

Manual de Funções do Acampamento de Férias



Acampamentos Inicianos



Manual de Funções dos Campinácios

Para que os acampamentos de férias sejam cada vez melhores!

P.V.



MANUAL DE FUNÇÕES DO ACAMPAMENTO DE FÉRIAS

Índice

OBJECTIVOS	2
SER ANIMADOR.....	2
POSICÕES DENTRO DE UM ACAMPAMENTO DE FÉRIAS	4
▶ DIRECTOR [CONSULTAR TAMBÉM O MANUAL DO DIRECTOR].....	4
▶ DIRECTOR-ADJUNTO.....	6
▶ MAMÃ [CONSULTAR TAMBÉM O CADERNO DA MAMÃ].....	7
▶ TIO/TIA.....	9
▶ CAPELÃO.....	10
▶ ANIMADOR LIVRE	11
▶ ANIMADOR DE EQUIPA.....	12
▶ NOÇÕES PRÁTICAS – [PARA TODOS OS ANIMADORES].....	15
ARTICULAÇÕES ENTRE FUNÇÕES E “EQUIVALÊNCIAS”	17
▶ EXPOSIÇÃO	17
▶ DIRECTOR – CAPELÃO	17
▶ DIRECÇÃO – ANIMADORES	17
▶ CAPELÃO – ANIMADORES	18
▶ CONCLUSÃO: A FAMÍLIA.....	18
▶ REFERÊNCIAS.....	18
▶ COMPILAÇÃO E AGRADECIMENTOS	18

OBJECTIVOS

Este manual é o resumo de tudo quanto foi possível recolher, acerca das diversas funções num Acampamento de Férias, sendo baseado nos antigos manuais existentes, e em livros sobre acampamentos de férias e liderança inaciona e na própria experiência de diversas pessoas.

Espero com ele enriquecer o património dos Campinácios e contribuir para uma maior e melhor formação de todos os que de um modo ou de outro integram o movimento, dando também um maior “background” da experiência de acampamentos anteriores aos futuros animadores.

Destina-se sobretudo a ser uma ferramenta indicativa dos objectivos, forças e fraquezas de uma equipa de animação num acampamento de férias. Ao lê-lo e cumprindo as indicações, ninguém se tornará num animador perfeito, nem é essa a ideia, o importante aqui é a reflexão sobre o que fazemos e porque o fazemos.

Pedro Vicente

SER ANIMADOR

Animador, do latim: Ānima (Alma) - dar movimento ao que é vivo.

Em alguns textos do MOCAMFE (o início dos acampamentos de férias como hoje os conhecemos) fala-se de uma *experiência radical de afastamento da realidade como a concebemos no dia-a-dia*, para descobrir, num clima de família e despojamento, como os valores da fé, da alegria e da comunhão com os outros são tão importantes para a verdadeira felicidade. Sublinha também que, depois do acampamento, tudo isso pode ser levado facilmente para a nossa vida concreta e esse é o sucesso de um acampamento. E se, para os participantes, isto se faz no meio de jogos, diversões e momentos de reflexão, para os animadores é já uma verdadeira *escola de vida*, porque todo o cristão é desafiado a viver desinstalado e a ser animador no mundo.

Mas vê-se muito pelos acampamentos de hoje, aqueles que impõem aos participantes todas estas coisas, mas que não estão dispostos (não querem) renunciar a elas e não possibilitam os seus bons efeitos nas suas próprias vidas. A experiência da verdadeira renúncia (e até de uma certa dificuldade com a falta de condições materiais) torna-nos mais fortes e muito mais sensíveis aos que têm menos que nós. Mas se não o queremos viver para nós, conseguimos transmiti-lo aos outros?

Ser animador

E o que é ser animador num acampamento deste género? O animador é o que se sente enviado e se sabe instrumento ao serviço de qualquer coisa bem maior do que si próprio. Por isso, no acampamento, não importam tanto as suas capacidades e qualidades (nem os medos ou receios), mas apenas a sua abertura àquilo que lhe será pedido pelo bem de todos. Quem está ao serviço, esquece-se de si mesmo e dá-se (todo) àquilo que faz. O seu trabalho é a sua vida. E ser animador, antes de mais, é um privilégio que é honrado com a entrega e com o serviço incondicionais ao acampamento.

Mas vê-se muito pelos acampamentos de hoje, que ser animador é um título que se exhibe e que dá direitos (direito a descansar até mais tarde e fazer disso um privilégio diário, direito a sair do acampamento para ir arejar, direito a usar o telemóvel quando apetece, direito a beber cervejas, coca-colas, aguardentes, vodkas,...). Se o animador não está totalmente disponível é um peso que bloqueia em vez de um instrumento que contribui para andar em frente.

Sacrifício, Alegria e unidade

São talvez as três palavras-chave do animador. **Sacrifício** (do latim *sacrum-facere* - tornar qualquer coisa sagrada), que significa dar sentido a cada coisa que fazemos, torná-la parte de um sonho maior que nós e para o qual estamos a contribuir com o pouco que somos e que fazemos.

A **Alegria**, que é o maior dom que recebemos de Deus (a certeza que somos eternamente amados) e que temos de oferecer a todos os que aparecem à nossa frente. A Madre Teresa dizia: “Não permitas

nunca que alguém venha até ti e que, ao partir, não vá mais feliz e mais contente” e parece-me a melhor definição do desafio que nos é pedido como cristãos e animadores.

E a **unidade**, porque sem ela o nosso serviço é confuso e incoerente. A unidade começa por reconhecer que alguém está responsável e que a nossa primeira responsabilidade é reconhecê-lo como tal e oferecermo-nos a ele. E é difícil, porque se calhar teremos de ir contra a nossa vontade, mas é o preço para viver a nossa missão com alegria e sentido.

Exigência pelo melhor

E, por tudo isto, quem está num acampamento não está por mais nada do que pelo mais e melhor. E o melhor é fazer que o acampamento *toque profundamente as vidas de quem nele participa e seja (para nós animadores) momento de verdadeiro encontro com aquilo que somos de mais profundo*. Um acampamento muda mesmo uma vida quando é vivido com esta exigência. Custa ouvir tantas vezes a expressão “*Qual é o mal?*” (como perguntavam muitos meninos dos colégio quando faziam asneiras), quando a nossa preocupação no acampamento, deve ser exactamente a contrária: *Qual é o bem que fazemos com isto ou aquilo?* Tantas questões se resolveriam se fizéssemos esta pergunta antes de fazer um aplauso ou um jogo duvidoso, cantar algumas músicas de mau gosto, etc.

Organização, rigor e ritmo

Um modo de conseguir tudo isto é imprimir ao acampamento um ritmo dinâmico, com muitas (e diversificadas) actividades, mas também com muito descanso e espaços de convívio sereno. As conversas no acampamento são dos momentos mais valiosos! Para isso, é essencial o acampamento vir muito bem preparado, não só com um programa realista e coerente, mas especialmente com as actividades prontas a entrarem em acção quando for necessário. Se, para preparar um jogo/actividade, precisamos de toda a manhã (ou de ficar acordados depois da reunião de animadores), então alguma coisa se perde. E o rigor e o ritmo passa por todos, não só pelo director. Seja no acordar, seja nas lavagens, seja em qualquer outro momento. O descanso dos participantes (6/7 horas, mínimo) e dos animadores, (5/6) aliado a um grande ritmo são o sucesso de um acampamento e a única forma de ele poder crescer até ao fim.

Mas vê-se muito pelos acampamentos de hoje, que se organizam as coisas em cima do joelho, que em vez de um programa se faz um esboço que se está sempre a alterar, muitas vezes apesar da insistência de quem está responsável.

Avaliação meio acampamento

Não há melhor modo de perceber como está a correr o acampamento, do que fazer uma mini-avaliação a meio do acampamento em estilo simples e rápido. Para eles é bom para recapitularem e tomarem consciência do que já viveram. Para nós é um termómetro espantoso para afinar o modo como estamos a fazer as coisas. E no fim, é mesmo necessário avaliar. Mais grave do que permitir que um acampamento corra mal, é deixar que isso volte a acontecer, por falta de uma avaliação coerente e verdadeira.

Quatro pilares para o sucesso

- Autoconhecimento – compreender os nossos pontos fracos e fortes, valores e visão do mundo
- Amor – relacionar-nos com uma atitude positiva, e cheia de amor
- Engenho – não recear inovar e adaptar-nos à mudança
- Heroísmo – motivar-nos e aos outros através de ambições heróicas

Por último, há que lembrar, para ANIMAR, há que estar ANIMADO!

Um sorriso na cara de uma criança é de facto a nossa recompensa!



POSIÇÕES DENTRO DE UM ACAMPAMENTO DE FÉRIAS

► DIRECTOR [CONSULTAR TAMBÉM O MANUAL DO DIRECTOR]

- Ser director é magnífico e é muito compensador quando se é coadjuvado por uma equipa de animadores que permite um contacto frequente com todos os que estão no acampamento.
- O ideal é ser mais “Director – Animador” do que “Director – Director”, isto é, não ser o tipo que está sempre sentado num banquinho com ar de “soberano” e a quem se levam os assuntos. Deve circular e a qualquer momento, fazer o que for preciso; Sentir-se bem e estimular as pessoas a fazerem aquilo que fazem melhor.
- Tal como todos os líderes deve a todo o momento passar uma visão optimista para os animadores e participantes, isto dará maior estabilidade ao grupo e até mais aceitação à sua liderança.
- Qualquer que seja a situação do acampamento, tem por obrigação desdramatizá-la, tentando resolvê-la após ouvir a opinião daqueles que achar que o podem ajudar.
- Tal como um treinador pode ser um mau jogador de futebol, um director pode também não saber cantar, tocar viola...mas se conseguir pôr as pessoas que o sabem a fazê-lo, está a ser um bom director.
- Deve ter bastante a noção de como é estar em cada uma das posições do acampamento, para melhor o saber gerir. Isto advém, em grande parte, da experiência de lá ter passado, pelo menos por algumas das funções.
- Deve saber aproveitar as capacidades de cada um, para fortalecer toda a equipa. (ie: se alguém tem mais capacidade – leia-se conhecimentos e vontade - para estar na farmácia, o director deverá ter a visão para a por lá); Isto é um exemplo, que serve para as mais diversas funções num acampamento, a sensibilidade é fundamental.
- É essencial num director a sua capacidade de percepção do estado das pessoas, tanto do cansaço como da estabilidade emocional/psicológica para que com uma conversa amiga, consiga antecipar possíveis problemas e resolve-los antes de terem existido. A ajuda do adjunto e especialmente da mamã nisto é fundamental.
- Não deve esquecer-se que trabalha em equipa, por isso, é muito importante ouvir os outros membros da direcção, (director-adjunto, mamã e capelão), até porque liderar não é mandar. O director-adjunto pode e deve ter um papel de auxílio aos erros que o director já sabe que é mais susceptível, por exemplo se o director sabe se que nem sempre toma conta das horas, o adjunto poderá ir relembrando-o do horário a cumprir. Esta função exige um auto-conhecimento do director e uma conversa sobre isto com o director-adjunto.
- Deve garantir que a sintonia reine na equipa de animação.
- Tem a responsabilidade última de tudo o que acontece no acampamento, por isso as decisões mais importantes dependem sempre dele em última instância.
- O director deve estar no acampamento sempre que possível, evitando sair. Poderá e deverá sempre que possível minimizar as saídas para por um lado estarem todos disponíveis e por outro poupar em recursos. Um bom planeamento de compras antes do acampamento, para não faltar nada, é essencial!
- Deve velar para que os animadores não se cansem demasiado, (por exemplo: no caso de um animador de equipa se mostrar muito cansado/farto pode substituí-lo por um animador livre, mandando-o descansar pelo período de tempo que achar conveniente).

- É responsável pelas pessoas, pelo material e pelas atitudes durante o acampamento. Devido ao seu papel e às inúmeras preocupações que acarreta, tem uma maneira diferente de viver o acampamento. Esta responsabilidade deve ser partilhada pelos restantes elementos da equipa de animação, (cada um ao seu nível).
- O director tem que confiar a 100% nos animadores, de modo que possa delegar funções sem ter que se preocupar com a maneira com que estão a ser executadas. Por outro lado, tem que ser capaz de chamar a atenção aos animadores quando achar que alguma coisa vai mal. Nestas situações, é bom que as coisas sejam ditas claramente, e não por meias palavras. Isto não quer dizer que o director tenha que “tomar conta” dos animadores. Se isso acontece, é porque alguma coisa vai mal no acampamento. (Novamente a sensibilidade é essencialmente, chamar atenção sempre em privado e não “inesperadamente” para a pessoa em frente à equipa ou ainda pior aos participantes.)
- A relação de um director com os participantes deve ter duas vertentes: em primeiro lugar, é necessário que os participantes respeitem o director como autoridade que é. Se há alguém que tem que ter o papel de “mau”, esse o director-adjunto e caso seja necessário o director. A mamã e o capelão não devem assumir esse papel, pois isso desviá-los-ia do seu papel de acolhedores. Em segundo lugar, o director tem que ser um amigo e não uma autoridade reinante. O equilíbrio entre estas duas vertentes é muito importante e deve ser procurado.
- O director deve estar ao corrente de tudo o que se passa no acampamento, pois é ele que tem a responsabilidade plena do/no acampamento.
- Deve procurar liderar pelo exemplo: mostrar como se faz e fazer.
- A sua relação com os animadores e participantes deve ser próxima, sendo no entanto exigível que evite as preferências pessoais, (ou pelo menos as evidencie), de modo a conseguir manter uma distância crítica (deve também estar atento para que os restantes animadores não o façam).
- Deve estar na vanguarda do acampamento, (organização), e na sua retaguarda, (manutenção); deve ser a alma do acampamento, o espírito que liga tudo. É ele que põe tudo a funcionar e é o motor das relações entre todas as pessoas, o funcionamento de todos os papéis; é a ele que compete resolver qualquer conflito, é então fundamental estar atento.
- O director deve explicar as actividades, o “porquê” e o sentido das coisas, interligando-as. Ele tem que saber o que há a corrigir ou a inovar. Aos animadores deve apontar objectivos claros para os quais se devem orientar os participantes.
- É importante que desenvolva o Imaginarium junto com o capelão e os restantes animadores, para que o acampamento se desenvolva em uníssono e não por partes, (parte religiosa, parte de jogos...), criando também uma maior ligação de todas as partes. A caracterização e desenvolvimento de todas estas partes faz muita vez a diferença, o empenho nelas não deve ser desvalorizado.
- Espera da equipa de animação uma disponibilidade total para o que vai sendo preciso ao longo do acampamento e também uma receptividade total às suas indicações.
- Deve ser humilde, nunca “aquele que tudo sabe”, aprender com cada dia e momento.

► DIRECTOR-ADJUNTO

- Tem um papel muito importante, como braço direito do director e seu substituto quando este não pode estar presente pertencendo ao “núcleo duro” da direcção de acampamento.
- É importante para ajudar o director: é o seu apoio. Ele e o director devem estar em sintonia perfeita, (de modo que não haja dispersão de autoridade).
- Deve algumas vezes “proteger”, exercendo o papel de “mau” para que o director só o faça quando a questão é mais séria.
- Tem que ser uma pessoa que seja minimamente activa, desenrascada e que saiba responder ao imprevisto.
- Tem um apoio essencial nos “trabalhos de bastidor”, ultimamente tem sido ele que na maioria dos campos assume a responsabilidade de ir fazer quase tudo o que é fora do acampamento, estando normalmente encarregado das compras, se necessário junto com um animador livre ou tia. No entanto, poderá ser mantido no acampamento, para estar sempre ao lado do director, passando a ser um dos livres que assume a responsabilidade das saídas. A opção depende do director e adjunto.
- O papel do director-adjunto poderá variar de acampamento para acampamento, dependendo do que o director pretender dele, ou do que for necessário para o melhor funcionamento do acampamento.
- Caso seja ele a sair do acampamento, deve haver um esforço de todos para que não seja o “motorista” do acampamento, estando sempre que possível presente junto aos participantes; caso esteja sempre a ser solicitada a sua presença fora do acampamento devem ser encontradas soluções para que possa estar presente nos B.D.S. / B.T.S. e jogos, por exemplo, criando uma ponte muito necessária junto aos participantes, para que não seja apenas uma pessoa que “às vezes vai aparecendo”.
- Nos momentos em que não é necessário coadjuvar ou substituir o director, ou sair do acampamento funciona um pouco como animador livre estando extremamente atento a tudo o que é necessário no/para o acampamento e coordenando caso necessário os livres.
- O papel de director-adjunto tem uma vertente de serviço bastante grande, a qual não tem uma recompensa directa por parte dos participantes, tão grande como as restantes, por muitas vezes estar menos tempo presente; quem desempenha este papel deverá estar consciente disto.
- Por vezes é encarregue da contabilidade durante o acampamento, este cargo deve ser bem balanceado com as saídas para que a concentração de tarefas não faça com que um ou outro esteja descuidado, sempre que possível deve ser passado a alguém com menos tarefas “exteriores”.
- Deve ser humilde, nunca “aquele que tudo sabe”, aprender com cada dia e momento.
- O papel de director-adjunto também tem outra função fundamental: o de formar futuros directores de acampamento.

► **MAMÃ** [CONSULTAR TAMBÉM O CADERNO DA MAMÃ]

- Faz parte da direcção de acampamento, tendo portanto um papel importante na sua organização.
- Deve participar o mais possível em todas as actividades do acampamento.
- É o apoio afectivo por excelência, sobretudo nos acampamentos dos mais pequenos.
- Deve ter um papel importante na escolha da (s) Tio/a (s), pois é muito mais fácil o trabalho com alguém que se conheça e com quem se dê bem.
- O seu trabalho é completado pelo da (s) Tio/a (s) como o do director é pelo do director-adjunto.
- Deve conseguir ter uma presença sentida durante e em todas as actividades do acampamento, tendo organizado as pequeninas coisas, quase antecipando os acontecimentos.
- Poderá, caso o director ache adequado, ter um papel importante no que toca aos medicamentos e à saúde sendo no fundo a pessoa que está disponível, sem ter grupo nenhum a quem esteja ligada directamente, podendo assistir em alturas - chave, dando um certo aconchego e ganhando confiança por parte dos participantes, o que é importante para que não fiquem na dependência só do animador.
- Não se deve restringir apenas ao serviço da cozinha: é importante que entre em todas as actividades. Isto não poderá ser feito todos os dias, mas de maneira que, chegando ao fim do acampamento, tenha havido ocupações diversas em que ela tenha participado, para que os participantes sintam que ela não é uma “sopeira” que veio só para fazer a comida ou a “velhinha” do acampamento, mas uma pessoa que também corre, pula, que também precisa de descansar, saindo um bocadinho do que está habituada a fazer. Para isso também é necessária a colaboração constante com a tia, director e o resto da equipa, de modo a que todos possam entrar no trabalho de todos.
- Deve estar presente nos BDS/BTS, especialmente nas idades mais novas, onde funciona como uma “mãe”.
- Deve ter as ementas já planeadas antes do acampamento, com umas de reserva para quais queres eventualidades. Deve conjugar as idades com as quantidades e contrabalançar as sobremesas, (doce, fruta...); não se deve esquecer dos legumes nem da ajuda que a fruta verde pode dar ao “trânsito intestinal”.
- Principalmente nas idades mais novas, o papel da mamã é muito importante para os participantes e eles necessitam da sua presença mesmo que seja por razão nenhuma em especial.
- Os animadores de equipa devem saber estar na cozinha com a sua equipa, tomar conta dela e fazê-los trabalhar de modo a que não seja a mamã a ter que o fazer mas sim a orientar.
- Tem que ser respeitada a intendência da mamã na cozinha.
- A mamã é uma pessoa que tem que ser muito animada e ajudada.
- Deve preocupar-se com o dar de comer bem e a horas: a comida insuficiente e horários irregulares podem ser um ponto de desestabilização, sobretudo para os mais novos.
- Não se deve levantar mais cedo para fazer o pequeno-almoço: este deve ficar ao cuidado da equipa de serviço, do seu animador, e eventualmente de outro animador livre.
- No caso de haver missa antes de uma refeição, deve pensar numa refeição rápida e simples para permitir à mamã e à equipa de serviço participar nesta.

- Fica claro que a missão da mamã vai muito para além da cozinha: ela tem uma missão importante de comunicação, de carinho, ternura, protecção, segurança, etc.

- Algumas características úteis para uma mamã: meiguice, cultura gastronómica, organização, compreensão, dinamismo, autoridade, paciência, imparcialidade, capacidade de aconselhar, discrição, espírito de observação, sociabilidade e humildade.

► TIO/TIA

- A função principal é dividir as tarefas com a mamã e permitir que esta esteja mais activa e atenta ao acampamento.
- É à semelhança do director-adjunto para o director, um braço direito para a mamã e um apoio para esta, ficando responsável pela cozinha sempre que a mamã tenha que se ausentar.
- Tal como a mamã, poderá caso o director ache adequado, ter um papel importante no que toca aos medicamentos, (caso a mamã não ocupe), e à saúde sendo no fundo a pessoa que está disponível, sem ter grupo nenhum a que esteja ligada directamente, podendo assistir em alturas-chave, dando um certo aconchego e ganhando confiança por parte dos participantes, o que é importante para que não fiquem na dependência só do animador.
- É importante que sempre que possível tenha papéis como o dos medicamentos ou semelhantes para que não esteja isolada do acampamento, apenas na cozinha, e que os participantes sintam proximidade. Pode, caso não seja necessária na cozinha, ir rodando por alguma equipa trocando num jogo, por exemplo, com um animador de equipa, fazendo este descansar e tendo a “recompensa” afectiva e uma maior proximidade da parte dos participantes.
- O papel de tio/a tem uma vertente de serviço bastante grande, e poderá não ter a mesma recompensa imediata por parte dos participantes como as restantes posições; quem assumir esta posição deve ter consciência disso.
- O tio(a) tem também outra função fundamental: o de formar futuras mamãs de acampamento.
- Poderá também funcionar de forma inversa, sendo um tio(a) experiente a “lançar” uma mamã.

► CAPELÃO

- Deve ser um “Animador Livre” sempre activo e presente, e não uma máquina de produzir missas, Bons Dias Senhor (B.D.S.) e Boa Tardes Senhor (B.T.S.), que se desliga durante o resto do tempo.
- É importante que seja ajudado e integrar-se na equipa de animação, de modo a que não se torne no “bicho raro” mais velho com quem se faz cerimónia e cuja presença crie reacções de constrangimento.
- É o orientador espiritual do grupo.
- Deve ser uma fonte de ponderação, calma e experiência tanto junto dos participantes como dos próprios animadores.
- É um membro da direcção e deve ser respeitado como tal, mesmo que seja difícil a sua integração no grupo.
- Coordena os B.D.S. e celebra a missa, caso seja padre, mas não deve fazer “palestras”.
- É a pessoa a quem se poderá recorrer para um conselho, devido à sua experiência, estofo e vivência para ajudar a resolver graves problemas e tomar decisões difíceis.
- É uma figura muito importante: é o “cimento” que deve unir as pessoas no acampamento.
- Não deve estar excessivamente comprometido na direcção nem exercer a autoridade – tem de ser uma figura distinta do director.
- Tem ainda como função desenvolver o “tema” ou Imaginarium do acampamento junto com o director.
- Sempre que possível deve ter BDS/BTS desenhados conforme o imaginário do acampamento, para que se tornem mais lógicos/coerentes no acampamento e sendo também mais cativantes para os participantes.
- Deve estar presente no maior número possível de actividades no acampamento e dar a assistência espiritual ao longo deste.
- Não tem que intervir nas decisões de orientação do acampamento, pois isso compete ao director, mas deve ser um conselheiro mais velho, ao qual o director possa recorrer.
- Algumas características úteis para ser capelão: disponibilidade, compreensão, ser acessível, sociabilidade, conselho espiritual, capacidade de participação, discrição, fé profunda, acolhimento, sabedoria, dom da palavra, espontaneidade, espírito de observação criatividade e humildade.

► ANIMADOR LIVRE

- Tem que ser uma pessoa activa, desenrascada e que saiba responder ao imprevisto.
- Atento ao que se passa à volta, não deve estar à espera que o director lhe diga o que é preciso fazer.
- Tudo o que falta é culpa dele, tem que se lembrar de tudo, está livre para fazer qualquer coisa. Deve ocupar os participantes nos tempos mortos ou animar a roda quando for preciso, (cuidado não entanto, animador livre não é sinónimo de animador de roda...esta poderá ser uma das suas funções).
- Os animadores livres não servem, apenas para os trabalhos pesados. Têm um papel muito importante na preparação de actividades, no apoio logístico ao acampamento e na substituição de animadores noutros cargos quando isso se torna necessário.
- Estes animadores podem ser extremamente negativos para um acampamento, (se não se integrarem, não trabalhem, não estiverem a tempo inteiro); ou podem ser extremamente positivos, se forem um suporte para o acampamento, se estiverem atentos, entregues, se aliviarem a mamã e os animadores de equipa.
- É o símbolo do voluntarismo, é um voluntário para servir.
- O animador livre executa um trabalho de bastidor, que não se vê, mas que se sente e que tem de ser feito. A sua actividade traduz-se em *estar* atento.
- Quando possível, em jogos principalmente, deverá ser feita uma rotação entre animadores de equipa e animadores livres, fazendo os primeiros descansar, e criando maior proximidade entre os livres e os participantes, criando uma ponte muito importante.
- Tem que pôr o acampamento à frente daquilo que lhe apetece.
- Deve ser humilde.

► ANIMADOR DE EQUIPA

- É aquele que anima, que estimula, que faz agir e que deve ao mesmo tempo ser educador.
- Tem ao seu cargo toda a dinamização do acampamento, usando a sua criatividade, estimulando e valorizando a criatividade dos participantes.
- Deve estar consciente que vai “proporcionar” um acampamento de férias e não apenas gozá-lo.
- O que realmente importa, mais do que palavras, é o exemplo e a disponibilidade.
- É-lhe exigido um conhecimento razoável de si próprio, de modo a saber quais as funções onde pode dar o seu melhor. Também lhe é pedida uma grande responsabilidade, quer pelos seus actos, quer pelos actos dos participantes.
- Deve ter um enorme gozo naquilo que está a fazer.
- Deve saber trabalhar em equipa, ter uma boa capacidade de relações humanas, alguma criatividade e sentido de responsabilidade.
- É um modelo para os participantes, especialmente para a sua equipa. O seu exemplo vale muito mais do que o que diz.
- Não é preciso que seja culto ou maduro, é preciso que seja ele próprio.
- Dá os “instrumentos” para que os participantes possam fazer as coisas.
- Não deve ter um “modelo de animador”, ao qual se submete, nem querer cair nas boas graças dos participantes.
- Deve ser observador: saber pescar os talentos que há em cada participante.
- Deve vigiar, mas dar uma certa liberdade – não abafar. Não estar sempre “em cima”.
- Deve esquecer os seus problemas e entregar-se aos outros.
- Deve ser incansável; não pode ser preguiçoso; vai buscar energias que nem sabia que tinha.
- Deve ser equilibrado entre o saber brincar, e o saber estar sério. Nem só uma coisa nem outra.
- Deve explicar as coisas e não fazer segredo delas, para que os participantes saibam o que se pede deles.
- O animador leva a seu “bagagem” de casa, aquilo que de si pode transmitir.
- Na altura das lavagens e preparação das refeições, deve ter a iniciativa de fazer as tarefas com os participantes para a mamã e a tia terem tempo para conhecer melhor os outros participantes. Deve também coordenar e ajudar no servir das refeições.
- É o “executivo”, o que leva à prática os objectivos da direcção e do próprio acampamento.
- Ocupa-se de uma equipa de participantes, ficando responsável por ela; deve estar atento aos seus problemas e questões.

- O animador deve esforçar-se ao máximo para que as ideias sejam todas da equipa, e tentar que o seu papel seja só o de orientar.
- Um animador, tal como o nome indica, deve funcionar como o que anima, o que estimula, o que faz agir e deve ao mesmo tempo ser educador. Ora se a falta de ideias é por mera preguiça dos participantes, o animador deve espicaça-los, sem no entanto dar ideias. Se é por discórdia total do grupo, o animador deve procurar, em último caso, o meio-termo da questão. Quando é por falta de interesse no tema deve-se procurar um tema parecido ou em alternativa centrar a discussão no motivo da falta de interesse. Quando é por afastamento do tema central deve-se reconduzir a discussão, a não ser que esta esteja a ser mais interessantes. Tudo isto requer muita intuição do animador, mas de qualquer modo deve-se deixar sempre seguir o rumo de toda a equipa e nunca de um ou outro elemento.
- Os animadores de equipa são, como é óbvio, os que estão mais próximos dos participantes já que passam mais tempo com eles. É positiva a ideia do clubismo que às vezes se forma à volta de uma equipa, no entanto, os animadores de equipa têm que ter presente o facto de o acampamento ter mais 36 participantes ou mais, e não apenas os seis ou sete da sua equipa.
- Um animador de equipa para desempenhar bem a sua função não tem necessariamente que ter imensas ideias giríssimas que levam a sua equipa a fazer coisas espectaculares. O importante é puxar pela equipa de modo a que as ideias sejam, o máximo possível, deles, dentro de uma certa coerência. Há que manter a equipa unida evitando que haja disputas e principalmente há que puxar pelos mais “apagados” de modo a que estes não desapareçam na sombra dos mais “vivos”.
- É uma pessoa rica em recursos... Não é necessário ser o senhor perfeito, nem a pessoa que sabe fazer tudo, chegam alguns talentos e riqueza humana para dar. Não é uma pessoa que espera que o animem, mas sim uma espécie de fermento, na experiência e dinâmica de um grupo.
- Há o perigo de falhar, caso o animador esteja muito cansando ou “carregado” de trabalho, perdendo aquela energia que teria para desencadear a equipa. O que mais importa, mais do que as palavras, é o exemplo, a disponibilidade, e tantas outras virtudes. Virtudes humanas numa vida de fé a nível do testemunho e da vivência. O animador não pode ser uma pessoa que venha trazer instabilidade e interrogações acerca da fé.

► CARACTERÍSTICAS QUE PODEM AJUDAR – [PARA TODOS OS ANIMADORES]

Algumas características que podem ajudar um animador e o grupo...

Identificado com o grupo: deve estar integrado dentro do seu grupo, partilhando integralmente a sua vida; deve ser um do grupo, a enfrentar facilidades e dificuldades; se tiver um complexo de superioridade nunca poderá ser aceitável nem aceite; se houve um grande desnível corre-se o risco do paternalismo; se houver inibição em relação ao animador facilmente o grupo cai numa dupla vida: quando está o animador e quando não está.

Aceite por todos: ou pelo menos por uma grande maioria. Convém que haja confiança nele.

"Iludido": o animador tem que estar apaixonado por Jesus Cristo e pela sua causa. Como poderá interessar os outros se ele mesmo está desinteressado? Deve estimar o grupo, compreende-lo. O verdadeiro animador valoriza a pessoa e o grupo e reconhece as suas qualidades. Estima a todos. Valoriza o êxito, partilha as angústias do grupo. É compreensivo nos problemas, sabe desculpar, pedir perdão e é capaz de perdoar; tem um coração grande; não é mesquinho; está ao lado de todos e de cada um para partilhar êxitos e fracassos, angústias e alegrias.

Bom companheiro: é tratável, simpático, gosta de partilhar com todos. É acolhedor, sabe defender o grupo quando é necessário. É conciliador. É como uma casa de janelas e portas abertas.

Sincero e coerente: não pode ter várias caras, deve ser uma pessoa de uma só palavra. Não pode dizer uma coisa no grupo e outra fora dele. Deve aprender a abrir a sua interioridade e a partilhar a vida com os outros.

Prudente: guarda dentro de si os problemas do grupo. É oportuno ao falar. É conciliador e conciliável.

Equilibrado: sem grandes alterações de humor e/ou psicológicas. Os êxitos não devem arrebatá-lo, nem o fracasso atira-lo para o desânimo.

Dialogante: que saiba escutar, que seja aberto. O animador deve saber ceder e ser capaz de chegar a um consenso, deixar cair barreiras inconciliáveis. Compete ao animador ser centro de unidade, impor respeito, promover o pluralismo possível dentro do grupo. É imprescindível que seja capaz de entender todas as posições e aceitá-las.

Inovador: um bom animador é receptivo, tem que estar em permanente busca para que o mesmo aconteça ao grupo. Ter espírito inovador significa discernir o importante do acessório, o profundo do superficial para não se deixar levar por insignificâncias.

Confiante: a confiança é o princípio do equilíbrio e da serenidade. O que tem confiança em si transparece isso. O inseguro gera insegurança e o angustiado gera angústia. A confiança nasce em si mesmo e nos outros.

Pessoa do grupo: não se torna o dono do grupo, nem o modela à sua imagem e semelhança. Permite a troca de experiências. Procura promover encontros com os animadores de outros grupos.

Humilde: aberto a aprender, sem ser "aquele que tudo sabe".



► NOÇÕES PRÁTICAS – [PARA TODOS OS ANIMADORES]

Existem algumas noções que acabamos por aprender com a prática e com os animadores com mais experiência, de qualquer modo, referir nunca é demais:

- Primeira e talvez mais importante, um animador nunca desautoriza outro em frente a animadores ou participantes, quando algo errado é dito, deve-se chegar junto à pessoa, e dizer-lhe apenas a ela sem que mais ninguém note, e apenas essa pessoa comunica aos restantes que o que disse estava errado.
- Uma das coisas que um animador acaba por mais lidar num acampamento de férias que acaba por ter bastante de novidade é a autoridade, perante os participantes. O P. José Lopes sj tem uma ideia bastante curiosa sobre como gerir isso, ele diz qualquer coisa como: “Temos que ser como um funil invertido, começamos por não dar muita confiança, e quando já existe um certo nível de respeito, podemos ir abrindo o funil. Se começarmos ao contrário, será muito difícil voltar a encolher”. Um antigo director, Carlos Ruiz tinha outra frase interessante quando à posição de director e à relação com os participantes: “Sou amigo deles a partir do terceiro dia”, caricaturando a autoridade que se cria até lá.
- Encadeado com a indicação acima, está a relação com os participantes... é muito fácil um animador exercer algum fascínio nos participantes, é mais velho, tem piada, já é mais adulto que a malta da idade deles, por isso é bom estar atento para ter proximidades saudáveis, criar laços de amizade, mas não abusar do fascínio para passar além disso.
- Deve-se ter sempre em mente que estamos no acampamento pelos participantes, não pelos que achamos piada, pelos que são engraçados, mas sim por todos. Parecendo algo óbvio ter em mente isto é extremamente vital, para que nunca ponhamos de parte algum miúdo porque o achamos mais chato, pior ainda nunca devemos ter aqueles comentários mauzinhos, sobre um miúdo, junto aos outros animadores ou obviamente aos participantes, que tem como objectivo serem engraçados, mas que acabam por fazer com que alguém fique à parte ou acabe por saber e ficar magoado. Estamos num acampamento para educar e acolher!
- Deve-se ter imenso cuidado com as preferências pessoais, um animador nunca deve demonstrar ou passar a imagem que gosta mais de uns participantes do que de outros... por vezes faz-se isso sem ter noção, falar sempre com as mesmas pessoas, sentar-se sempre com as mesmas pessoas, etc... há que ter muita atenção a isso.
- Ao falar para um grupo, aquilo que mais se nota é se a pessoa está insegura ou com medo, por isso, há que ter sempre em consideração quando se está a falar para a roda que se deve ter segurança no que se diz.
- É necessário um grande esforço de todas as partes para que nunca durante o acampamento, mesmo nas alturas de maior cansaço, não hajam discussões e no extremo de haver, nunca devem ser visíveis para os participantes, pois põem todo o acampamento em risco. Nesse extremo, o director deverá estar atento a elas e resolve-las rapidamente.
- Quando um animador sai da roda, ou se desloca para falar com alguém deve sempre sair e dar a volta por fora da roda, e nunca por dentro.
- Durante uma refeição há uma equipa ou voluntários a servir, para além desses, não deve haver mais pessoas a andar no meio da roda.
- Há que ter alguns cuidados na roda, por exemplo, ao começar um aplauso deve-se sempre ter a noção se toda a gente sabe ou não, caso não saiba é sempre boa política explicar, porque assim quem não souber não se sente “à parte”.

- Cuidado com as brincadeiras à refeição, uma variante que perca o controlo pode-se facilmente tornar em comida desperdiçada e é mesmo mau desperdiçarmos comida num acampamento em que pretendemos ser simples e dar valor às pequenas coisas incluindo os alimentos que temos.
- Num acampamento onde já existe enorme cumplicidade torna-se possível aos animadores estar em comunicação por olhar com os restantes animadores e o director. Caso esta comunicação seja eficaz, as vezes, as próprias palavras entre animadores numa roda são dispensadas, servindo um olhar para dizer “salta para o meio da roda” ou “é agora”... quando possível isto é óptimo.
- O “papel de mau” não deve ser abusado pelo director, as primeiras indicações quando algo corre mal deve sempre que possível ser feito por outro animador, para que o director só actue quando algo mesmo de sério aconteceu, e quando o faz, isso tenha um impacto imediato de percepção nos participantes que isso aconteceu.
- Cuidado com as noitadas que facilmente prejudicam o resto do acampamento pelo cansaço... é importante haver convívio para a união da equipa, mas deve haver sempre a noção que, no dia seguinte, devem estar todos “frescos” e com toda a força para animar.
- Não se deve abusar do estatuto... chegar tarde a uma actividade “porque se estava bem no café”, tomar banho independentemente das horas estabelecidas...etc.
- Ao fazer algo lembra-te sempre que os participantes te vão imitar... para o bem ou para o mal.
- Há a “tradição” de não revelar quem são os animadores de cada acampamento aos participantes, isto não apenas uma tradição, que se faz apenas porque sempre se fez, tem motivos: primeiro que tudo ajuda a que os participantes vão com o espírito aberto para o acampamento e não vão com ideias pré-formadas, para bem ou mal, isto é gradualmente mais importante conforme a idade dos participantes aumenta; ajuda também os animadores antes do acampamento, nas actividades que houver, estejam presentes para todos os participantes e não se vejam apenas “cercados” daqueles que irão fazer o seu acampamento, que naturalmente aproximam-se das pessoas com que sabem que vão passar o verão.
- Muitas vezes há a tendência de quando se chega a animador pensar que se sabe tudo, isso é dos maiores erros que se pode cometer... deve-se escutar quando nos chamam a atenção e valorizar isso para que na próxima não cometamos os mesmos erros... afinal os animadores mais velhos tem uma experiência a passar!

ARTICULAÇÕES ENTRE FUNÇÕES E “EQUIVALÊNCIAS”

► EXPOSIÇÃO

A grande maioria das pessoas que vão aos acampamentos de férias vem do meio urbano, e não raro, de situações familiares complicadas ou mesmo degradadas. Deste modo, procura-se criar no acampamento um meio em que todos se sintam bem mas num ambiente familiar vivido como tal. O acampamento de férias como melhor maneira de funcionar bem e realizar os seus objectivos, deve funcionar como se de uma verdadeira família se tratasse.

Assim podemos fazer as seguintes “equivalências”:

Director:	Pai
Mamã:	Mãe
Animadores:	Irmãos mais velhos
Capelão:	Padre amigo da família
Participantes:	Irmãos mais novos, (aqueles para quem o acampamento de férias é feito e sobre os quais devem recair todas as atenções).

Há a relembrar que tudo isto é figurativo, uma expressão do funcionamento, e não é associado a sexos, ou seja, por exemplo, um director, não será necessariamente um homem, isso seria uma interpretação literal.

► DIRECTOR – CAPELÃO

É muito importante o diálogo entre eles antes e durante o acampamento; deve haver um grande à vontade entre eles para que possa haver franqueza e favorecer o aconselhamento e a consulta.

O director tem que ter a preocupação de integrar o capelão no acampamento, para que este não pareça como um mero apêndice. Não deve haver competição entre eles, mas sim cooperação de modo a que haja segurança no acampamento.

O director não deve recorrer ao capelão para todas as dificuldades, deve manter uma certa independência deste. O capelão tem uma função mediadora, uma presença moderada, “deitar água na fervura”; deve apontar sempre o lado positivo das coisas e ajudar a direcção conferindo-lhe confiança; deve estar sempre com sentido crítico, embora sem penetrar na esfera de competência do director. Ele é, no fundo, um animador ao nível do espírito. Para os participantes é sempre, muito marcante o testemunho do capelão, a maneira como ele actua, não se podendo limitar ao “Bom Dia Senhor” e à missa. O capelão é uma pessoa cujo sacerdócio lhe atribui uma missão específica como animador: educador da fé. Deve uma imagem diferente da Igreja, não clericanismo. Em questões de fé é a autoridade do capelão que deve prevalecer.

► DIRECÇÃO – ANIMADORES

Deve haver um conhecimento entre o director e os animadores e mútua confiança para que se possam estabelecer uma relação franca e aberta. Muito importante é que desde o início, se faça uma clarificação da actuação de ambos: há que saber até onde vai o papel e o âmbito de actuação de cada um. Pode-se considerar a direcção como o animador dos animadores; esta tem que ter uma presença atenta sobre tudo e todos, prestando uma atenção especial aos que estão a animar pela primeira vez.

O conjunto dos animadores e directores deve funcionar como uma máquina, em que cada um se integra como uma peça de uma função global – daí a importância de uma preparação conjunta do acampamento. Essa função global obriga a uma consciencialização dos animadores de que se vai proporcionar um acampamento de férias e não gozar um acampamento de férias. A questão de como devem ser feitas as correcções, e quais correcções, não encontra regras rígidas; porém é importante que a direcção esteja atenta e chame sempre a atenção quando se note que algo não vai bem, quando o animador não cumpre

o que não há a fazer. A crítica do director deve ser feita de um modo coerente, construtivo e estimulante. É através da experiência que ele vai adquirindo o sentido de oportunidade de intervenção. Note-se bem que a direcção nunca se deve abster de agir, mesmo que tenha de ser dura com os animadores.

É de extrema importância a avaliação diária dos animadores e da direcção ao longo do acampamento: não se deve facilitar, porque se tudo está a correr bem, pode correr ainda melhor!

► CAPELÃO – ANIMADORES

O capelão tem importância para o animador quer em aspectos pessoais quer quanto ao andamento do acampamento: o animador deve-se dirigir ao capelão quando tem dúvidas pessoais ou sobre a forma de se relacionar com os participantes. O capelão deve contactar muito os animadores de equipa: os animadores são o elo de ligação entre aquilo que o capelão quer dar, e os participantes receber. Por outro lado, na relação entre os animadores e o capelão surge uma ponte para os participantes: por outro lado é aos animadores que os participantes vão, muitas vezes, buscar aquilo que o capelão quer transmitir; por seu lado o capelão socorre-se do animador para saber mais sobre os participantes. Dentro do acampamento de férias dá-se uma desmistificação da figura do padre. Por vezes, há uma grande dificuldade em ultrapassar barreiras entre o animador e o capelão, resultado de pequenos preconceitos de parte a parte pelo que estes devem ser rompidos.

► CONCLUSÃO: A FAMÍLIA

O acampamento funciona exactamente como uma família onde cada membro tem um papel importante. É necessário estar sempre atento a tudo o que se passa, a casos especiais e a quem mais precisa. Não apaparricar, mas também não repelir; ser moderado em tudo.

Cada caso, cada pessoa, deve ser tratada à sua maneira.

Tem que haver uma diversidade e complementação dos vários membros da família, para que possa existir uma harmonia total.

► REFERÊNCIAS

P. Domingos de FREITAS SJ, Manual de Funções, 2000

Cfr. José da Silva ALMEIDA SJ, Para Educar Melhor - Acampamentos de Férias Inacianos, AO, Braga, 2004

Cfr. Chris Lowney - Liderança Heróica, Verbo

► COMPILAÇÃO E AGRADECIMENTOS

Compilação por Pedro Vicente (DL-CAIC 05/08).

Agradecimentos aos diversos animadores que ajudaram na elaboração, reescrita e reorganização deste manual, bem como à DL-CC e DL-CSJB.

Agradecimentos ao Perrú sj, pelo texto inicial que é uma adaptação de um texto do Pe. Vasco sj.

Para que os acampamentos de férias sejam cada vez melhores!

[<http://www.Campinacios.org>]

