

CREATIV: FORMAZIONE



ACCENDERE LA CATECHESI

Strumenti, materiali, attività
per un'educazione creativa dei ragazzi alla fede

CREATIV
IL NETWORK DELLE IDEE

UN METODO INCARNATO

La scelta dell'animazione. 'Animare' è un termine molto bello e significativo, ma spesso viene declassato rispetto ad altri come 'catechizzare', 'annunciare', 'testimoniare', e via dicendo. Come se l'animazione fosse un qualcosa di secondaria importanza, un contorno rispetto alle pietanze importanti: far divertire, giocare, accogliere, prima di passare alle esperienze fondamentali. Chi pensa questo, non ha compreso che l'animazione non è da associare al gioco, al canto, alle attività, ma riguarda uno stile di conduzione, che ha come primo obiettivo quello di accendere il cuore dei bambini e dei ragazzi, coinvolgerli, renderli protagonisti di un cammino. **Non si tratta allora di una semplice scelta pedagogica, in quanto l'obiettivo dell'evangelizzazione è proprio quello di illuminare la vita delle persone, portare il soffio dello spirito dentro di essa.** Animare significa proprio questo: dal latino *animus*, spirito, significa dar l'anima, infondere lo spirito, rendere vive, animare le cose, i luoghi, le persone. Tutto, quindi, può essere fatto in modo animato, piacevole, coinvolgente, in grado di interessare e toccare la vita dei nostri bambini. **L'animazione è allora prima di tutto uno stile educativo. Altra cosa sono gli strumenti di cui fa uso:** il gioco, la narrazione, il canto e la danza, le tecniche di conduzione e gestione del gruppo, il lavoro con le immagini e i colori. Di fronte a bambini che hanno dei tempi di attenzione molto più brevi che in passato, e sono abituati ad un apprendimento di tipo multimediale, più che preoccuparci di passare molti messaggi è bene concentrarci su un solo contenuto forte ma fatto vivere e sperimentare in tanti modi diversi: il racconto, il canto, il gioco, il disegno, la drammatizzazione, il ballo...



GIOCO E CATECHESI

Puntare sul gioco e sulle sue espressioni significa mettere al primo posto il ragazzo e le sue esigenze educative, mettere al primo posto LA VITA.

Questo sforzo a priori richiede una **SCOMMESSA EDUCATIVA**. In fondo giochiamo perché crediamo nella "bellezza di vivere" e la qualità essenziale dell'animazione non è altro che L'AMORE ALLA VITA: "L'animazione è prima di tutto un modo di vivere e affrontare la vita in cui è protagonista l'amore alla vita, nella libertà e nella verità. È una scommessa sulla vita e sull'uomo." (M. Pollo)



LA CATECHESI NON È UN GIOCO MA PUÒ ESSERE GIOCATO di don Tonino Lasconi

La dimensione ludica (in parole più caserecce: fare le cose giocando) aiuta a capire, a interiorizzare, a ricordare. Se ci sta a cuore che il nostro lavoro di catechisti venga capito, interiorizzato, ricordato, perché tanta paura, negli ambienti ecclesiastici, nei confronti delle attività, anche le più importanti, fatte in modo giocoso?

Una delle lamentele che mi è capitato di sentire di più sulla bocca dei parroci e dei catechisti è: «Questi bambini non si interessano a niente. Giocherebbero sempre! » Allora perché non li facciamo «giocare»?

La dimensione giocosa della catechesi non vuol dire né sostituire, né intervallare la lezione con il gioco (venti minuti di lezione «seria» e poi un giochino per far riposare i bambini), ma permeare la lezione con la mentalità del gioco.

Il gioco è gratuità. Perché un'attività umana possa adornarsi della componente ludica, deve essere impregnata di gratuità. Non c'è gioco nelle attività sottoposte alla necessità. Il gioco per essere genuinamente tale non deve avere altro scopo della gioia di chi lo fa. Una catechesi «giocata» deve, quindi, essere una catechesi che non si mostri ai bambini con la faccia brutta dell'obbligo, dello scopo da raggiungere a tutti i costi, del «tu devi, altrimenti niente prima comunione».

Il gioco è essere protagonisti. Una catechesi «giocata» deve lasciare spazio al protagonismo dei bambini. Tutto quello che può essere lasciato fare a loro, deve essere lasciato fare a loro. Una catechesi a senso unico (dalla catechista ai ragazzi) è una lagna e una disgrazia: un bla bla bla ininfluente ai fini della crescita della fede. Fare disegni, cartelloni, canti, balletti, animazioni, mimi, drammatizzazioni, confronti, incontri... tutto quello che fa sentire i bambini protagonisti è gioco.

il gioco è sorpresa. Nel gioco ci deve essere sempre la novità, la sorpresa, il non sapere come va a finire, il risultato che scombina tutti i calcoli. Lo immaginiamo un campionato di calcio dove tutti i risultati sono conosciuti in anticipo. La immaginate una catechesi dove tutti gli incontri sono sempre e disperatamente uguali? Una catechesi «giocata» deve essere per i bambini una continua presa. Un giorno il racconto, un altro giorno le diapositive, poi una drammatizzazione, poi un canto, poi un'uscita, poi...

UN GIOCO PER INIZIARE

“Il gioco è catechesi, non è un’alternativa. La dimensione giocosa della catechesi non vuol dire né sostituire né intervallare la lezione con il gioco (venti minuti di lezione «seria» e poi un giochino per far riposare i bambini), ma permeare la lezione con la mentalità del gioco. Il gioco rientra in una precisa scelta metodologica: durante la programmazione ci si danno obiettivi, contenuti e un metodo: quest’ultimo può essere il gioco.”¹

Giocare è sin dall’infanzia la prima forma di presa di contatto con il mondo per conoscere, manipolare, saggiare la realtà intorno e le proprie capacità. Uno strumento di conoscenza e di allenamento alla vita indispensabile. Pensare al gioco solo come un momento di evasione e di sfogo e non considerarlo come un potente strumento educativo è rinunciare ad impiegare un importante ed efficace metodo per l’apprendimento.



Giocare è oltrepassare un confine, varcare la soglia che permette di accedere al mondo del “facciamo finta che...”, ad una realtà dove valgono regole ben precise e dove assumere ruoli chiari, per raggiungere uno scopo mettendo impegno e serietà. Perché giocare è una cosa seria, come scriveva già nella prima metà del ‘900 lo storico olandese Johan Huizinga². Alla pari del coinvolgimento narrativo, anche nel gioco il bambino vive un’esperienza che lo coinvolge in pieno, aiutandolo a comprendere e a fare memoria di contenuti altrimenti astratti e spesso distanti.

Ogni gioco stimola comportamenti, atteggiamenti, abilità del ragazzo: attenzione, ascolto, cooperazione, conoscenza, aiuto, sincronia, resistenza fisica, attesa,... elementi rilevanti dal punto di vista educativo e facilmente

collegabili ad un tema di fede da introdurre.

Quale gioco per la catechesi.

- Un gioco semplice, non troppo complesso.
- Il collegamento tra il gioco e il concetto che si vuole comunicare con esso deve essere immediato e facile.
- Un gioco che stimoli quegli atteggiamenti o abilità che più sono collegate al tema.
- Che possibilmente introduca simboli in grado di rendere visibile il pensiero, di dare concretezza ad un concetto; meglio ancora se si tratta di simboli poi recuperati nel resto dell’incontro: presenti nella lettura biblica, utilizzabili nella preghiera o come segno finale.

IL DOPOGIOCO. Momento in cui il gioco ha termine, in cui il mondo da esso prodotto svanisce e si torna nel mondo ordinario. È la fine del gioco ma l’inizio della sua comprensione, della rielaborazione di quanto è avvenuto. Consiste in un’attività di gruppo in cui avviene una ristrutturazione cognitiva di quanto vissuto emozionalmente nel gioco; è momento di negoziazione di significati, in cui il catechista, senza giudicare i resoconti esperienziali dei ragazzi, invita ad una rielaborazione, razionalizzazione, e generalizzazione di quanto vissuto nel mondo-del-gioco. Decisivo il ruolo dell’educatore in questa fase, nello stimolare riflessioni e far in modo che il gruppo possa esplorare liberamente l’esperienza vissuta ed apprendere dalle scoperte fatte: si ha in questa fase un vero e proprio apprendimento esperienziale. Prima di tutto occorre aiutare il gruppo ad uscire dal gioco, togliendo di mezzo i materiali usati e disporsi diversamente nella stanza, formando ad esempio un cerchio con le sedie. Può risultare molto utile una lavagna a fogli mobili o un cartellone per annotare cosa dicono i ragazzi, in modo da poterlo riutilizzare per agganciarsi al tema del giorno. L’educatore guiderà il confronto attraverso l’uso di domande aperte, richiamando tutti all’ascolto e al non commento o giudizio nei confronti di chi interviene. Ecco perché il gioco deve essere semplice e il collegamento tra esso e i contenuti da introdurre abbastanza diretto: il catechista non deve forzare verso una conclusione, ma l’esperienza da sé deve suggerire e aiutare i ragazzi a scoprire il messaggio che porta in dote. Solo così il gruppo vivrà il piacere della scoperta e della conquista.

¹ A.M. Lusuardi, *GIOCAtechesi*, ed. Paoline, Roma, 2004, pagg. 18-19.

² J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1973.

Per info e contatti

www.creativ.it; www.creativformazione.it; www.creativementi.it

TECNICHE D'ANIMAZIONE PER LA GESTIONE DEL GRUPPO

Che cos'è una tecnica di animazione?

Una tecnica di animazione non è soltanto un espediente per attirare l'attenzione, per vivacizzare un po' una lezione noiosa. Non è un intervallo per rendere più accettabile un lavoro troppo serio. Una buona tecnica, inserita in una programmazione ragionata, può diventare un elemento di mediazione, un ponte tra le teorie pedagogiche e la prassi educativa quotidiana.

Il successo della tecnica di animazione ha inevitabili ripercussioni positive sul clima di gruppo. Ogni membro ne rimane gratificato nei suoi bisogni fondamentali, mentre tutto il gruppo riconosce di aver realizzato qualcosa e di aver raggiunto un obiettivo.

Perché funziona?

I motivi per cui le tecniche di animazione funzionano sono veramente tanti. Proviamo a elencarne alcuni: sono quelli che abbiamo potuto constatare nella nostra esperienza.

Le tecniche di animazione...

- permettono di esprimere il proprio parere senza esporsi immediatamente alle critiche altrui;
- salvaguardano il diritto di chi parla ad essere ascoltato;
- sfruttano le energie di gruppo legate tanto alla competizione quanto alla cooperazione;
- sono divertenti come un gioco;
- aiutano a sospendere i giudizi;
- hanno regole precise;
- tutelano i timidi;
- incuriosiscono;
- rendono il gruppo protagonista;
- sorprendono;
- limitano i tentativi di monopolizzare la discussione;
- mirano a un preciso risultato;
- coinvolgono tutti;
- regolano i conflitti;
- creano nuove associazioni mentali;
- limitano gli sprechi di tempo

In una parola: sono efficaci! Soddisfano i bisogni individuali e migliorano il clima di gruppo.

Ogni tecnica è un corroborante che esalta dinamiche positive, cercando di imbrigliare quelle negative.



NARRAZIONE E CATECHESI

“Le parole del racconto suscitano immagini visive, sonore, gustative. Queste immagini hanno una forte carica di evocazione. Fanno appello a tutti i sensi: la vista, l’udito, l’odorato, il gusto e il tatto. Evocano un universo, rendono presente quello che è assente”. (La Diffusion Catéchistique, Raccontare a catechismo e a scuola di religione)

La narrazione è un metodo comunicativo particolare: cerca di raggiungere la globalità a partire da qualche frammento significativo, immagina un modello linguistico in cui anche l’interlocutore si senta coinvolto nelle cose proposte e impegnato a sostenere la forza evocativa delle informazioni. **L’evangelizzazione è un atto di comunicazione**, come si suggerisce nell’Evangelii Nuntiandi: «La evangelizzazione perde molto della sua forza e della sua efficacia se non tiene in considerazione il popolo concreto al quale si rivolge, se non utilizza la sua lingua, i suoi segni e simboli, se non risponde ai problemi da esso posti, se non interessa la vita reale» (EN 63).

Sta a noi allora attualizzare lingua, segni, simboli per rendere l’annuncio comprensibile e significativo per la vita reale dei nostri ragazzi; ma significativo e non già del tutto significativo, pre-determinato, confezionato o programmato come spesso si è tentati di fare. Riflettiamo su quanto si racconta:



Un discepolo una volta si lamentava con il maestro:

«Ci racconti delle storie, ma non ci sveli mai il loro significato».

Il maestro disse: «Che ne diresti se qualcuno ti offrì un frutto e lo masticasse prima di dartelo?».

(da “Il canto degli uccelli”, A. de Mello)

L’evangelizzazione è una comunicazione che interpella colui che ascolta sul senso della sua esistenza. Essa aiuta a vivere: **restituisce vita a chi si trova immerso nella morte** e **dà ragioni per credere alla vita** a chi la cerca con trepida attesa. È allora atto comunicativo che cerca il coinvolgimento dell’interlocutore, una sua esperienza soggettiva.

“Raccontare vuol dire trasmettere un racconto così come colui che narra l’ha ricevuto, vale a dire come lo ha compreso e interpretato, beninteso sforzandosi di essere fedele! Raccontare vuol dire trasmettere una storia e allo stesso tempo dare una testimonianza. D’altra parte hanno fatto così anche gli evangelisti. Nella parabola della pecorella smarrita, ad esempio, Luca e Matteo non raccontano alla stessa maniera e non danno alla parabola lo stesso significato. Come loro, anche noi dobbiamo raccontare (in comunione con la Chiesa e con fedeltà al nostro tempo) ai ragazzi del nostro paese e del nostro tempo presente.” (La Diffusion Catéchistique, Raccontare a catechismo e a scuola di religione)



Non so quando è nata in me l’esigenza di comunicare quello che avevo dentro, di raccontare quello che avevo ereditato da mio padre e da mia nonna e che, come acqua sorgiva, era giunto fino a me. Non penso fosse la simpatia per il prete o l’interesse per l’esperienza di catechesi che avevo fatto... Di quel periodo, infatti ho ancora l’odore di muffa della stanza dove ci trovavamo con una catechista piuttosto anziana che ci faceva ripetere preghiera e risposte. Io di solito mi sedevo in fondo e ad un certo punto, come al cinema, rivedevo le storie che la nonna mi raccontava, vedevo Gesù che entrava in Gerusalemme, lo immaginavo camminare lungo strade sassose e aride, me lo vedevo davanti mentre raccontava delle bellissime parabole a me e a tutti quelli che erano seduti in un grande prato. La voce aveva il timbro di quella di mio padre che diceva: “C’era un pastore che aveva tante pecore... un papà aveva due figli...”. Arrivava più velocemente la fine del catechismo.

(da “Il catechista racconta”, EDB)

Raccomandazioni metodologiche

da R. Tonello, L.A. Gallo, M. Pollo, Narrare per aiutare a vivere, LDC

Per il NARRATORE:

- Il narratore è un testimone: racconta storie che l'hanno salvato e che gli sono state donate, lasciandosi coinvolgere intensamente in esse;
- Il narratore è «soltanto servo» della storia che racconta: la racconta anche per sé, la racconta anche se lo inquieta, la racconta preoccupato di porre l'evento raccontato prima della sua persona;
- Risulta costante la ricerca di «verità», anche se il narratore è preoccupato di una verità appassionata e significativa, per questo si prende la libertà di trasgredire una verità solo formalmente;
- La narrazione è il dono della comunità ecclesiale agli uomini che cercano vita.

In relazione all'INTERLOCUTORE:

- La narrazione immagina il suo linguaggio, in rapporto ai destinatari concreti e in base al ritmo della narrazione stessa;
- La forza del racconto sta nella capacità simbolica. Essa va ricercata evitando con cura ciò che toglie al singolo la sua forza educativa (eccessivo realismo, incanalazione forzata verso significati precostituiti, conclusioni «chiuse» e pilotate, moralismo,...);
- La narrazione «educa» coloro a cui è offerta: li accoglie e li stimola, si misura con loro e li sollecita a procedere oltre, verso un impegnativo processo di maturazione, solletica e affascina evitando con cura ogni manipolazione;
- La narrazione vuole restituire ogni persona a quello spazio di solitudine interiore dove risuona la voce dello Spirito e dove le persone prendono le decisioni significative della loro esistenza.

Rispetto a COSA NARRARE:

- La narrazione stessa è messaggio: sono scelti quei racconti che più facilmente possono diventare messaggio e sono narrati in modo da facilitare la loro interiorizzazione come messaggi;
- Vengono preferibilmente narrati fatti capaci di coinvolgere anche persone distratte e deconcentrate come molti giovani di oggi;
- Il messaggio deve scaturire «naturalmente» dal racconto. Non ha assolutamente senso terminare il racconto con una sua spiegazione e interpretazione, per tirare la «conclusione»;

Sulla QUALITÀ del narrare:

- La narrazione costruisce interazioni positive nell'atto comunicativo, anche se si sono spese molte risorse per assicurare un buon clima previo (esperienza di gruppo);
- La narrazione non si riduce mai a spettacolo e soprattutto evita tutto quello che può risultare solo a effetto;
- La narrazione vuole evocare; per questo viene lasciato aperto lo spazio per la forza dell'immaginazione, anche se essa è costantemente riportata, dalla struttura stessa del racconto, verso l'evento con cui vogliamo confrontarci;
- La narrazione racconta storie... non legge da un repertorio pronto all'uso;
- La storia raccontata deve risultare capace di assicurare un reale coinvolgimento degli interlocutori; per questo deve essere breve, espressa con un linguaggio semplice e un po' poetico, misurata veramente sui destinatari;
- Va evitato tutto ciò che può risultare «distrattivo»: le eccessive e inutili ripetizioni, l'incontrollata abbondanza di particolari descrittivi che allontanano dal cuore del racconto...

Una proposta formativa

(tratto da "Riscoprire l'evangelizzazione narrando il vangelo di Gesù" di Riccardo Tonelli,
in *Note di Pastorale Giovanile*)

Uno dei momenti tra i più interessanti della evangelizzazione dei giovani, è quello delle giornate di ritiro, di riflessione e di approfondimento. In questi incontri la narrazione può rappresentare uno strumento prezioso di formazione.

1. Scegliere il tema dell'incontro.

Scegliere articolando le attese dei giovani, quelle immediate e quelle più profonde, con le esigenze educative e progettative proprie di ogni comunità.

2. Scegliere il testo evangelico da mettere al centro.

Richiede due attenzioni: la decisione di quale sia il brano (la storia) cui fare riferimento, e l'elaborazione di una nuova storia, costruita sul testo evangelico, per inserire nella storia evangelica la storia di chi narra e quella di coloro cui la narrazione è offerta. Questa seconda deve assicurare un collegamento consequenziale con il testo evangelico di riferimento.

Senza la centralità del testo evangelico, il tutto ridurrebbe a vuota e inutile tabulazione letteraria.

Prima di tutto è necessario conoscere a fondo il testo evangelico.

Scelto il tema, il testo e il messaggio inizia la progettazione dell'incontro vero e proprio.

3. Primo momento.

Viene presentato il tema attraverso il racconto della storia scelta, per evocarlo in tutta la sua forza provocante e coinvolgente. È importante nello scegliere la modalità narrativa, assicurare coinvolgimento e affidare alla storia la capacità di far intravedere problemi e prospettive.

4. Secondo momento.

Lavoro di gruppo, orientato a riflettere sulla storia, per cogliere tutta la ricchezza propositiva e l'attualità rispetto ai destinatari. Dopo la riflessione nei gruppi, questi possono essere invitati a cercare storie simili a quella offerta: somiglianza per convergenza o divergenza. Se la storia è evangelica si possono invitare a ricercare passi in cui Gesù ha avuto un atteggiamento simile.

Il lavoro di gruppo si conclude con la costruzione di una nuova storia «di gruppo», in cui possono convergere le riflessioni di approfondimento, le esperienze personali, le storie parallele.

5. Terzo momento.

Si ritorna in assemblea per ascoltare le storie che i singoli gruppi hanno prodotto. L'operazione è volta ad assicurare non solo la condivisione del lavoro di gruppo, ma soprattutto l'esperienza felice di sentirsi immersi in una storia generale, che spalanca attenzioni, interessi e preoccupazioni verso una visione molto più ampia e generale.

6. Quarto momento.

La giornata di formazione si conclude con la celebrazione «solenne». Il testo proclamato può essere quello scelto per la giornata così che tutto il lavoro precedente converge su questo momento. Si può assumere in questa sede un impegno «collettivo». Una preghiera conclude l'incontro, per ringraziare e per affidare allo Spirito di Gesù le prospettive, personali e comunitarie, che l'esperienza ha suscitato.



DOWNLOAD ATTIVITA' E DINAMICHE

ATTIVITA' PER LAVORARE CON IL TESTO BIBLICO

📁 NARRAZIONE SHORT

Narrare una storia in 30 - 20- 10.....secondi (per il catechista)

Esercitazione per ricercare l'essenzialità. I partecipanti (esercizio per catechisti) si esercitano nel raccontare una parabola nel minor tempo possibile conservandone il significato

📁 LA COPERTINA

Inventare e redigere la prima pagina di un libro biblico (o racconto, parabola) per farne pubblicità e farne percepire il contenuto: *Titolo, Sottotitolo, disegno*

MATERIALE: brano biblico, foglio A3, pennarelli.

📁 DRAMMATIZZARE IL TESTO

Si può dare corpo, voce, colore al testo letto. Non siamo in teatro, per cui non occorrono costumi di scena o scenografie. Bastano pochi elementi, stoffe, oggetti, sarà la fervida fantasia dei bambini a vedere oltre. La cosa importante è coinvolgere tutti, chi ad assumere il ruolo di personaggi, chi a interpretare elementi scenografici, chi a leggere le battute o a fare rumori e suoni. Il racconto biblico riprenderà così vita, e aiuterà i bambini a rivivere fisicamente ed emotivamente l'esperienza vissuta dai personaggi.

📁 IL BRANO INTERROTTO

La lettura del testo potrebbe essere interrotta in un punto preciso del racconto. Pensiamo ad alcune vicende o soprattutto parabole, dove il finale è portatore di un messaggio profondo e, a volte, sorprendente e inatteso (l'accoglienza mite e dolce del padre misericordioso al ritorno del figlio, il sacrificio estremo del figlio nella parabola dei vignaioli omicidi). Interrotta la lettura, ci si dispone in cerchio per ascoltare le ipotesi di finali che i ragazzi ritengono più credibili o possibili. Infine, si torna nello spazio della lettura e si rilegge il brano per esteso. Si torna poi in cerchio per comprendere il senso di questo finale confrontandolo con quelli formulati dal gruppo. Lo scarto tra di essi è spesso utile per aiutare a percepire la forza e profondità di alcuni messaggi.

📁 DOMANDE APERTE

Nel servizio educativo il problema non è tanto nello sforzarsi di dare risposte, quanto nel porre le domande corrette. Domande, come più volte è stato sottolineato, che stimolino la riflessione, l'analisi, la curiosità. Più che indirizzare domande volte a controllare la comprensione del testo, che può sempre essere favorita da una successiva narrazione del brano ("Cosa ha detto...?", "Cosa ha fatto...", "Che aveva...", ecc.), è opportuno usare domande del tipo: "Cosa provava secondo voi...", "Come si sentiva...", "Cosa pensava...", "perché ha agito o detto così?". Il catechista su un bristol può segnarsi le risposte e le parole più significative dei ragazzi in modo da poter, al termine di questa fase, fare una sintesi di quanto emerso.

📁 SMS

Narrare una parabola nello spazio di un SMS = 180 caratteri

📁 DIAPOSITIVE UMANE

Le parabole mimate: ogni gruppetto rappresenta una parabola attraverso 2/3 quadri viventi. I gruppi che fanno da spettatori devono indovinare di quale parabola si tratta. Per far memoria di queste elaborazioni si possono scattare delle foto da stampare e poi attaccare nella stanza.

MATERIALE: brano biblico

📁 CACCIA ALLA PARABOLA

Come in un vero e proprio giallo poliziesco il catechista chiede di ricostruire la trama di una parabola esibendo alla classe alcuni oggetti o indizi che richiamano la storia, i personaggi e gli avvenimenti.

MATERIALE: brano biblico, oggetti

📁 INTERVISTA

Interviste a personaggi famosi, sempre interpretati dai vostri attori secondo il modello di varietà televisivi (del tipo Costanzo show e C'è posta per te)

MATERIALE: scheda su personaggi

📁 TELE-BIBBIA

Telegiornale: per annunciare eventi importanti del Vangelo, per renderli più attuali e vicini alla realtà dei bambini (si possono introdurre inviati speciali, interviste, sigle,...)

MATERIALE: Brano biblico

📁 LA PARABOLA SBAGLIATA

Narrare storie o parabole conosciute introducendo dati sbagliati che i bambini o ragazzi dovranno individuare (può essere un gioco a squadre).

📁 CACCIA AL PERSONAGGIO

(In due gruppi, domande si - no.)

I partecipanti cercano di indovinare il personaggio biblico appartenente ad un libro sacro rivolgendo domande all'altro gruppo che deve rispondere soltanto si o no.

Per info e contatti

www.creativ.it; www.creativformazione.it; www.creativementi.it

GIOCHI PER LA CATECHESI

LO STREGONE

Materiale : nessuno

Svolgimento: L'area di gioco è delimitata da un cerchio di sedie. All'interno del cerchio vi deve essere spazio sufficiente affinché tutti i giocatori riescano a muoversi liberamente. Le sedie in cerchio sono tante quanti sono i giocatori o eventualmente anche in numero maggiore. Un giocatore sarà lo stregone. Lo stregone sarà riconoscibile grazie a qualche particolare che lo contraddistingue (un cappello, un oggetto). Al via i giocatori cammineranno all'interno del cerchio stando attenti a star ben lontano dallo stregone. Infatti quando quest'ultimo deciderà di mettersi a sedere i giocatori dovranno trovare posto a sedere il più lontano possibile dallo stregone. I due giocatori più vicini (uno alla destra e l'altro alla sinistra) verranno eliminati o sottoposti ad una penitenza. È importante ribadire che nessuno può sedersi fintanto che lo stregone rimane in piedi.

Obiettivo: Questo gioco può aiutare a riflettere sulla sensazione di disagio che si può provare ad essere esclusi o emarginati. È infatti la stessa sensazione che prova lo stregone ad essere allontanato da tutti i giocatori che cercano di scappare il più lontano possibile da lui.

LE ISOLE

Obiettivo

Aiutare gli altri, superare l'antagonismo, dare spazio a tutti, non lasciare nessuno fuori...

Amare significa fare spazio...

Materiale: cerchi di corda, musica

Si dispongono sul pavimento le cosiddette "isole" del diametro variabile da 1mt. in su (es.: fili di lana chiusi a cerchio, fogli di giornale...), al via della musica tutti i partecipanti si muovono nella stanza ma senza calpestarle né entrarvi. Si danza tutti a ritmo di musica ma ogni volta che la musica viene interrotta i partecipanti al gioco dovranno entrare dentro i cerchi di corda per uscire nuovamente quando la musica riprende. Ad ogni *round* l'animatore provvederà a eliminare uno dei cerchi (isole), cosicché i giocatori saranno costretti a stringersi in quelli rimasti. Lo scopo del gioco è cooperativo. Non si tratta di selezionare i giocatori più lenti, ma di riuscire, stringendosi, a stare tutti nel minor numero di cerchi possibile. Naturalmente l'animatore si preoccuperà di lasciare per ultimi quei cerchi che risulteranno più grandi e capienti in modo da accogliere, con qualche sforzo, tutti i partecipanti.

PASSEGGIATA CON I PALLONCINI

Svolgimento.

I partecipanti vengono divisi in coppie avendo l'accortezza di scegliere persone di simile altezza. A ogni coppia viene assegnato un palloncino. La coppia dovrà camminare per la stanza tenendo il palloncino tra due parti del corpo indicate dal conduttore, e senza farlo cadere. Il conduttore potrà iniziare indicando modi più semplici per tenerlo per passare via via a modi più complicati, esempio: tenere il palloncino tra le mani, con la punta dei nasi, tra due gomiti, con la pancia, con il sedere, tra i fianchi, con la fronte, con la nuca....

DOPOGIOCO

Raccontarsi:

- Come ho vissuto l'esperienza?
- È stato facile o difficile riuscire a muovermi in sintonia con il mio compagno/a?
- Cosa ci ha aiutato a trovare la sintonia e cosa ci ha ostacolato?

I MAGHI GELANTI

Obiettivo: Sviluppare l'attenzione verso gli altri, lo spirito di solidarietà, stimolare discussione su ciò che impedisce all'uomo di amare come Gesù vorrebbe

Materiali: nessuno

Svolgimento: In cerchio l'animatore passa dietro alle spalle di tutti ed alcuni vengono toccati mentre altri no ma cercando di non fare scoprire coloro che sono stati effettivamente toccati. I giocatori toccati sono maghi che passano tra gli altri giocatori sparsi i quali se toccati devono bloccarsi come se fossero stati gelati. Quelli ancora liberi possono sciogliere l'incantesimo dei gelati entro cinque secondi guardandoli fissi negli occhi per tre secondi. Se scaduti i 5 secondi il giocatore gelato non è stato liberato, muore disciolto (attenzione verso gli altri, spirito di solidarietà).

QUATTRO CANTONI

Obiettivo: aiutare l'altro ad esprimersi e ad essere ascoltato in sottogruppi che condividono una stessa opinione.

Materiale: cartelli appesi alle pareti precedentemente preparati

Svolgimento: ai quattro angoli della stanza sono sistemati cartelli su cui vengono scritti, di volta in volta, quattro elementi diversi dello stesso genere: quattro colori diversi, quattro cantanti, quattro città, quattro località ecc. I partecipanti avranno a disposizione pochi secondi per scegliere in quale angolo recarsi secondo i propri gusti. Effettuata questa scelta possono discutere, insieme al gruppo che si è formato, il perché della loro decisione.

Questa dinamica è utile per stimolare le persone a parlare. Prima, infatti, sono impegnate a conversare con chi la pensa come loro e questo aiuta e rassicura molto, poi, forti delle loro posizioni possono aprirsi al dialogo con chi è su posizioni contrarie. Possono essere affrontati anche diversi argomenti in una stessa riunione.

Per info e contatti

www.creativ.it; www.creativformazione.it; www.creativementi.it

TECNICHE DI CONDUZIONE DEL GRUPPO

📁 BRAINSTORMING

(Tecnica classica di cui è possibile ricordare soltanto la regola principale : per alcuni minuti l'animatore scrive su di una lavagna o un cartellone ogni parola o considerazione che i membri del gruppo liberamente esprimono circa un problema , un argomento, una parola -ad es "amore"-che viene riportata in grande sulla lavagna stessa . Per tutta la durata del gioco nessuno, neanche l'animatore deve esprimere commenti)

📁 IL GOMITOLO O " RICAMO DI GRUPPO"

La discussione viene regolata nel seguente modo: può parlare soltanto chi ha in mano un gomito che viene srotolato man mano che la discussione procede creando un simpatico effetto rete fra i partecipanti posti in cerchio o attorno ad un tavolo

📁 LA SEDIA ELETTRICA

Lasciare all'interno di un cerchio di persone sedute una sedia vuota: solo chi si siede su quella sedia ha il diritto di parlare

📁 L'OGGETTO PARLANTE

Soltanto chi ha in mano un oggetto stabilito dall'animatore ha il diritto di parlare .

📁 IL "BOCCA-PORTO"

Durante la discussione i soli che hanno diritto di parlare sono coloro che lo ottengono ripetendo correttamente il contenuto di chi ha parlato prima di loro il quale , nel caso il contenuto sia stato capito e ripetuto in modo corretto, consegna alla persona che ha chiesto di parlare, un segno- ad esempio un piccolo cartellino con disegnata una bocca- che gli dà il diritto di prendere la parola

📁 L'INTERVISTA RECIPROCA

Invece di svolgere la discussione su un argomento tutti insieme ci si divide a coppie all'interno delle quali ognuno al proprio turno - circa 3 min. a persona- esporrà il proprio pensiero in merito all'argomento scelto. Al termine di questa fase ognuno esporrà all'intero gruppo il pensiero del proprio partner - E' un ottimo gioco per presentarsi reciprocamente

📁 GIOCO DELLE 7 PAROLE

Singolarmente ognuno deve scrivere le 7 cose che ritiene più importanti circa un argomento. Finita la fase singola ci si riunisce a 2 a 2 e fra le idee messe insieme devono selezionarne soltanto sette. Dopo si passa a lavorare a 4 a 4 e ancora si devono selezionare solo 7 parole. Poi si formano gruppi di 8 da cui devono uscire solo 7 parole. Alla fine si ascoltano i risultati dei vari gruppi e si fa una verifica collettiva.

📁 L'INVIATO SPECIALE

Tre (o più) gruppi debbono produrre un articolo su argomenti diversi, i componenti dei gruppi sono numerati e alternativamente chiamati dall'animatore ed inviati nei gruppi successivi a partecipare alla discussione che già è avviata. Quindi tutti si trovano a dover discutere più argomenti e sentire quello che dicono o hanno detto gli altri, a dare il proprio assenso o dissenso.

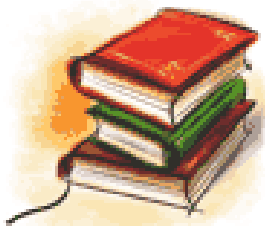
📁 LA CALZA PARLANTE

Riempire una calza, con una decina di foglietti arrotolati contenenti ciascuno una domanda diversa sull'argomento che si desidera trattare. l'animatore poi lancia la calza tra il pubblico lasciando alla persona cui la calza è caduta più vicino di estrarre una domanda e rispondere liberamente. Al termine della risposta la calza verrà di nuovo lanciata fino ad esaurimento domande

📁 IL SEMAFORO

Tecnica per la discussione che si basa sulle risposte che i partecipanti ad un gruppo forniscono contemporaneamente ad una affermazione appositamente pensata dall'animatore: ognuno deve sollevare il cartellino verde nel caso sia d'accordo, giallo se non è del tutto d'accordo, e rosso se è contrario all'affermazione dell'animatore. segue la richiesta da parte dell'animatore di motivare le proprie scelte)

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA



- A. Cenini, *Ciurma questo silenzio cos'è*, Paoline.
 E. Carosio, A. Cenini, *Accomodatevi qui si sta bene!*, Paoline.
 M. Rosenstiehl, H. Zuber, *Raccontare la Bibbia*, LDC.
 Daniele Castellari, *I bambini vedono Dio – esperienze di narrazione e di ascolto*, EMI
 F. Carletti, E. Gatti, D. Simonelli, *1+1=3 La matematica dell'amore – per educare ed educarsi alle relazioni positive*, Paoline.
 A. Lusuardi, *Ri-giocatechesi*, Paoline.
 E. Simonazzi, *Parabole in gioco*, ed. Paoline
 R. Tonelli, L.A. Gallo, M. Pollo, *Narrare per aiutare a vivere*, LDC

- M. Rosenstiehl, H. Zuber, *Raccontare la Bibbia*, LDC.
 V. Lucarini, *Strumenti e tecniche di animazione*, LDC.
 L. Montanari, *Le parole del corpo*, Paoline.
 Bruno Ferrero, *Parabole & Storie*, ElleDiCi, 2002, Torino.
 Bruno Ferrero, *Tutte Storie*, ElleDiCi, 1989, Torino.
 Daniela Orbeti, Rossella Safina, Gianfranco Stacciali, *Raccontarsi a scuola – tecniche di narrazione autobiografica*, Carocci Faber, 2005, Roma.
 La Diffusion Catéchistique, *Raccontare a catechismo e a scuola di religione*, ElleDiCi, 1989, Torino.
 Mantegazza Raffaele, *Un tempo per narrare – esperienze di narrazione a scuola e fuori*, EMI, 1999, Bologna.
 AA.VV., *Benvenuto! Con 32 giochi di accoglienza*, La Meridiana, 1997, Molfetta.
 AA.VV., *Gioco e dopogioco* (1995), Meridiana
 Loos Sigrid, *Novantanove giochi cooperativi*, Ed. Gruppo Abele, 1989, Torino.
 Loos Sigrid, Vittori Rita, *Gruppo gruppo delle mie brame – giochi e attività per un'educazione cooperativa a scuola*, Ed. Gruppo Abele, 2005, Torino.
 Novara Daniele, Passerini Elena, *Ti piacciono i tuoi vicini- manuale di educazione socio-affettiva*, Ed. Gruppo Abele, 2003, Torino.