

DIOCESI DI FANO FOSSOMBRONE CAGLI PERGOLA

AZIONE CATTOLICA ITALIANA

Azione Cattolica dei Ragazzi

Relatore: Don Giuseppe Cavoli (Assistente diocesano).

Collaboratori nei laboratori: Gervasi Luca (*La striscia*); Landini Erika e Fabiani Paola (*Flash*), Montanari Michele (*Un gioco per introdurre un argomento*), Amadei Alessandra (*La linea e la croce*), Maracci Ilenia e Carboni Davide (*La torre più alta*), Landini Anna Lisa (*Il processo*), Frattesi Fabio (*L'uso del racconto*), Rupoli Marco (*Più voci per narrare*), Don Peppe (*La finestra di Johari*); Giommi Paolo (*La drammatizzazione*); Soldini Enza (*La musica....*).

1. Tecniche di “Animazione”

Precisiamo gli elementi in gioco:

- Che cosa si intende e che cosa no con il termine: “**tecniche**”?

Suggerimenti pratici, basati sull'esperienza e sull'abilità personale del catechista, per aiutare l'interazione verbale e gestuale dei referenti. E' questione di “artigianato”.	Non si intendono proposte preconfezionate che ottengono risultati indipendentemente dal contesto, dai referenti e dall'animatore. Non è questione di prodotto industriale. Non si tratta di giochi, nel senso classico del termine. Non debbono necessariamente divertire i referenti. molti pregiudizi sulla catechesi esperienziale e sull'ACR scaturiscono da questo equivoco o pregiudizio.
--	--

- Che cosa si intende e che cosa no con il termine “**animazione**”?

Dal Corso del Prof. Pollo e confronta i seguenti libri: Infondere anima, dare o ridare o infondere vita. Lo stile dell'educazione è un modello formativo che ha nel cuore l'amore per la vita e afferma che in tutte le situazioni umane, anche le + drammatiche, è possibile educare e far crescere l'amore alla vita. * M. Pollo, L'animazione culturale dei giovani, LDC, Leumann TO, 1991 * M. Pollo, Educazione come animazione I e II, LDC, Leumann TO, 1991	Non si intende: offrire svago e divertimento, in momento di noia o di assenza di attività più “nobili” o “serie”. Per capirci è lo stile dell'animazione in spiaggia, in una festa, in un evento... Tutte attività degne e rispettabilissime. L'animatore non è il giocoliere che tiene buoni i ragazzi fra una preghiera, una lezione e l'altra...
---	---

<p>Il termine più preciso è “interazione”. Il dinamismo si riferisce alle relazioni fra i referenti che vengono “riscaldate”, rafforzate, favorite in modo tale da rendere più semplice l’espressione critica e personale, il confronto... e l’acquisizione e assimilazione di un messaggio.</p>	
--	--

- **Quando sono necessarie o utili** le tecniche di animazione e quando no?

<p>Sono necessarie quando si fa la scelta della catechesi esperienziale.</p> <p>Tale catechesi è caratterizzata da un stile e da un “movimento” ben precisi: si parte dalla vita del referente (considerata un valore e un luogo nel quale Dio si manifesta), si suscitano domande ed emozioni e ci si confronta con la Parola di Dio e la catechesi della Chiesa, per tornare poi alla vita rinnovata.</p> <p>Una catechesi che tende a unire intimamente la fede e la vita: la fede si radica nella vita, la illumina, la sostiene, le dà senso</p> <p>E' una catechesi che si colloca nell'area delle cosiddette catechesi di metodo antropologico: parte dalla realtà umana, la illumina e l'approfondisce alla luce del Vangelo.</p>	<p>Non sono necessarie (ma utili) nella catechesi puramente kerigmatica e per niente necessarie in quella dottrinale.</p> <p>La catechesi kerigmatica è quella che parte essenzialmente dalla Parola, dalla catechesi della Chiesa e dagli elementi veritativi e deduce da essi i messaggi e i suggerimenti etici per la vita del referente. In gran parte qui si utilizzano quaderni attivi e guide di vario genere. In genere l’incontro si tiene nella stanza, seduti attorno a un tavolo e privilegia la “parola” come strumento di comunicazione. Utili, in questo caso, sono gli apribocca, le drammatizzazioni, le storie.</p> <p>Non servono tecniche di interazione nella catechesi dottrinale. Essa è studio del testo sacro o magisteriale (catechismo), privilegia lo stile di stampo scolastico-classico; non prevede necessariamente il confronto diretto con la vita del referente per verificare l’impatto dei messaggi. Tale stile è quasi del tutto abbandonato nella prassi di catechesi e si conserva per i documenti ufficiali del Magistero della Chiesa, quanto si esprime in materia dogmatica, morale, ecc.</p>
--	--

- Non occorre precisare che tutte e tre le forme di catechesi sono degne e utili. La dottrinale è stata l’unica per tutta la storia della Chiesa; le altre due compaiono nel periodo di poco pre e post-conciliare (Vat. II).
- Tornando alla proposta di questa sera, è un dato di fatto che **una tecnica di interazione** non si studia a tavolino su un testo e la si ripete in maniera acritica, ma **si sperimenta**, si mette in gioco in essa la propria vita e le proprie emozioni, e solo in seguito si ripropone ai referenti. Il suggerimento che do è quello di provare, prima, una tecnica nel gruppo catechisti e poi di proporla ai ragazzi.
- Una tecnica di interazione ha, riassumendo, lo scopo di: affrontare, analizzare, approfondire un’esperienza o un tema, o semplicemente confrontarsi su di essi, utilizzando alcune proposte pratiche che aiutano i ragazzi a:

- verbalizzare le proprie esperienze (*apribocca*... quant'è difficile, a volte, coinvolgere i ragazzi e aiutarli ad esprimersi);
- esprimere dubbi e richieste di spiegazione;
- esprimere la propria opinione (senso critico);
- confrontarsi con le opinioni e le esperienze degli altri (capacità di decentrarsi)

- Le tecniche non sono che una parte del cammino formativo del mio gruppo. Guai a ridurre tutta la logica e lo stile dell'animazione o della catechesi a una sequela di giochetti e di tecniche isolate, sviluppate in maniera frettolosa e superficiale. Le tecniche che vengono proposte vanno sempre collocate in un progetto più ampio, dove sono previsti vari momenti (facciamo l'esempio della catechesi esperienziale): **vedere** (= analisi dell'esperienza del referente; **giudicare** (confronto con se stessi, con il gruppo e il catechista, con gli altri, con i documenti della fede – parola a magistero -); **agire** (celebrazione delle scoperte fatte; spinta a testimoniare da protagonisti la propria fede: carità, fraternità, annuncio del Vangelo, liturgia).

- Per il buon successo di una tecnica di interazione è essenziale che il catechista ponga grande attenzione e cura:

- al giusto tipo di referente (per fasi evolutive);
- all'ambiente nel quale si svolge la tecnica;
- ad avere ben chiari lo scopo e lo svolgimento;
- al fattore tempo;
- al materiale occorrente che deve essere immediatamente pronto e disponibile.

- Stasera proponiamo laboratori che conseguano **due obiettivi**:

1. servire sia la catechesi esperienziale che quella kerigmatica;
2. servire diverse fasce d'età che comunque immaginiamo a partire dai 9-10 anni.

- Troviamo ogni informazione, in forma sistematica, su quanto ho detto e sui laboratori nel sito diocesano, alla voce catechesi.

- Quale **materiale di consultazione** per proseguire l'acquisizione di tecniche di interazione?

K. W. VOPEL, *Giochi interattivi* (6 vol.), LDC, Leumann (TO) 1995.

G. CAVOLI – G. RUGGERI, *Parola di Porcospino*, Ed. Banca del Gratuito, Fano, 2001.

T. LASCONI, *Uffa che Bello!* e *Uffa che Bello quasi 2*, AVE, Roma 1993.

2. Sperimentazione di alcune tecniche in piccoli gruppi

Flash



- **Referente consigliato.** L'età minima è di 8 anni.
- **Scopo.**

«Flash» ha come obiettivo quello di offrire ad ogni membro del gruppo l'occasione di comunicare agli altri in maniera concisa ciò che registra nella coscienza al momento in cui parla. Può essere ad esempio una sensazione fisica («Sono stanco»), un desiderio («Voglio cambiare argomento»), un timore («Ho paura di non essere pronto per l'incarico»), una reazione verso un altro membro del gruppo («Gianluca con le sue allusioni mi dà sui nervi»), ecc.

In questo modo tutti si possono esprimere, anche quelli che in precedenza sono rimasti in silenzio. Si chiarisce così il punto in cui si trova ogni singola persona rispetto al percorso di gruppo. Disagi prima inespressi, importanti reazioni represses, idee essenziali, contributi al dialogo taciuti possono così essere espressi; vengono alla luce i residui dell'interazione di gruppo in parte fatti tacere.

Il successo di questa prova? Quelli che hanno da dire qualcosa di importante sono facilitati e non vengono bloccati nella successiva interazione. Viene soddisfatta l'esigenza generale di trasparenza nel processo di gruppo («Tu cosa pensi e senti?»). L'animatore può accertarsi così fino a che punto è veramente in contatto con i membri del gruppo.

Nel complesso questo gioco è uno dei più importanti aiuti nel recupero della coesione di gruppo. Una scarsa coesione la riconoscete in un gruppo di lavoro fiacco e piuttosto noioso, in cui partecipano solo pochi componenti.

- **Svolgimento.**

Ognuno per il suo contributo ha bisogno dai 10 ai 60 secondi. Il flash non può diventare una luce fissa, in cui i singoli partecipanti raccontano lunghe storie, altrimenti il gioco stesso produce noia e disagio.

Vorrei proporvi un giro di «Flash», in cui ognuno compie le seguenti azioni: ognuno dice a turno al gruppo, possibilmente con un'unica frase, ciò che al momento emerge alla coscienza, ciò che sta pensando, provando, desiderando, ecc. Oppure ciò che pensa di un tale argomento. Non fate lunghi interventi, poiché questo gioco ha il compito di portare ciascuno a descrivere uno stato d'animo. In questo modo ogni partecipante riceve una visione d'insieme della condizione di questo gruppo. Ognuno sa allora ciò che assilla gli altri. Inizi il mio vicino di destra, poi proseguirà il suo vicino di destra e così via...

- **Spunti di approfondimento.**

- C'è un motivo di disagio nel gruppo, di cui vorrei parlare con maggiori dettagli?
- Sono state trascurate esigenze importanti? Se sì, quali?
- C'è stato un contributo che mi ha particolarmente sorpreso?
- Vorrei davvero che venisse cambiato qualcosa in modo che io possa collaborare meglio in questo gruppo?

Questo gioco offre all'animatore la possibilità, tanto semplice quanto efficace, di mantenere il contatto con il gruppo. In ogni caso dovete fare attenzione che i partecipanti diano veramente voce alla loro coscienza e parlino di se stessi.

Dovreste azionare il «flash» tutte le volte che supponete la presenza di un elemento di disturbo nel gruppo, quando sono percepibili noia e apatia, svogliatezza e aggressività. Il flash è utile e importante anche dopo avvenimenti significativi per il gruppo. Potete usare questo gioco senza esitazione in qualunque momento e con regolarità. Io stesso chiudo qua-si ogni riunione del gruppo con il flash. Spesso lo uso anche durante la riunione, se non so esattamente dove si trovano i membri nell'intimo:

- **Materiale occorrente:** nessuno.

K. W. VOPEL, <i>Giocchi interattivi</i> (6 vol.), LDC, Leumann (TO) 1995.

Striscia

- **Referente consigliato.** A partire dai 9-10 anni.
- **Scopo.**

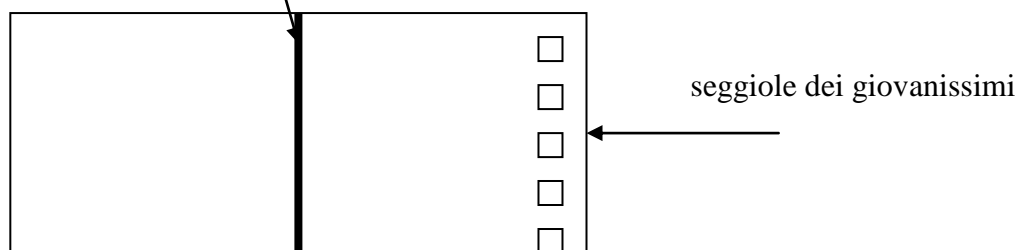
Facilitare la comunicazione di sé e il confronto con gli altri eliminando l'imbarazzo prodotto dal parlare dinanzi agli altri.



- **Svolgimento.**

Al centro della stanza si stende una linea (nastro adesivo bianco) che divida lo spazio disponibile in due parti.

Ogni giovanissimo prende una seggiola e si siede il più vicino possibile a una delle pareti della stanza, avendo dinanzi la linea in posizione verticale e guardando la parete dall'altra parte.



L'animatore legge una delle affermazioni riportate sotto. Segue uno spazio di silenzio e riflessione.

Se l'affermazione è percepita come vera dal referente (secondo la sua esperienza di vita, le sue relazioni con gli altri, ecc.), questi deve attraversare la linea e sedersi nella posizione – rispetto all'altra parete che rappresenta il massimo del punteggio – che ritiene più giusta (girando la seggiola nella direzione degli altri, cioè all'interno).

Se l'affermazione non è percepita come vera, il referente si muoverà nella direzione della linea (portando con sé la seggiola e poi sedendosi, guardando l'altra parete) secondo quanto la ritiene non vera: se poco si avvicinerà di più alla linea, se molto resterà più vicino alla parete, se del tutto falsa non si muoverà affatto e rimarrà al proprio posto.

Quando ciascuno ha preso posizione, l'animatore cercherà di aiutare a comunicare, domandando a ciascuno perché ha assunto quella tale posizione, quali fatti o esperienze gli fanno ritenere che le cose stiano così, ecc. L'animatore cercherà anche di far interagire i ragazzi, suscitando risposte e considerazioni. Soprattutto cercherà di sapere dagli altri se quella tale posizione assunta da uno corrisponde, secondo loro, a verità e alla reale situazione di quella persona, oppure no.

Mentre si svolge il dialogo-confronto, i referenti possono anche cambiare posizione se, nel frattempo, hanno cambiato idea.

Quando il confronto su un'affermazione è terminato, a giudizio dell'animatore, tutti si riposizionano come all'inizio della tecnica e si procede con una nuova affermazione.

Esempi di affermazioni:

- **In genere, quando parlo, le persone ascoltano quello che ho da dire.**
- **Ho almeno una persona con la quale posso parlare: mi ascolta con attenzione e di lui o lei mi fido.**
- **Ho più di una persona con la quale posso parlare: mi ascolta con attenzione e di lui o lei mi fido.**
- **Spesso mi capita di pensare che mi hanno capito e invece non è vero.**
- **Ho quasi sempre paura di parlare agli altri, se non li conosco bene.**
- **Non riesco a capire perché alcune persone sono sempre ascoltate.**
- **In famiglia mi ascoltano.**
- **Gli amici mi ascoltano.**
- ...
- **Materiale occorrente:** un rotolo di nastro carta (viene via meglio!); una seggiola per ciascun partecipante.

Occorre un ambiente che sia abbastanza grande da consentire il movimento previsto dalla tecnica.

La torre più alta

- **Referente consigliato.** Qualsiasi età.
- **Scopo.**
 - Collaborazione, fiducia reciproca.
 - Riconoscimento di ruoli differenti nel gruppo.
 - Importanza di scegliere una strada da seguire.
- **Svolgimento.**



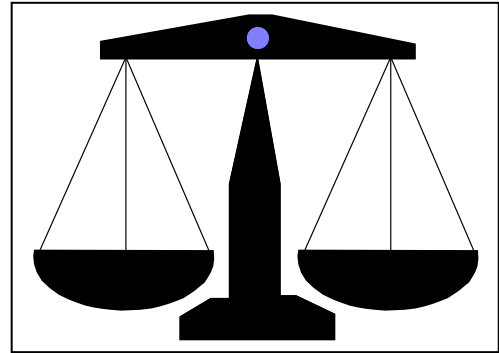
Divisi in gruppi. Ciascun gruppo, per costruire la torre più alta, può utilizzare solo carta e nastro adesivo forniti dall'animatore a tutti in quantità uguale. Il tempo a disposizione è di circa venti minuti. Per i primi dieci minuti il gruppo non può parlare; il resto del tempo sì. Allo scadere del tempo vince il gruppo che ha costruito la torre più alta e che resisterà in piedi per almeno quindici secondi.

- **Spunti di approfondimento.**
 - Ci siamo aiutati?
 - Abbiamo ascoltato anche le idee e le proposte degli altri?
 - Ci siamo lasciati coinvolgere o ci siamo messi da parte?
 - C'è stato chi decideva per gli altri?
 - Abbiamo commesso errori?
 - Abbiamo fatto delle scoperte?
 - ...
- **Materiale occorrente:** un grande numero di giornali e tanto nastro adesivo

Durata: 20 minuti

G. CAVOLI – G. RUGGERI, *Parola di Porcospino*, Ed. Banca del Gratuito 2001.

Il processo

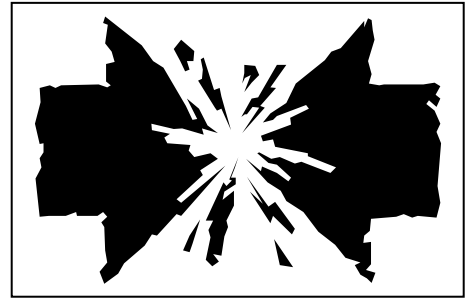


- **Referente consigliato.** Tutti.
- **Scopo.** Partendo da delle affermazioni stimolanti, accentuate e provocatorie, favorire la presa di posizione del ragazzo, l'interazione con le opinioni degli altri e il confronto con un diverso punto di vista sulla questione. Sviluppa la capacità di comunicare e di verbalizzare.
- **Svolgimento.** L'educatore colloca le seggiole del gruppo in due schieramenti contrapposti, alla sua destra e alla sua sinistra. Lui stesso farà la parte del giudice (colui che, alla fine del dibattito, cerca di tirare le fila e di fare un po' di intesi), oppure potrà scrivere le frasi su dei foglietti e, a turno, un ragazzo pesca un foglietto, legge la frase a tutti e svolge la parte del giudice.
 1. I ragazzi stanno seduti o in piedi, dove vogliono.
 2. L'educatore o un ragazzo legge la frase. Es.: *A volte, per dire la verità, bisogna fare la spia!*
 3. I ragazzi hanno un certo tempo per decidere se sono d'accordo o meno con la frase. Non si accettano vie di mezzo. Chi è d'accordo si sederà a destra (poniamo), chi non è d'accordo a sinistra.
 4. Il giudice dà la parola agli "avvocati" di una parte e dell'altra, avendo attenzione a far parlare tutti e che non si sovrappongano le voci, come in un vero processo. L'educatore avrà attenzione a stimolare un certo spirito di "agonismo" nel sostenere le proprie tesi.
 5. Alla fine il giudice emette la sentenza. L'educatore sintetizza le posizioni emerse, e cerca di esprimere anche il punto di vista del Vangelo e di Gesù (un po' il riferimento fondante per ogni scelta e decisione).
 6. Si prende un'altra frase, si cambia giudice (se necessario).

Il gioco è simile al *brainstorming*.

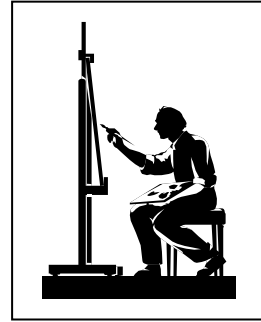
- **Spunti di approfondimento.** Le posizioni che sono emerse sono un ottimo materiale per approfondire il tema, sotto il profilo esperienziale e per individuare domande e sfide che possono avere da Gesù (vangelo, CIC) e dalla fede in lui, delle risposte e della luce.
- **Materiale occorrente:** fogli e frasi scritte, seggiole o panche... un campanello o martelletto per richiamare l'attenzione e al silenzio!

La linea e la croce

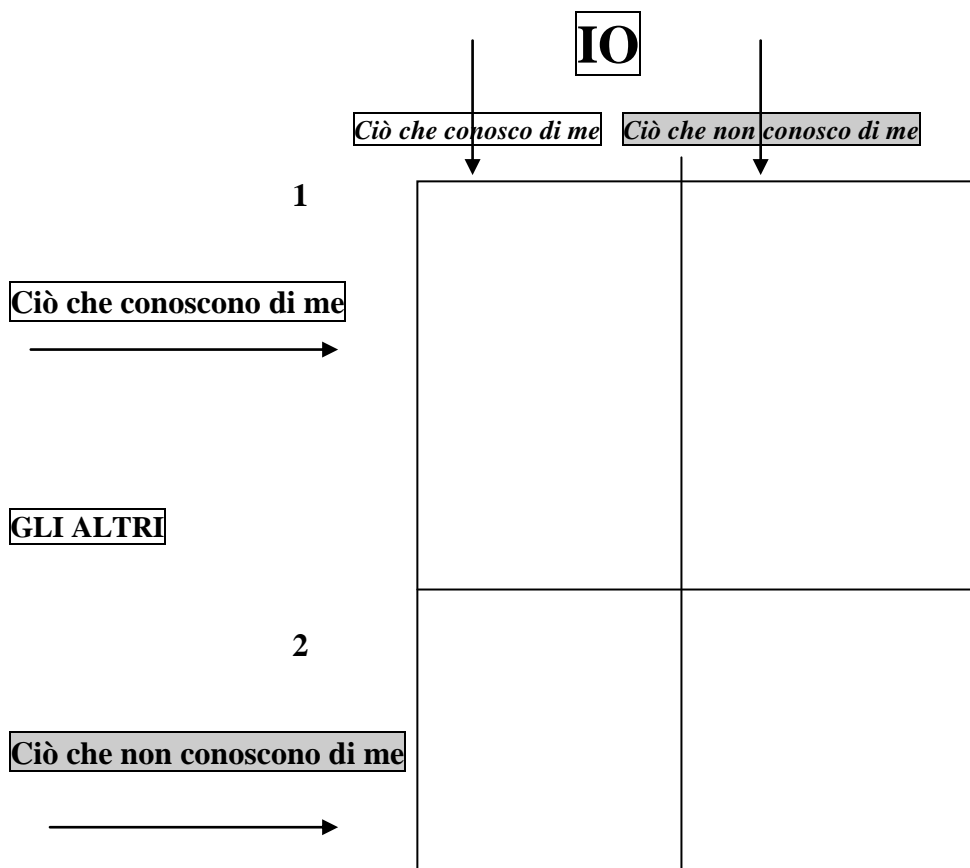


- **Referente consigliato.** 12-14; giovanissimi e giovani, adulti.
- **Scopo.** Partendo da delle affermazioni stimolanti, accentuate e provocatorie, favorire la presa di posizione del ragazzo, l'interazione con le opinioni degli altri e il confronto con un diverso punto di vista sulla questione. Sviluppa la capacità critica (anche in maniera accentuata, a volte da equilibrare), quella di comunicare e di scrivere in maniera sintetica la propria opinione, quella di verbalizzare.
- **Svolgimento.** L'educatore appende un paio di fogli grandi di carta da pacchi bianca (o altro foglio con ampia superficie). In alto scrive una frase provocatoria e stimolante, meglio se in forma di domanda (es. per noi: *A che cosa serve il catechismo?*). Mette poi a disposizione, su una seggiola, due pennarelli (uno nero e uno rosso, es.).
 1. Si invitano i presenti a pensare a una risposta e ad andare a scriverla sul cartellone (dove si vuole) in maniera chiara e sintetica (stampatello). Si usa il pennarello nero. Si fa spazio di tempo e si stimolano i presenti.
 2. La cosa avviene in silenzio, non si possono fare commenti su quello che gli altri scrivono, si può solo riflettere.
 3. Poi, l'animatore invita a vedere qual è la frase – ovviamente scritta dagli altri – che mi trova maggiormente d'accordo e a sottolinearla con il pennarello di colore rosso. Se c'è una frase con la quale mi trovo in disaccordo (totale o parziale) potrò tracciare una crocetta a fianco, sempre con il pennarello rosso.
 4. Anche questa fase avviene in silenzio. Tutti dovrebbero esprimere qui la propria opinione.
 5. L'animatore recupera le frasi, invita a dire – dando la parola ai singoli ragazzi – perché ho risposto così, perché mi trovo in accordo-disaccordo con quella tale altra affermazione.
 6. Alla fine l'educatore fa un po' di sintesi ed enuncia – se non sono emersi – i valori e i consigli del Vangelo, allo sguardo cristiano sulla vita, relativamente alla domanda iniziale.
- **Spunti di approfondimento.** Le posizioni che sono emerse sono un ottimo materiale per approfondire il tema, sotto il profilo esperienziale e per individuare domande e sfide che possono avere da Gesù (vangelo, CIC) e dalla fede in lui, delle risposte e della luce.
- **Materiale occorrente.** Due fogli di carta da pacchi bianca (come li attacco... dove?). Due pennarelli (uno nero, uno rosso).

La finestra di Johari



- **Referente consigliato.** 12-14; giovanissimi e giovani, adulti. I fanciulli possono sempre lavorare attorno all'espressione grafica, in maniera più semplice e meno *astratta* (incapacità di astrarre).
- **Scopo.** Esprimere graficamente le proprie emozioni relativamente a cose e persone, avvenimenti, ecc. Esprimere la coscienza che si ha di sé e di come – secondo il nostro parere – gli altri ci vedono in questo momento della nostra vita. Conoscere meglio se stessi e aprirsi maggiormente agli altri, per essere conosciuti e riconosciuti. Verbalizzare le proprie sensazioni e punti di vista.
- **Svolgimento.** L'educatore distribuisce dei fogli fotocopiati con la finestra di Johari =



1. Poi chiede ai partecipanti al gruppo di riempire la scheda (modalità 1. Si scrivono brevi risposte. Modalità 2: si disegnano le risposte, anche utilizzando la mano sinistra, per rendere ininfluente il risultato estetico e dar rilievo al contenuto simbolico).

→ Ovvio che emergeranno dati, emozioni, avvenimenti che non toccano l'intimo della persona, ma sempre e comunque la sfera del comunicabile, della relazione ideale con l'altro, ecc.

2. Si discute poi sui risultati delle varie zone:

→ 2 zone che io conosco: 1 e 2;

→ 2 zone che gli altri conoscono di me: 1 e 3;

→ 2 zone che io non conosco di me stesso: 3 e 4.

→ 2 zone che gli altri ignorano di me: 2 e 4.

→ 1 zona che io conosco di me, ma che gli altri ignorano: 2.

→ 1 zona che gli altri conoscono di me, ma che io non conosco (o ri-conosco): 3.

→ 1 zona che io non conosco di me e nemmeno gli altri conoscono: 4.

→ **1 = io aperto;**

→ **2 = io occulto;**

→ **3 = Io cieco;**

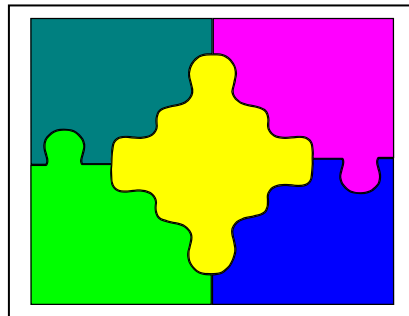
→ **4 = io sconosciuto.**

Cf J. LUFT, *Introduzione alla dinamica di gruppo*, Euramerica, Herder, Barcellona 1973, pp. 138ss.

N.B.: La finestra può essere usata, con il disegno, in molti modi. Una derivazione è "lo scudo di famiglia" = 4 parti della finestra = come vedo mio padre, mia madre, i miei fratelli, gli altri? E viceversa, come essi vedono me. Allargando la dinamica, la finestra può essere utilizzata per il disegno simbolico di ogni aspetto di vita (es.: come vedo una persona razzista, come la vedono gli altri, come la vedono le persone che sono oggetto del razzismo, ecc.).

- **Spunti di approfondimento.** I dati emersi sono solitamente profondi e utili. La persona comunica più facilmente il proprio pensiero e accetta di confrontarsi, in maniera serena ed equilibrata, con le sensazioni e le emozioni degli altri.
- **Materiale occorrente.** Una fotocopia della finestra di Johari per ogni persona del gruppo. Penne o matite.

Più voci per narrare...



- **Scopo.** Accostare una pagina di Vangelo (o la Bibbia) e cercare di interiorizzarla, immedesimandosi nei personaggi della vicenda e raccontando, sotto vari punti di vista, l'avvenimento. Questo rende possibile cogliere molti messaggi e contenuti del testo e della Parola che il Signore offre a tutti e a ciascuno. Sviluppa la creatività, la fantasia, la capacità di recitare e raccontare.
- **Svolgimento.** Prendiamo un esempio classico (Lc 15,1.11-32 – *La parabola del padre buono*). Il discorso vale per ogni testo.
 1. L'animatore racconta il testo con parole sue, ci mette calore, fornisce un po' di contesto.
 2. I ragazzi sono invitati a leggere il testo da soli, oppure viene proclamato:

Si avvicinavano a lui tutti i pubblicani e i peccatori per ascoltarlo. I farisei e gli scribi mormoravano: «Costui riceve i peccatori e mangia con loro». Allora egli disse loro questa parabola:

«Un uomo aveva due figli. Il più giovane disse al padre: Padre, dammi la parte del patrimonio che mi spetta. E il padre divise tra loro le sostanze. Dopo non molti giorni, il figlio più giovane, raccolte le sue cose, partì per un paese lontano e là sperperò le sue sostanze vivendo da dissoluto. Quando ebbe speso tutto, in quel paese venne una grande carestia ed egli cominciò a trovarsi nel bisogno. Allora andò e si mise a servizio di uno degli abitanti di quella regione, che lo mandò nei campi a pascolare i porci. Avrebbe voluto saziarsi con le carrube che mangiavano i porci; ma nessuno gliene dava.

Allora rientrò in se stesso e disse: Quanti salariati in casa di mio padre hanno pane in abbondanza e io qui muoio di fame! Mi leverò e andrò da mio padre e gli dirò: Padre, ho peccato contro il Cielo e contro di te; non sono più degno di esser chiamato tuo figlio. Trattami come uno dei tuoi garzoni. Partì e si incamminò verso suo padre.

Quando era ancora lontano il padre lo vide e commosso gli corse incontro, gli si gettò al collo e lo baciò. Il figlio gli disse: Padre, ho peccato contro il Cielo e contro di te; non sono più degno di esser chiamato tuo figlio. Ma il padre disse ai servi: Presto, portate qui il vestito più bello e rivestitelo, mettetegli l'anello al dito e i calzari ai piedi. Portate il vitello grasso, ammazzatelo, mangiamo e facciamo festa, perché questo mio figlio era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato. E cominciarono a far festa.

Il figlio maggiore si trovava nei campi. Al ritorno, quando fu vicino a casa, udì la musica e le danze; chiamò un servo e gli domandò che cosa fosse tutto ciò. Il servo gli rispose: E' tornato tuo fratello e il padre ha fatto ammazzare il vitello grasso, perché lo ha riavuto sano e salvo. Egli si arrabbiò, e non voleva entrare. Il padre allora uscì a pregarlo. Ma lui rispose a suo padre: Ecco, io ti servo da tanti anni e non ho mai trasgredito un tuo comando, e tu non mi hai dato mai un capretto per far festa con i miei amici. Ma ora che questo tuo figlio che ha divorato i tuoi averi con le prostitute è tornato, per lui hai ammazzato il vitello grasso. Gli rispose il padre: Figlio, tu sei sempre con me e

tutto ciò che è mio è tuo; ma bisognava far festa e rallegrarsi, perché questo tuo fratello era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato».

3. L'animatore fa delle domande di base, per chiarire il testo e per orientare la curiosità dei ragazzi. Es.

- Ci sono delle parole o delle frasi che non ti sono chiare? Più tardi, domanda spiegazioni all'educatore del tuo gruppo.
- Secondo te, per che tipo di persone Gesù racconta questa parabola?
- Il Padre, secondo te, della parabola si è comportato in maniera giusta?

4. Poi chiede a ciascun ragazzo di scegliere uno dei seguenti personaggi e di esercitarsi a raccontare la storia come se fosse quel tale personaggio.

- Il padre.
- Il figlio minore.
- Il figlio maggiore.
- I servi che vivono nella casa del Padre e conoscono i due figli (i *salarati*... i *garzoni*).
- Le persone con le quali il figlio minore sperpera tutti i suoi averi.
- Il proprietario dei porci che manda a pascolare i porci e nega anche le carrube per sfamarsi.
- Gli amici del figlio maggiore.
- Il servo che avvisa il figlio maggiore del ritorno del fratello.
- La gente del posto che viene a sapere la storia.
- La gente che abita nel paese lontano dove il figlio minore sperpera i suoi averi.

5. Se si è in molti (es. 20) ci si vede in piccoli gruppi (da 8 con animatore o adulto che dia una mano). Ciascuno, dopo un breve spazio di riflessione e preparazione, è chiamato a raccontare (mimare, ecc. come si vuole) brevemente la storia immaginando di essere quel tale personaggio e parlando, quindi, in prima persona. Es.: *Mi trovavo in casa quando sentii il figlio minore che discuteva animatamente con il Padre...*

- Se i ragazzi sono molti, si raggruppano quelli che hanno scelto lo stesso personaggio e, insieme, narrano la storia...
- Durante il racconto di uno, gli altri ascoltano in silenzio. Possono, però, interrompere alzando la mano ed esprimendosi con una di queste tre espressioni (adatte a focalizzare il problema e a stimolare maggiormente chi narra):

- ✓ **Perché?**
- ✓ **Che cosa provavi in quel momento?**
- ✓ **Non sono d'accordo con quello che hai fatto (o che hai detto).**

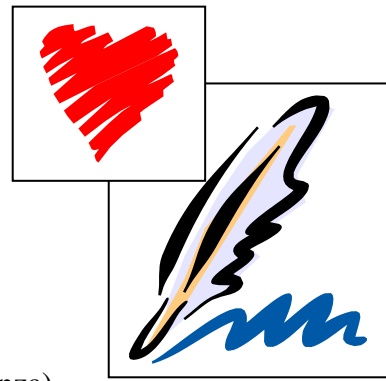
- **Spunti di approfondimento.** Le scoperte che, mano a mano, si fanno sul brano, scavandolo e approfondendolo, possono essere utilizzate per il momento della celebrazione, per la stesura di un copione per recitare, per individuare dei temi collaterali da sviluppare, per continuare il discorso.

- **Materiale occorrente.** Tutti debbono avere a disposizione il testo da narrare. Occorrono persone che aiutano, se i ragazzi sono troppi e servono spazi tranquilli per effettuare la tecnica.

Un gioco per introdurre a un argomento



- **Referente consigliato.** 9-11; 12-14.
 - **Scopo.** Valorizzare la gioia e il movimento, il gioco e la spontaneità dei ragazzi, per tornare poi a riflettere su comportamenti, atteggiamenti, ecc. propri ed altrui. Alleggerire un ciclo pesante di incontri.
 - **Svolgimento.**
 1. L'animatore studia un gioco che abbia un risvolto tematico adatto.
 2. Il gruppo gioca.
 3. L'animatore aiuta a riflettere su comportamenti, atteggiamenti, scelte, linguaggio, ecc.
 4. Si continua poi a lavorare su quel tale argomento.
- Alcuni esempi:
- ✓ **fazzoletto** con gli *insulti* o con i *complimenti*.
 - ✓ **gnomi, folletti e maghi** (gioco non violento e non competitivo)
 - ✓ un **gioco dell'oca** con prove e domande inerenti al tema;
 - ✓ i **giochi sulla sicurezza** e sul senso di protezione (es.: campana e trenino del *cieco*);
 - ✓ il **gioco in cerchio di riscaldamento**: ognuno dice un pregio e una cosa che ammira nella persona che segue; la persona che segue ridice, con parole sue, ciò che ha detto l'altro e, a sua volta, dice un pregio e una cosa che ammira nella persona che segue;
 - ✓ il **mimo** di personaggi, comportamenti stereotipati, azioni, ecc. che sono in relazione al tema. Uno mima e gli altri indovinano;
 - ✓ al ragazzo viene legata una **fascia** in fronte. Sulla fascia c'è scritto un certo tipo di persona (comportamenti, caratteristiche, ecc.), ma lui non sa cosa c'è scritto. Gli altri, che vedono la scritta, cercano di trattarlo come tratterebbero o vedono essere trattate le persone che corrispondono a quella definizione. Il gioco continua finché il ragazzo con la fascia non indovina;
 - ✓ **Taboo**, usato con parole adatte al tema;
 - ✓ un grande **cruciverba** preparato sul tema che si inizia o che si vuole verificare. Esistono oggi di programmi software con i quali si fanno miracoli, a questo proposito!
 - ✓ Uso delle **immagini** per giocare (vedi Appendice 1).
 - ✓ ce ne sono molti altri...
- **Spunti di approfondimento.** L'animatore deve essere un buon osservatore. Nel gioco emergono i comportamenti più usuali e meno controllabili, la parte vera della persona. L'animatore appunta comportamenti, atteggiamenti, parole, ecc. Più tardi vedrà cosa torna più utile all'attività del gruppo.
 - **Materiale occorrente.** Di volta in volta, il materiale occorrente per quel tale gioco.



L'uso del racconto

- **Referente consigliato.** fanciulli e ragazzi (prima preadolescenza).
 - **Scopo.** Favorire l'ascolto attraverso la narrazione di un fatto, di un avvenimento reale o simbolico (fiaba, ecc.). Stimolare la fantasia e la curiosità di completare la storia o di scoprirne il messaggio per la vita di ogni giorno.
 - **Svolgimento.** L'animatore cerca dei racconti adatti al tema (es.: B. Ferrero, edizioni LDC, ha scritto molti libri di storie e fiabe ad uso catechistico) – se è bravo ne compone, seguendo alcuni criteri (cf *Directory*: Catechesi e corsi d'animazione; *file*: Catechesi e narrazione) che sta per affrontare.
1. L'animatore racconta, non legge, la storia. Questo elemento è importante. Certo deve prepararsi bene, prima.
 2. I ragazzi possono rileggere con calma la storia scritta, per assimilare il contenuto e riflettere un po' su di esso.
 3. Si discute sulla storia, aiutati da alcune domande stimolo. In genere, però, una buona storia genera subito una reazione: sono d'accordo, non sono d'accordo, finisce così, parla di questo, ecc. I destinatari, pensiamo alle parabole, diventano protagonisti, prendono posizione e parte attiva nella vicenda che viene narrata.

→ Alcuni esempi:

La pecorella smarrita

Una pecora scoprì un buco nel recinto
e scivolò fuori.
Era così felice di andarsene.
Si allontanò molto e si perse.
Si accorse allora di essere seguita da un lupo.
Corse e corse,
ma il lupo continuava a inseguirla.
Finchè il pastore arrivò
e la salvò riportandola amorevolmente all'ovile.
E nonostante che tutti l'incitassero a farlo,
il pastore non volle riparare il buco nel recinto.

Il giovane e Gesù

E' l'alba, in Galilea (e un gallo canta. E Pietro esclama: io i galli di prima mattina li odio!). Anche quel mattino, come al solito è ora di ripartire insieme a Gesù. Gli apostoli ci hanno fatto ormai l'abitudine. Gesù non si ferma mai troppo a lungo in un posto, sembra sempre mosso da un grande desiderio di andare in ogni città e villaggio, intorno, per parlare alla gente di vita, di speranza, di salvezza e guarire gli ammalati.

Il giorno prima Gesù si era incontrato con tanta gente, come sempre faceva, insegnando e parlando con tutti, anche con i bambini del villaggio (se ribecco quel *roschetto* basso lentigginoso che m'ha rifilato un calcio negli stinchi... disse Giovanni).

Sistemate le proprie cose, i discepoli prendono la via stabilita, ma Gesù si trattiene ancora qualche istante prima di uscire, sembra quasi che stia aspettando qualcuno. (Taddeo hai presso la cassa coi soldi? No, l'ha presa Giuda. A so' contento, è uno bono! Commenta Giovanni).

Intanto, in una bella casa vicina, in un'ora inconsueta per lui, un giovane di buona famiglia, con sani principi e osservanza religiosa, sceso dal letto, si sta vestendo, in tutta fretta e in assoluto silenzio. Suo fratello sta dormendo vicino a lui, è stato a ballare tutta la notte e ora ronfa alla grande. Lo guarda con affetto: è buono, anche se per lui esistono solo il lavoro e i divertimenti! Poi sente un gallo cantare, delle voci. Si affaccia alla finestra e vede movimento nella casa all'angolo, al primo piano; quella dove Gesù e i suoi si erano fermati per la notte.

Lui è un ragazzo di belle promesse, con genitori benestanti. Ha tutto, ma non si sente sempre così felice. Ha molte cose da chiedere sul senso della vita, è animato da una gran voglia di fare qualcosa di buono e di grande per gli altri, ha un desiderio a volte incontenibile di amare e di essere amato...

Ha sentito parlare di Gesù, di quest'uomo che ispira tanta simpatia e speranza alla gente, dice tante cose belle e sana chi soffre! Anzi è andato a vederlo il giorno prima, lo ha trovato che chiacchierava e giocava con dei bimbi, poco fuori del villaggio. Avrebbe voluto parlargli. Ma si vergognava. Suo fratello e i suoi amici lo avrebbero sicuramente preso in giro!: Rieccolo il bigotto di casa, sempre dietro le gonne dei santoni! E suo padre, maggiorenne del villaggio e della sinagoga, chi lo sentiva: Scherzi! Che è in sospetto di eresia e non è ben visto dai dottori della legge, dai farisei, dai sadducei e da tutta la gente che conta! Per questo si è deciso ad agganciarlo all'alba, a strade vuote, prima che partisse. Tutta la notte ha pensato alla domanda da fargli e anche all'abito da mettersi, per far comprendere che persona era lui.

Ecco che Gesù esce di casa, i discepoli sono andati un poco avanti. Un ragazzo ben vestito si avvicina a Gesù. Quando si trova davanti a lui, esita un momento. Poi si mette in ginocchio, sporcando il suo bel vestito.

“So che sei un uomo buono, che cosa devo fare per essere veramente felice in questa mia vita e avere la vita eterna e l'amicizia con Dio?”. “Perchè mi chiami buono? - risponde Gesù - sto per chiederti qualcosa di poco piacevole. So che conosci gli insegnamenti della Legge e cerchi di rispettarli. Però è vero, ti manca qualcosa, qualcosa di concreto per la tua vita. Lo guarda con simpatia, diritto negli occhi (aveva uno sguardo che sapeva arrivarti fin dentro al cuore!) e gli fa: “Vuoi essere felice... va a vendere tutto quello che possiedi, dai ai poveri quello che realizzi, poi vieni con me. Puoi farlo, vedo che sei coraggioso e buono; sarai libero. Ti aspetto qui”.

C'è un lungo momento di silenzio. Gesù guarda il giovane, il giovane guarda per terra. Poi si rialza, spazzolandosi la polvere dal vestito. Si sente molto a disagio. Gesù lo ha colpito proprio nel segno! A tutto saprebbe rinunciare, per la vita e la felicità... ma ai suoi beni di diritto; anzi, per essere precisi, a *tutti* i suoi beni! Come si fa ad essere felici senza una sicurezza economica, una casa, una famiglia, un futuro da costruire con pazienza... “Perchè Maestro buonino sei andato a chiedermi proprio questo”!

Il giovane non ha il coraggio di dire nulla. Si gira lentamente e se ne va. Ad ogni passo che si allontana da Gesù si sente più triste, più solo... e davanti a lui si intravedono le palme del giardino

della sua bella casa. E pensa a quello che Gesù gli ha detto... “Come si fa a vivere una vita normale, seguendo questo strano Rabbi che viene da Nazaret? No, non è per uno come lui, forse per altri...”

Gli apostoli hanno visto la scena. Giuda pensa: “Gesù, questa volta ti è andata buca!”. Anche gli altri sono un po’ a disagio. Quando Gesù si riunisce al gruppo, nessuno parla. Se ne vanno di buon passo.

Dopo alcuni chilometri, Gesù si ferma e si siede all’ombra di una pianta. Senza dire nulla. Pietro, pratico come sempre, dice: Maestro, che fai, è tardi, c’è un villaggio che ci aspetta e tanta strada da fare, siamo partiti ora! Ma Gesù, guarda verso il villaggio, e sembra come se stesse aspettando qualcuno.

Paolo e Fabio¹

Paolo e Fabio: due ragazzi molto diversi tra loro.

Paolo non aveva mai vinto una gara, in tanti gli avevano consigliato di abbandonare l’atletica, ma lui non voleva farlo. A lui correre piaceva e non si stancava di farlo con passione.

Fabio, invece, era un giovane promessa; la sua era una dote naturale, non doveva nemmeno sforzarsi troppo per raggiungere i risultati che per altri erano insperati.

Quel giorno si sarebbero incontrati allo stadio per delle selezioni, per la stagione agonistica, insieme al loro allenatore.

Negli spogliatoi, Paolo sembrava molto agitato: sapeva che si sarebbe dovuto impegnare al massimo per raggiungere il secondo posto, perché tanto, con Fabio, nessuno poteva vincere.

Fabio, invece, era tranquillo. Sapeva che, di certo, sarebbe arrivato primo.

Durante la gara, la grinta di Paolo diede i suoi frutti: fino a metà gara era in testa e non gli sembrava vero di essere addirittura riuscito a distaccare Fabio. Era quasi arrivato in fondo quando Fabio, come sempre, riuscì a strappargli la vittoria senza essersi impegnato granchè. Che delusione! Alla fine della gara, Paolo sospirò: sapeva che l’allenatore avrebbe scelto, anche quest’anno, Fabio, ma... beh, sì, in effetti anche quest’anno fu Fabio a qualificarsi. Solo che, quando l’allenatore li raggiunse, non sembrava molto contento e Paolo era convinto che fosse a causa sua, ma si dovette ricredere quando, con grande stupore di entrambi, egli si dichiarò profondamente insoddisfatto della prestazione di Fabio, elogiando al contrario il grande impegno di Paolo.

→ Le domande stimolo:

- ✓ Quale personaggio o fatto mi sembra più interessante?
- ✓ Come, questa storia, aiuta a vivere felici?
- ✓ Che avresti fatto al suo posto?
- ✓ ...

- **Spunti di approfondimento.** Le scoperte che, mano a mano, si fanno sul brano, scavandolo e approfondendolo, possono essere utilizzate per il momento della celebrazione, per la stesura di

¹ Educatori ACR Fabriano – 27-12-97

un copione per recitare, per individuare dei temi collaterali da sviluppare, per continuare il discorso.

- **Materiale occorrente.** Eventuale testo della storia.
- **Laboratorio.** Inventare storie. Caratteristiche in estrema sintesi:
 1. **Cosa viene raccontato?**
 - a) Qual è l'*evento* (il fatto centrale, il messaggio portante, l'esperienza decisiva offerta dal racconto)?
 - b) Quale *segno* linguistico viene adoperato (qual è il simbolo, l'immagine chiave, il segno, la chiave del racconto... attraverso i quali si esprime l'evento)?
 - c) Il segno evoca l'evento (è utile per esprimere l'evento, oppure distoglie²)?
 2. **Quali sono i protagonisti della storia?**
 - a) Sono protagonisti anche i destinatari (chi legge si sente coinvolto?)?
 - b) Come sono coinvolti?
 - c) Come interagiscono?
 3. **La storia aiuta a vivere** (concretamente, nell'esperienza, nelle prove-gioie-dolori del referente)?
 - a) Chi è aiutato a vivere?
 - b) Come e perchè?
 - c) Come potrebbe eventualmente essere migliorato il racconto (Sì, il racconto del testo biblico e non certo il testo biblico!), se ci troviamo di fronte a un racconto già esistente?
 4. **Valutazione.**
 - a) La storia è orientata all'evangelizzazione? Si radica, si ispira, attinge ai valori evangelici?
 - b) Quali elementi possono essere valutati interessanti e quali problematici? Perché?

→ Brano dal quale partire per esercitarsi:

Dal Vangelo di Luca:

“In quel tempo, Gesù, alzati gli occhi, vide alcuni ricchi che gettavano le loro offerte nel tesoro. Vide anche una vedova povera che vi gettava due spiccioli e disse: In verità vi dico: questa vedova, povera, ha messo più di tutti. Tutti costoro, infatti, han deposto come offerta del loro superfluo, questa invece nella sua miseria ha dato tutto quanto aveva per vivere”.

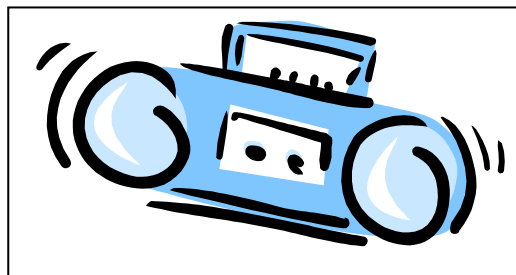
² Facciamo un esempio preso dalla Scrittura. La stessa parabola della pecorella giunge a stabilire il paragone Dio-Pastore buono, uomo-pecorella... a nessuno piace essere chiamato pecora, identificato o confuso con essa, sentirsi parte di un gregge, ecc...A volte, narrando, potremmo superare alcuni ostacoli che, nelle culture odierne (magari non in quelle che ci hanno preceduto) sono percepiti e disturbano il messaggio! Questo quando raccontiamo il messaggio, non possiamo certo cambiare la Bibbia, dobbiamo spiegare (al momento opportuno) i suoi generi letterari, le sue espressioni tipiche, il sentire del popolo della Scrittura...

La musica...



- **Referente consigliato.** 12-14, giovanissimi, giovani.
- **Scopo.** Stimolare le emozioni e le sensazioni che la musica (e il testo di una canzone) suscita nell'ascoltatore.
- **Svolgimento.** Ci sono varie possibilità di lavoro:
 - L'animatore utilizza delle canzoni con testo (cantautori, di solito, ma anche cantanti di *grido*, ecc.), suscitando poi il dibattito sui contenuti e sui messaggi.
 - L'animatore sceglie delle basi musicali per accompagnare dei momenti di preghiera o di riflessione.
 - L'animatore compone una canzone, insieme ai ragazzi, sul tema. Può anche riadattare una melodia esistente, modificando il testo.
- **Spunti di approfondimento.** Come sempre, attenzione da parte dell'animatore agli spunti di riflessione che emergono, alle domande di vita, ecc.
- **Materiale occorrente.** E' bene fornire ai ragazzi i testi delle canzoni.
- **Laboratorio.** Facciamo un esempio, a memoria e attingendo dalla nostra conoscenza e dalla conoscenza dei brani che seguono maggiormente i ragazzi del gruppo, di canzoni su: pace, perdono, amicizia, verità, ecc.

Pubblicità & canzoni famose



- **Referente consigliato.** 9-11; 12-14; giovanissimi.
- **Scopo.** Reperire possibili spunti di analisi e di approfondimento del tema di gruppo, attraverso canzoni con testo e pubblicità.
- **Svolgimento.** L'animatore propone un argomento e invita i ragazzi, divisi in due gruppi:
 - a sfidarsi a una gara di **mimo di pubblicità famose** (televisive o radiofoniche) che hanno attinenza con l'argomento.
 1. Si decide una pubblicità e si cerca di parlarne in relazione al tema che si affronta.
 2. Si sceglie un ragazzo dell'altra squadra e lo si invita a mimare la pubblicità alla propria squadra, perché questa indovini.
 3. Poi è l'altra squadra a decidere la pubblicità e a scegliere.
 4. Vince chi impiega meno tempo nell'indovinare di che pubblicità si tratta (saranno velocissimi!) e chi sa spiegare quale relazione c'è fra la pubblicità scelta e il tema in questione.
 - A sfidarsi a una **gara di canzoni:**
 1. Un gruppo, a richiesta dell'animatore (sul genere del gioco del Juke-box) inizia a cantare una canzone il cui testo abbia relazione con il tema dato (es. il perdono, l'amicizia, ecc.), se il tema è sufficientemente ampio da consentire questo tipo di utilizzo.
 2. A richiesta dell'animatore, il primo gruppo si interrompe di scatto e il secondo deve avere subito pronta una canzone con le stesse caratteristiche.
 3. Si prosegue, finché uno dei due gruppi non ripete una canzone già fatta, non sceglie una canzone che proprio non c'entra nulla, o non ha niente da cantare!
- **Materiale occorrente.** Nulla.

La drammatizzazione



- **Referente consigliato.** Tutti.
- **Scopo.** Utilizzare il mimo, la recitazione e il gesto per *introdurre, rivisitare, approfondire e ampliare, attualizzare* nella vita di ogni giorno un certo argomento che si sta trattando in gruppo o un brano biblico
- **Svolgimento.** Varie sono le possibili applicazioni di questa tecnica, sempre, per drammatizzare, bisogna accentuare (appunto) alcuni aspetti e messaggi:
 - E' l'animatore a recitare una storia per introdurre il tema (magari, lasciando in sospeso la conclusione);
 - I ragazzi attualizzano un testo (biblico e non) utilizzando fatti e linguaggi di oggi;
 - I ragazzi accompagnano la lettura del testo con dei gesti e delle azioni mimiche o simboliche (inventandoli insieme all'animatore; ottimo l'utilizzo liturgico, oppure per presentare il testo alla comunità);
 - I ragazzi rivisitano il racconto oppure inventano una drammatizzazione simbolica sull'argomento (meglio se, poi, hanno occasione di presentarla ad altri);
 - ...
- **Laboratorio.** Provare a drammatizzare un testo biblico (es.: *Buon samaritano - Lc 10,29-37; il corpo e le membra... 1Cor 12,12-30...*).