	» 68
16) coro parlato: Di chiusura del cerchio	» 135
17) chiusura	

Cerchio serale per ragazzi

1) coro parlato: Di apertura del cerchio	» 135
2) danza: Del fuoco	» 100
3) canto: Quando la sera scende	» 64
4) gioco: Salita sul palo	» 236

5) ban: La bomba atomica	»	93
6) canone: Come è bello alla sera	»	73
7) gioco: Il fischiotto fantasma	»	225
8) espressione: Presentazione dell'espressione	»	137
9) ban: Fly-Flay	»	84
10) gioco: La giostra dei fazzoletti	»	227
11) espressione: Napoleone e Nelson	»	144
12) canto: Perché ponzipò	»	60
13) gioco: L'orchestra	»	226
14) ban: Pancho Villa	»	83
15) canto: Ti lodo nelle stelle	»	69
16) coro parlato: Di chiusura del cerchio	»	135
17) chiusura		

Cerchio (ovale) diurno per ragazze e ragazzi ed eventuali ospiti adulti

1) danza: Forza ragazzi	»	98
2) animatore: Due parole di introduzione		
3) canto: Ma che aspettate	»	46
4) gioco ragazzi: Tiro alla doppia fune	»	215
5) ban: Dell'attesa	»	85
6) dizione: L'uomo e la pulce	»	164
7) gioco ragazze: Pane, pera, pino	»	231
8) canone: Rock my soul	»	74
9) danza collettiva: La danza del serpente	»	101
10) gioco con gli ospiti adulti: Cavalli e cavalieri	»	212
11) canto: La porsea	»	87
12) coro parlato: Poesia spaziale	»	127
13) gioco ragazzi: Il cadibastone	»	231
14) espressione: Il regista insoddisfatto	»	139
15) gioco degli ospiti adulti: Fratelli!	»	228
16) canto: Sono felice	»	50
17) danza collettiva: Il duca Barnabò	»	100
18) gioco ragazze: Cavalli e cammelli	»	237
19) ban: Nella terra di Spagna	»	89
20) canto: Insieme	»	68
21) animatore: Due parole di chiusura		
22) canto: Adios	»	65

Nota: Questo programma di cerchio potrebbe essere utilizzato per il giorno della visita dei genitori al campo o alla colonia. Bisognerà allora aver preparato bene i canti e le parti espressive. Si potrebbe concludere il cerchio stesso dandogli « un contenuto » e cioè alla fine i ragazzi e le ragazze più adulti potrebbero presentare « Il giovane ricco » segnato e musicato a p. 174.