

## I Gruppi

### Scopo

Questo incontro è stato preparato per rendere i partecipanti coscienti del fatto che ciascun gruppo di giovani ha le sue caratteristiche, i suoi diversi modi di comportarsi e di pensare, ma che comunque non è poi così difficile trovare il modo di relazionarsi con i membri dei gruppi stessi.

### Programma

1) Giochino di introduzione:

"Alzarsi Insieme"

(Vopel: Giochi di Interazione per Adolescenti e Giovani - Vol.4 - Gioco num.42)

2) Divisione in 5 gruppi (metodo cinese: il primo del cerchio si conta "1", quello accanto "2", e così via fino al "5", dopodiché si ricomincia; tutti gli "1" formano un gruppo, così i "2", i "3", i "4" e i "5").

3) A ciascun gruppo viene consegnata una fra le seguenti schede:

#### Scheda 1

Studenti 4°-5° anno superiori  
Vestiti tranquilli  
Interessi: sport, musica  
Motorino: sì  
Ragazzi e ragazze misti (no coppie)  
Non c'è un leader assoluto  
Tranquilli, altruisti

#### Scheda 2

Lavoratori (25-27 anni)  
Vestiti belli tirati  
Macchinoni  
Interessi: pub-disco  
Non c'è un leader, però alcuni comandano di più  
Fanno tardi la sera  
Qualche coppia e qualche single

#### Scheda 3

Vestono bene, alla moda, tutti uguali, di marca  
Tutti fanno tutto insieme  
C'è un leader  
Tutti la pensano come il leader  
Fanno casino  
Ciascun membro non è mai solo  
Cianno i soldi e il motorino  
Spaccicchiano stupefacenti

#### Scheda 4

Si vestono trasandati, usano roba usata, non di marca  
Ognuno la pensa a modo suo, e dice quello che vuole, non sono condizionati l'un l'altro  
Sono "anarchici"  
La polizia li vede male  
Si fanno qualche canna, non danno noia a nessuno

#### Scheda 5

Hanno il cane, puzzano, vestiti tutti larghi, piercing  
Rastoni, capelli lunghi  
Interessi: fumo  
Scarpe rotte (più rotte sono, meglio è)  
Ognuno fa i cavoli suoi, anarchici a bestia  
Afferzionate al cane  
Non fanno casino, ma vivono in un casino

4) Ciascun gruppo dovrà studiarsi la scheda che gli è stata consegnata: hanno 15 minuti di tempo per preparare una "scenetta" nella quale simulare il comportamento del gruppo che gli è stato assegnato.

5) Ciascun gruppo rappresenta la simulazione che ha preparato (gli altri osservano)

6) I 6 gruppi ora devono vedere se riescono a trovare un modo per allacciare rapporti con i membri degli altri gruppi (iniziative, occasioni, ...)

7) Ci si mette in un cerchio unico e si discute sulle eventuali proposte che ciascun gruppo ha individuato

8) Si conclude l'incontro con un "Nodi di gruppo"

(Martin Jelfs - Tecniche di Animazione per la coesione nel gruppo e un'azione sociale non-violenta - pag.85)

*Tutti in cerchio ad occhi chiusi, si comincia a camminare lentamente verso il centro. Si tende ora una mano, cercando quella di un altro; e poi si fa lo stesso con l'altra mano. Quando tutti stringono due mani, possono aprire gli occhi e tentare di snodarsi senza lasciare la presa. tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi. Si verificano situazioni molto comiche, finché il gruppo si trova a formare un grande cerchio tenendosi per mano, ma spesso restano i nodi, o i cerchi sono due, separati o annodati.*