

“PARTI DEL CORPO”

TIPOLOGIA: attività di riflessione personale o di gruppo, su un tema proposto, e di confronto.

OBIETTIVO: individuare le caratteristiche peculiari dell'animatore d'oratorio.

PARTECIPANTI: adolescenti, animatori.

TEMPO: 20-25 minuti.

AMBIENTE: può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto.

MATERIALE: un cartellone grande (100 x 140), post-it colorati, pennarelli.

SPIEGAZIONE: sul cartellone si disegni la sagoma di un omino. Se il cartellone è abbastanza grande si può far sdraiare sul foglio uno dei ragazzi per disegnarne il contorno. Si mettano a disposizione del gruppo post-it e pennarelli. L'invito sia quello di riflettere e pensare ad una o più caratteristiche che un animatore d'oratorio è bene che abbia per essere un animatore ideale. Una volta scritta la caratteristica su un post-it, lo si attacchi sul cartellone facendola corrispondere ad una specifica parte del corpo, che andrà quindi disegnata. Si proceda con la condivisione e la spiegazione in gruppo delle caratteristiche individuate e della motivazione della corrispondenza con le parti del corpo..

OSSERVAZIONI: se il numero dei partecipanti non supera le 10 persone si può svolgere con tutto il gruppo, altrimenti si consiglia di dividere gli animatori in piccoli gruppi da 6-8.

Chi conduce l'attività abbia l'attenzione di lasciare il più possibile gli animatori liberi di esprimersi, trovando poi la modalità migliore di raccolta di tutte le risposte e gestione delle osservazioni.

Una variante potrebbe essere quella di far pensare ad ognuno solo ad una caratteristica particolare, che secondo lui un animatore dovrebbe avere e che si sente di possedere personalmente, associata ad una parte del corpo. Ogni gruppo, mettendo insieme le caratteristiche identificate da ogni partecipante, costruirà il ritratto dell'animatore ideale formato dalle doti migliori di ciascun ragazzo. Come ogni parte del corpo è utile ed ha una funzione ben precisa e indispensabile alla vita di ognuno, così ogni caratteristica è indispensabile al buon animatore. Mettendo in comune e a servizio del gruppo le proprie qualità si otterrà il migliore animatore possibile.

“MI CHIAMO...”

TIPOLOGIA: gioco di conoscenza e di presentazione.

OBIETTIVO: attivare una riflessione sul proprio nome in un percorso di presa di coscienza della propria identità. Favorire la presentazione e la conoscenza dei componenti del gruppo.

PARTECIPANTI: dai 14 anni, il numero non condiziona lo svolgimento dell'attività.

TEMPO: circa 20 minuti

MATERIALE: pennarelli, fogli, dizionario dei nomi (non è fondamentale).

SPIEGAZIONE: ogni partecipante abbia a disposizione dei fogli e dei pennarelli da utilizzare a piacere. Se i e persone sono molte è utile dividerle i gruppetti. Venga consegnato ad ognuno o al gruppetto un foglio con le domande.

La consegna è quella di pensare al proprio nome provando a rispondere, in un primo momento singolarmente, poi in gruppo o in piccoli gruppi da 6-8 persone, ad alcune semplici domande riportate di seguito:

- Ti chiami.....
- Sai il significato etimologico del tuo nome?
- Sai perché i tuoi genitori ti chiamato così?
- Ti piace il tuo nome?
- Se potessi ne sceglieresti un altro?
- Hai un soprannome? o un vezzeggiativo con il quale vieni chiamato? Quale?
- Preferisci essere chiamato per nome o con il tuo soprannome?

Questo sono solo degli esempi di alcune domande che si possono porre... potete sostituirle con delle altre o aggiungerne.

“DIPINGERE IL NOME”

TIPOLOGIA: gioco di conoscenza e di presentazione.

OBIETTIVO: attivare una riflessione sul proprio nome in un percorso di presa di coscienza della propria identità. Favorire la presentazione e la conoscenza dei componenti del gruppo.

PARTECIPANTI: attività individuale. Dai 12 anni in su.

TEMPO: circa 20 minuti

MATERIALE: pennarelli, fogli da disegno.

SPIEGAZIONE: ogni partecipante abbia a disposizione dei fogli e dei pennarelli da utilizzare a piacere. È un'attività da svolgere individualmente.



Si propone ai ragazzi di scrivere, anzi disegnare il proprio nome: la scritta del nome deve comunicare qualcosa della propria persona. I colori, le dimensioni, la grafia, la scelta di simboli o immagini che arricchiscano il disegno, sia tutto pensato e fatto con motivazione. Il disegno deve essere uno strumento di presentazione: la descrizione di ciò che si è rappresentato deve comunicare degli elementi della propria identità.

Dividere i partecipanti in piccoli gruppi, se le persone sono molte, altrimenti in cerchio, dare a tutti l'opportunità di esporre il proprio disegno e commentarlo.

OSSERVAZIONI: questo gioco si presta molto bene all'inizio di un percorso di un gruppo. Porta in modo relativamente veloce a dare importanti informazioni personali e far conoscere tra loro i partecipanti.

“CARTA PER IDENTITÀ”

TIPOLOGIA: attività di lancio per un lavoro di gruppo o un dibattito. Gioco di conoscenza e di riscaldamento.

OBIETTIVO: focalizzare i diversi aspetti della propria identità.

PARTECIPANTI: attività individuale. Dai 12 anni in su.

TEMPO: circa 20 minuti

AMBIENTE: può essere fatto sia al chiuso sia all'aperto. Ci sia poi lo spazio per appendere o mostrare i lavori.

MATERIALE: giornali e riviste di vario genere. Forbici e colla. Fogli formato A3 o più grandi.

SPIEGAZIONE: ognuno abbia a disposizione forbici e colla, un foglio e una quantità di riviste da sfogliare. La consegna è quella di ricomporre la propria persona ritagliando dai giornali le figure che corrispondono alle proprie caratteristiche. Ad esempio: la testa di una persona che ha i capelli della stessa lunghezza e colore, i piedi che calzano delle scarpe simili a quelle che indosso di solito, un paio di occhi del mio stesso colore, ... evidentemente è impossibile trovare una propria fotografia, ma sarà divertente vedere che persona abbiamo creato riconoscendo le caratteristiche di ognuno. Un ulteriore arricchimento alla ricerca potrebbe essere quello di trovare, nelle varie pagine di giornale, degli elementi che possano comunicare qualcosa del carattere o degli interessi particolari che i ragazzi coltivano, il tipo di attività sportiva che svolgono, se suonano uno strumento, i componenti della famiglia, se hanno degli animali, ecc.

La figura va ricomposta stile puzzle su un foglio grande (almeno formato A3) in modo che possa essere poi mostrata al gruppo o incollata su un cartellone che le raccolga tutte magari con i nomi dei ragazzi.

I ragazzi abbiano poi la possibilità di descrivere i propri lavori, lasciando spazio ad eventuali commenti dei compagni, avendo l'attenzione di limitare commenti che possano urtare la sensibilità dei più timidi. Questo momento di restituzione potrebbe rivelarsi davvero divertente, ma allo stesso tempo può fornire una ricchezza di contenuti relativi alla storia e alle personalità dei ragazzi.

OSSERVAZIONI: questo esercizio favorisce l'analisi della propria identità dal punto di vista dell'aspetto fisico, ma non solo. Offre inoltre uno strumento che facilita la comunicazione nel gruppo, permette di rompere il ghiaccio soprattutto all'inizio di un percorso in cui magari i partecipanti non si conoscono molto.