



Il ciclo vitale del gruppo: fase zero, un buon inizio

Avevamo pubblicato, anni fa, una serie di articoli sul ciclo vitale del gruppo di animazione (raccolti ora in un libro dal medesimo titolo, presso la LDC). Le fasi individuate erano le seguenti:

- dalla dispersione all'aggregazione fisica;
- dall'aggregazione fisica all'appartenenza;
- dall'appartenenza alla coesione e al progetto;
- dal progetto alla sua realizzazione;
- dalla «crisi» allo sbocco nella società e nella Chiesa.

Alcuni animatori ci hanno chiesto di riprendere alcuni di questi passaggi per evidenziarne meglio i procedimenti e i momenti «difficili».

Pensiamo che uno dei momenti in cui bisogna prestare particolare attenzione (essendo uno dei più delicati), sia una cosiddetta «fase zero», in cui l'animatore si sente sollecitato (dopo un corso di animazione, dopo una presa di coscienza di impegno educativo, dopo un invito del parroco o di alcuni genitori presso una parrocchia...) a dare l'avvio a qualche gruppo là dove esso non esiste affatto, o esiste solo come cricca di amici che si trovano durante il giorno davanti alla porta della chiesa/oratorio o sulla piazzetta.

Cosa fare? Come iniziare? Come far sì che i buoni propositi dell'animatore diventino momenti importanti per l'inizio del gruppo?

Ha inizio un'avventura: e non è forse vero che chi ben inizia...?

Vorrei mettere su un gruppo...

Appunti per un buon inizio

Mario Comoglio

Dopo un corso per animatori o dopo un convegno di pastorale giovanile succede che ci si senta invogliati a mettere su un gruppo.

Qualche volta è lo stesso parroco che dà il via con frasi come: «Perché non metti su un gruppo giovanile nella nostra parrocchia?».

Il desiderio e l'invito sono certamente qualcosa che immediatamente attrae, ma i problemi che sorgono «dopo» non sono pochi né semplici.

Che tipo di gruppo fare?

Quali giovani potrebbero entrare a farvi parte?

Come dare l'avvio o mettere a battesimo il gruppo?

Come raggiungere giovani che non circolano già sotto l'ombra del campanile?

Che cosa si dovrà fare in gruppo?

Sono capace di animare un gruppo?

Chi potrebbe aiutarci?

Dove possiamo trovarci?

Quanto tempo mi richiederà?

Per quanti anni?

Devo prima studiare cosa vuol dire animare un gruppo giovanile, o è meglio mettersi nella pratica, rimandando a poi la partecipazione a convegni e studi?

Tali interrogativi non sono che una minima parte di quelli che pressano chi vuole incominciare con questo tipo di lavoro.

Precisiamo meglio la situazione.

Vogliamo parlare di un caso molto preciso di inizio di gruppo.

Per questo intendiamo escludere altri inizi meno problematici.

I diversi modi dell'inizio del gruppo

Un gruppo può iniziare in tanti modi diversi.

C'è il gruppo del dopo-cresima. È il gruppo dei ragazzi che dopo la celebrazione del sacramento decidono di continuare come gruppo a trovarsi e a fare qualcosa. Ad essi alle volte si aggiungono altri di fuori o di altri gruppi di catechesi. Questo inizio ha una sua problematica, ma non è di esso che vogliamo parlare.

Non vogliamo neppure parlare del gruppo associativo (scouts o AC o sportivo...) o di quei gruppi giovanili che, facendo riferimento a una certa istituzione associativa, garantiscono già in un certo modo il passaggio dal gruppo ragazzi al gruppo giovani. Anche questi incontrano problemi, ma non è a questi che vogliamo riferirci.

C'è il gruppo giovanile che nasce per «germinazione»: da un gruppo presente nella parrocchia da molti anni, alcuni giovani-adulti animatori si staccano per avviarne un altro. Ma è neppure di questo caso che vogliamo parlare. Parliamo invece di quell'ambiente (e ce ne sono tanti) nel quale non c'è mai stato un gruppo giovanile, non c'è una tradizionale preoccupazione per i giovani.

E in questo ambiente si vuole darvi inizio. Qui si pongono le domande e gli interrogativi a cui abbiamo sopra accennato. Allora che fare?

Prima di rispondere alle domande è opportuno individuare le variabili in gioco: esse sono le più diverse, così importanti da risultare determinanti per un buon inizio.

VARIABILI IN GIOCO: L'ANIMATORE

L'animatore che vuole dar vita a un gruppo giovanile deve porsi due ordini di problemi. Il primo riguarda lui, l'altro il gruppo.

Prima variabile è l'animatore stesso: molte delle scelte e del tipo di gruppo che ne verrà fuori dipendono da lui, anche se si può però dare il caso di un gruppo che nasca spontaneamente, tra amici, senza iniziativa da parte dell'animatore...

L'animatore e le sue motivazioni

Egli deve innanzitutto esaminarsi circa le motivazioni che lo spingono e circa le sue qualità umane di animazione.

Le motivazioni possono essere di diverso tipo, occasionali ed esterne (l'invito da parte del parroco, dei genitori o di qualche giovane stesso) o personali. È soprattutto su quelle personali che l'animatore deve porre attenzione e di esse vi è un duplice livello: esterno e conscio o interno e inconscio.

Le motivazioni esterne e conscie sono quelle che si esprimono, che si dicono, e in generale sono nobili: voglio fare qualcosa di buono, impegnarmi socialmente, uscire dall'individualismo e dall'egoismo, voglio togliere i giovani dal pericolo di sprecare e rovinare la loro giovinezza... lo trovo la naturale conseguenza di un impegno di fede assunto...

A livello interno e inconscio si collocano motivazioni meno facilmente esprimibili appunto perché inconscie o non soggettivamente accettabili.

Nell'impegno potrebbero infatti nascondersi motivazioni come esperienza di solitudine, incapacità di relazioni umane con i propri pari, ricerca di occasioni per potersi definire «buoni», desiderio di potere, bisogno di gratificazione che non si riesce ad avere da altre parti, insoddisfazione per quanto

ci si sente realizzati nel lavoro o nella famiglia...

L'elenco potrebbe prolungarsi. Esso mette comunque in rilievo l'importanza di capire che cosa in effetti spinge e motiva il desiderio di costruire un gruppo.

La chiarificazione delle motivazioni non è facile, soprattutto per quanto riguarda quelle inconscie.

Tuttavia è necessario tentare di chiarire, riconoscere che quelle inconscie e non accettabili potrebbero giocare brutti scherzi nella attività di animazione, e soprattutto è importante riesaminarsi continuamente ridefinendo i motivi di fondo della propria scelta.

Se un animatore vuole fare qualcosa per i giovani, ciò che lo spinge deve essere soprattutto un amore gratuito e incondizionato per loro, un amore per la vita, la percezione e sicurezza interiore di avere valori da proporre e testimoniare, un piacere a stare con i giovani non come fuga da incapacità a vivere con gli adulti, ma come atteggiamento ottimista, gioioso del vivere...

Le motivazioni tuttavia non sono sufficienti. Occorrono anche qualità umane particolari.

Doti e competenze

Come per altre attività, anche per quella educativa occorrono competenze specifiche. Nel nostro caso non ci si deve solo riferire ad atteggiamenti educativi generali (sensibilità ai valori, capacità empatica, serenità interiore, controllo della propria impulsività, atteggiamento ottimistico verso la vita, interiorità profonda, buona capacità comunicativa, una certa dose di altruismo, una certa capacità di inquadrare i problemi dentro contesti ampi, senso progettuale...), ma anche una predisposizione e atteggiamenti particolarmente importanti per l'animazione di un gruppo di giovani.

La predisposizione può essere descritta come «inclinazione» verso il mondo giovanile piuttosto che verso altre età. Esistono infatti predisposizioni educative maggiormente orientate verso i bambini o verso i ragazzi. Allo stesso tempo essa non deve essere confusa con l'immaturità di chi - adulto - desidera vivere con il mondo dei giovani per una sorta di invidia nei loro confronti. Né una preferenza per il mondo giovanile deve nascere dall'incapacità a vivere con quelli della propria età cronologica.

Oltre a ciò, sono necessari anche atteggiamenti particolarmente adatti all'animazione dei giovani. Accenniamo alcune caratteristiche di un animatore del gruppo giovanile, sulle quali un animatore che vuole iniziare un gruppo deve confrontarsi.

1. Conoscenza del mondo giovanile e dell'ambiente nel quale vuole operare. Indipendentemente dal fatto se esista un cultura giovanile autonoma, che sia marginale o eterodiretta, che sia ricca o povera... una certa cultura giovanile esiste. È un modo di sentire la vita, di giudicare il mondo, la società, la politica, di intravedere il futuro...

Un animatore di giovani, prima di formulare un giudizio, di rilevare i limiti, deve essere capace di conoscerla e di sentirla, di amarla. Probabilmente per i suoi gusti personali preferirà la musica classica, ma non può accostarsi al mondo giovanile disprezzando la musica che essi amano.

Egli non si vestirà come un giovane, tuttavia non può non capire i gusti estetici che traspaiono dal loro modo di vestire. Potrà non condividere fino in fondo l'aspirazione con cui essi si battono per certi valori, ma non potrà non amare quei valori che essi propugnano...

Tale conoscenza e rispetto non dovranno essere solo teorici, ma anche effettivi: egli deve amare quello che i giovani amano, anche se questo non significa che ciò è anche tutto quello che lui ama.

2. Vivere un'esperienza approfondita di valori.

Un animatore dei giovani non può limitarsi a un vissuto esperienziale soggettivo.

La varietà dei giovani che egli può incontrare, degli orizzonti a cui deve responsabilmente educare, richiede il possesso di una enciclopedia di valori e conoscenze molto vasta: dallo sport alla preghiera, dalla moda alla pace, dalla fede alla sessualità, dalla politica al lavoro, dallo studio al tempo libero, dai problemi filosofici all'attualità...

3. Dimostrare una buona capacità comunicativa in tutte le sue componenti di dialogo individuale e collettivo, affettivo e cognitivo, recettivo e attivo.

In particolare egli deve sapersi facilmente decentrare sia affettivamente che cognitivamente.

Affettivamente per riuscire a provare dentro di sé ciò che i giovani sperimentano, e cognitivamente per riuscire a capire entro quale mondo essi si muovono.

4. Disporre di capacità di animazione di gruppo.

Un animatore di gruppo giovanile deve essere capace di condurre non già singole persone; egli deve saper percepire e dominare le dinamiche che un gruppo esprime, accorgersi dei fatti che emarginano qualcuno, dei sottogruppi che dirigono il gruppo, dei leaders che hanno influenza sulle opinioni e decisioni del gruppo, sui ruoli che dai membri vengono assunti.

Un animatore deve anche anticipatamente esaminarsi sulla sua predisposizione di stile di animazione: autoritaria, libertaria, o democratica. Deve essere capace di assumere una leadership autentica e non solo formale nel gruppo.

A queste qualità se ne potrebbero certamente aggiungere altre. Ma non vogliamo tracciare il profilo di un animatore; intendiamo solo invitare l'animatore a un'iniziale riflessione su di sé, mentre decide di avviare un gruppo giovanile nell'animazione.

Determinazione del progetto educativo

Un animatore che pensa di avviare un gruppo giovanile dovrebbe anche riflettere sul progetto educativo che esplicitamente o implicitamente lo anima. Chi intende riferirsi ad una associazione o movimento, deve cercare di conoscerli leggendo i loro statuti, conoscendo delle realizzazioni, partecipando a qualche loro attività. Chi non pensa di riferirsi ad essi, troverà comunque ugualmente utile conoscere valori, obiettivi educativi, metodologia di altri. In ogni caso occorre chiarire quali sono i valori e quale gerarchia

egli intende assumere nell'attività educativa per cui si impegna. Deve anche definire gli atteggiamenti da suscitare e immaginarsi una prospettiva evolutiva a partire dalla condizione dei giovani.

Chiarirsi le idee non significa che tutto debba essere assolutamente definito dall'inizio.

Spesso tante cose si chiariscono e saranno esplicitate e integrate lungo il cammino, tuttavia un minimo di riferimento generale (un orizzonte educativo nel quale ci si intende muovere) è importante e non deve essere lasciato all'improvvisazione o a scelte contraddittorie, certamente nocive al gruppo che si intende iniziare.

VARIABILI IN GIOCO: I GIOVANI

Alle premesse circa le motivazioni e le qualità personali dell'animatore ne vanno aggiunte altre circa i giovani per i quali ci si vuole impegnare.

I giovani non sono una categoria omogenea di soggetti. Ne esistono diverse varietà: indifferenti e qualunque, devianti o tossicodipendenti, religiosamente indifferenti, lavoratori, studenti, di condizione sociale bassa/media/alta, organizzati in bande di piccola delinquenza, socialmente impegnati... Tale universo variegato racchiude mentalità e culture molto differenziate, tali da esigere mete e metodologie educative molto diverse. In questo panorama dell'universo giovanile l'animatore deve decidere su quale area egli vuole orientare la sua attività, e qui concentrare l'attenzione per individuare cultura, modi di comportamento, interessi, luoghi frequentati, modo di parlare, look...

La determinazione del gruppo giovanile a cui rivolgersi può avere a sua volta un feed-back anche sulle motivazioni e sulle qualità umane richieste all'animatore.

Quanto alla scelta dei giovani, essa

può partire da un particolare interesse dell'animatore (che vuole dedicarsi ad esempio all'area dell'emarginazione - tossicodipendenti, giovani senza lavoro, gruppi di piccola delinquenza... -, oppure all'area studentesca, parrocchiale, degli apprendisti...), ma potrebbe anche nascere come «risposta» a bisogni dei giovani di una certa area geografica (quartiere, paese, periferia, nuove aree urbane). In questo caso è importante promuovere un'indagine sulla condizione giovanile del luogo, per avanzare una proposta di gruppo che sia in risposta alla situazione reale e non predefinita da una scelta che di fatto evaderà la maggior parte della domanda di aggregazione dei giovani stessi.

L'inizio del gruppo giovanile

La descrizione dei giovani a cui ci si vuole dedicare può anche determinare come essi dovranno essere accostati e «come» quindi dar inizio al gruppo stesso.

Tale inizio ovviamente è «predeter-

minato» dalle variabili precedentemente esaminate. È importante comunque rendersi conto delle possibili «precomprensioni» alla decisione di iniziare il gruppo. Un gruppo giovanile che nasce negli ambienti parrocchiali riveste già una coloritura che costituisce una precomprensione selettiva per chi vi parteciperà. Ciò non deve essere preso in termini negativi: ha i suoi vantaggi e i suoi rischi. Vantaggi, perché può selezionare immediatamente un tipo di persone che l'animatore ritiene predisposte a certi valori o a certi stimoli, perché può facilmente godere di appoggi esterni istituzionali, e garanzie. Però può incorrere anche in contraddizioni di messaggi. L'annuncio dell'inizio di un gruppo giovanile aperto a qualsiasi tipo di giovane fatto dal pulpito di una chiesa, non potrà essere inteso con tutta quell'apertura che suona nelle parole. L'inizio di un gruppo porta sempre con sé dei messaggi impliciti: e ciò necessariamente seleziona le persone o mette nel «sospetto» i giovani di fronte alle proposte.

INIZIO DEL GRUPPO

Chiarite le premesse, l'animatore può cominciare a muoversi verso le modalità e le strategie per dar vita al gruppo.

Due sono le forme fondamentali: la nascita formale e quella informale.

Nascita formale, nascita informale

La prima modalità consiste nell'inizio dato attraverso un atto formale: avviso pubblico attraverso il quale si dichiara la disponibilità di un animatore a voler dar vita ad un gruppo, in cui si determinano genericamente gli scopi, gli interessi, l'età minima di partecipazione. Può essere fatto ufficialmente

Controllo dei rapporti con l'ambiente esterno

Il gruppo non è un'entità astratta dall'ambiente in cui vive.

È dunque importante verificarne le possibili relazioni esterne, che sono fondamentalmente di due tipi: istituzionali e contestuali. Quelle istituzionali riguardano l'istituzione (se c'è) nella quale si inserisce il gruppo.

Con essa devono essere discussi le attese, gli appoggi che intende offrire, eventuali spazi e modalità d'uso, spese, assicurazioni...

Con il contesto devono essere discussi soprattutto le finalità e i progetti educativi, la corresponsabilità e l'aiuto morale e pratico che esso intende offrire o che l'animatore intende chiedere.

Certo l'istituzione non entrerà direttamente nell'attività di animazione del gruppo; tuttavia può avere il suo peso positivo non solo di incoraggiamento, ma anche di soluzione di alcuni problemi pratici che l'animatore incontra all'inizio.

dal «pulpito» o attraverso un manifesto, ma le cose non cambiano nella sostanza.

Un altro modo, meno ufficiale, avviene attraverso la costituzione del gruppo in modo informale.

L'animatore si inserisce lentamente in gruppi o sottogruppi di giovani già costituiti o che si costituiscono occasionalmente per dar vita ad iniziative momentanee (un festival, il carnevale, una gita, un'attività di videoforum, una festa, un'attività caritativa, un incontro di preghiera, un campo estivo...). Così l'animatore di queste iniziative viene a conoscere dei giovani concreti, si instaurano relazioni interpersonali, nasce una stima reciproca e il desiderio di fare qualcosa insieme.

Non è possibile dire quale sia in assoluto la forma migliore di inizio; le situazioni sono sempre molto diverse. Ma se una preferenza deve essere data, è per la seconda.

La formazione di un gruppo in modo informale è lenta, per molto tempo precaria, ma gioca sulle dinamiche reali di un gruppo. Il gruppo che nasce così crea prima le relazioni tra le persone e poi un'ufficialità. Nel primo caso invece si creerebbe prima il contenitore, che poi si tenta di riempire di un contenuto.

L'ufficialità dà certamente un punto di riferimento ai membri del gruppo, ma essa rimane ancora priva della densità relazionale e contenutistica che costituisce il gruppo come una entità sociale.

Nel secondo modo le dimensioni progettuali e formative nascono dal gruppo stesso e non sono «imposte» prima del suo esistere.

Nel primo caso si impone immediatamente una contrattazione tra animatore e partecipante tale che chi non accetta le condizioni di fondazione del gruppo si escluderebbe irrevocabilmente. Nel secondo caso il gruppo apparirebbe subito nella forma in cui esso opera; i valori sarebbero immediatamente concretizzabili e visibili. Rimarrà certo in seguito la necessità di purificare, di confrontarsi sul perché e sui valori attorno ai quali ci si è raccolti, ma sarà meno «lacerante» verificarli dopo due o tre anni di vita che non nell'immediato.

Oltre tutto in una discussione non sarebbe comprensibile il linguaggio di ciascuno. Nel primo caso si dovrebbe annunciare che cosa ci si promette di fare, con il pericolo di non adempimento per i vari motivi di intralcio per la loro realizzazione...

Alla seconda forma va attribuita la grossa responsabilità di «non sbagliare» nessuna delle iniziative proposte. Perché questo non succeda, si dovrà sceglierle con cura, lanciarle nel momento opportuno, pensare che siano tali da non esigere un tempo molto

prolungato di impegno, che siano significative, attraenti, non necessariamente da svolgersi sempre in un luogo determinato (come la parrocchia), che i valori di riferimento siano i più vari possibili, che richiedano la collaborazione di più persone, non siano di discussione o di studio, ma di realizzazione pratica, di interesse e promozione sociale.

Ciò che deve apparire chiaro nei messaggi di queste iniziative è il perseguimento di un obiettivo, la volontà di raccogliere persone di buona volontà per il suo raggiungimento, una adesione la più ampia possibile.

Quali obiettivi nella costituzione di un gruppo?

Nel momento di costituzione di un gruppo alcuni obiettivi sono prioritari.

L'animatore deve preoccuparsi di *essere o diventare un «leader informale»*.

Se è lui a prendere delle iniziative, se la formazione del gruppo è stata annunciata con la sua presentazione ufficiale, ciò significa che è il responsabile, l'animatore del gruppo. Ciò però non significa che egli lo sia anche «realmente». Il gruppo può semplicemente accettarlo perché in fondo esso non costituisce ancora una realtà in grado di valutare e riconoscere le sue effettive competenze di animazione. Il gruppo fa riferimento a lui perché forse riconosce l'istituzione e il suo potere di offerta, e per ora non può non accettarla. Tuttavia, appena il gruppo avrà cominciato ad intessere relazioni interpersonali, non appena si evidenzierà la sua rete comunicativa interna e si manifesteranno le regole di comportamento e i ruoli di potere, i giovani daranno un giudizio su di lui, sul suo operare, sul suo stare in mezzo a loro, sui valori che egli propone, sul modo di viverli e di esprimerli.

Inizialmente egli è un «animatore

formale», e potrebbe diventare anche un animatore informale o reale; ma ciò non avverrà automaticamente, bensì per processi attraverso i quali di volta in volta l'animatore dovrà occupare la sua posizione.

□ L'animatore deve preoccuparsi di *prendere iniziative che mettano in relazione informale i membri del gruppo.*

Un inizio di gruppo che si apre con una discussione sarà evidentemente una riunione «silenziosa». Perché nessuno oserà «esporsi» agli altri, nessuno vorrà farsi giudicare su quanto dirà e per come lo dirà.

Le prime riunioni di gruppo sono così psicologicamente impegnative che spesso un membro pensa a lungo sul come vestirsi per quella riunione. Egli sa che il suo «look» costituisce il biglietto da visita della sua personalità. Per questo un buon animatore non dovrà minimizzare questo stato psicologico né creare la condizione in cui il confronto con gli altri diventi più difficile di quello che già è in realtà.

Un buon inizio dovrà avviare occasioni di incontro dove lo scambio diretto avvenga con facilità, in modo piacevole, non programmato (al contrario cioè dei giri di presentazione), non chiedendo alle persone di «farsi vedere o notare» da tutti, ma attraverso scambi intensi «non voluti».

L'occasione migliore per questo sono le feste, le gite, qualche lavoro, qualche iniziativa per la realizzazione della quale le persone cominciano a parlarsi, senza pensare che stanno rivelandosi reciprocamente.

□ L'animatore dovrà stare *attento che non si formino subito dei sottogruppi stabili.*

Nelle relazioni non programmate è facile che si formino immediatamente reti di comunicazione più facili e frequenti ed altre più rare e occasionali. È naturale. Se si scopre che con certe persone si condividono gusti, musica, interessi, giudizi... è evidente che con esse si cerca una maggiore quantità di

scambi. Ciò porta anche naturalmente a far sì che qualcuno venga emarginato. Per evitare ciò (che nel formarsi di un gruppo non è positivo, visto che porta a far coincidere il gruppo con gli amici), è importante che l'animatore «studi» iniziative che «rimescolino» continuamente i contatti e le relazioni, faccia scoprire «gli altri» da diversi punti di vista (organizzativo, musicale, teorico, pratico, affettivo, valoriale...).

□ L'animatore *non si preoccupi di stabilire immediatamente i contenuti e le regole del gruppo.*

Agli inizi il gruppo deve essere così vario nel suo comportamento da non poter essere definito secondo uno stereotipo particolare. Basta che l'animatore «non» sia «regolare», ripetitivo nelle sue iniziative. Un cinema di prima visione da vedere al videoregistratore a casa sua o di qualcuno, il carnevale da organizzare per gli anziani del quartiere o per i giovani della zona, un festival di voci nuove, la pasqua dei giovani, un dibattito organizzato su un tema di attualità, una «pizza» presso una pizzeria occupata per una sera dai giovani, l'organizzazione di una recita, un torneo di giochi, un banco di beneficenza per qualche scopo... possono portare i giovani ad aggregarsi e a conoscersi senza doversi immediatamente definire come «quelli» che si incontrano settimanalmente per l'incontro di catechesi, quelli che si dedicano alle missioni, quelli che si impegnano per attività di promozione caritativa o sociale.

Al contrario, apparirà che il gruppo è per loro, per vivere la loro età giovanile. Il gruppo non si pone come alternativa alle loro scelte giovanili, ma è il loro modo di essere giovane.

Naturalmente il gruppo non dovrà essere tutto e solo questo, né forse sarà sempre così, ma ciò fa parte di fasi successive e di un cammino che l'animatore dovrà essere capace di promuovere.

Un'altra forma che denota un'attenzione più alla formalità che alla sostan-

za è la preoccupazione di qualche animatore di «contarsi».

Da parte dell'animatore ciò si esprime come desiderio di sapere subito su chi contare, individuare coloro a cui piace fare gruppo, conoscere le esigenze o i bisogni che deve cercare di soddisfare.

Da parte del gruppo c'è il desiderio di essere subito una entità riconosciuta, la frenesia di dar subito inizio a un mucchio di iniziative.

Un buon animatore non deve cedere immediatamente a questo desiderio. Il formarsi del gruppo esige un tempo che è difficile stabilire, ma che certamente non è breve.

La regola migliore è lasciare al gruppo di decidere la sua effettiva nascita, più che deciderla lui con un atto formale.

Il piacere di un incontro o di un'iniziativa può anche far precorrere i tempi per la costituzione di un gruppo. Dopo una bella festa o un ritiro «ricco» o dopo un campo piacevole, può immediatamente nascere nei giovani il «desiderio» di continuare a far qualcosa insieme o di trovarsi.

Tuttavia non bisogna lasciarsi fuorviare nell'interpretazione della richiesta.

Il desiderio dei giovani di far gruppo è un segnale che l'iniziativa proposta è stata gradita e che su quella strada si deve continuare più che dichiarare un atto di nascita del gruppo.

In questo caso, senza lasciare che il «ferro» si raffreddi, l'animatore deve immaginare a non lontana scadenza un'altra iniziativa di interesse dei giovani, aumentando così le occasioni di incontro e il desiderio di incontrarsi. Così, egli promuoverà il formarsi del gruppo reale.

□ L'animatore *non dimentichi di essere il punto chiave.*

Nel modo con cui abbiamo descritto l'inizio del gruppo, abbiamo dato l'impressione che sia l'animatore il punto chiave del divenire gruppo. Ciò è intenzionale, e siamo spinti da due moti-

vi: il primo richiama il tipo di inizio di gruppo da cui siamo partiti: «un animatore vuole dar vita a un gruppo»; il secondo è di tipo psicologico o di dinamica di gruppo: «quando un gruppo nasce, esso ha nei confronti dell'animatore un rapporto prevalentemente di dipendenza» (= è un rapporto gerarchico nel quale i membri del gruppo dipendono da lui per quanto riguarda iniziative, valutazioni, modalità di cooperazione, tempi di realizzazione, scopi...).

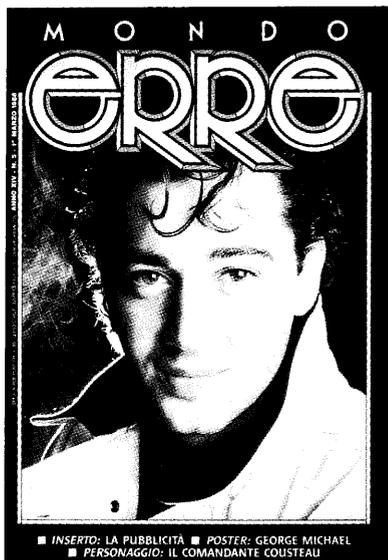
È tipico infatti come nelle prime riunioni le persone che parlano guardano l'animatore per aver approvazione e gli altri guardano l'animatore per sapere se approvare, se ridere, se passare ad altro argomento. Ciò è naturale e deve essere capito, accettato, anche se non si deve essere presi dalla sua morsa. Un animatore deve conoscere questa dinamica, non forzarla, ma anche riuscire a superarla fin dall'inizio.

Se è vero che il gruppo «attende» da lui, tuttavia egli deve essere anche capace di «rimandare» al gruppo la decisione, la discussione o la realizzazione di tante cose. Anche se il gruppo si dirige a lui perché lo considera responsabile, egli non deve dare assolutamente l'impressione che «il gruppo è lui». Ciò si potrà ottenere lanciando le iniziative, ma facendo in modo che la realizzazione sia condotta da coloro che vi aderiscono.

□ L'animatore *trovi anche tempo per una «riflessione» personale.*

Può darsi che il mettere in cantiere tante iniziative, e il doverle portare a termine occupi «tutto» il tempo disponibile. Occorre stare attenti. Egli non deve svuotarsi di interiorità, di idee, di capacità ideativa. Al contrario, egli deve continuare la sua attività di riflessione. Non è un'attività infruttuosa. Né l'animatore può dimenticare di leggere e studiare problemi di dinamica di gruppo, di metodologia dell'animazione, di conoscenza dei problemi giovanili, di aggiornamenti di problematiche attuali.

QUINDICINALE A COLORI



MONDO ERRE

La rivista di formazione,
attualità e cultura
per ragazzi e ragazze

- Mondo Erre è **progettato per i preadolescenti**: per stimolare la loro immaginazione, intelligenza e curiosità, per dare loro il gusto di leggere e riflettere.
- In ogni numero: un **inserto** completo da collezionare • la «**buona notizia**» (quattro pagine per vivere il messaggio cristiano) • il **personaggio** del mese • **interviste, articoli, rubriche** • un grande **romanzo a fumetti** • il **poster**.
- Mondo Erre è **utile** a scuola, a casa, con gli amici • Aiuta a formarsi una **mentalità cristiana** sui fatti, le persone e i problemi della vita • È il **giornale per i ragazzi del dopocresima**.

ABBONAMENTO 1989

Italia Lire 15.000. Estero Lire 32.000

VERSAMENTI sul Ccp 247106 intestato a «Mondo Erre - Elle Di Ci», 10096 Leumann To.

ELLE DI CI

CONCLUSIONE

Dice un vecchio proverbio che «chi ben comincia è a metà dell'opera». Questa massima sapienziale credo ben si addica all'inizio di un gruppo. Un animatore deve giustamente preoccuparsi perché all'inizio si possono mettere problemi, soluzioni che avverranno in tempi successivi.

Partire con uno stile di animazione «autoritario» e «discendente» può risolvere subito dei problemi, ma può porne molti e molto gravi successivamente. Preoccuparsi di essere molto attivi ed efficienti senza cercare di «mettere in relazione» i membri del gruppo può far raggiungere risultati eclatanti, ma anche costruire un gruppo molto fragile.

Non dar vita ad un gruppo dove si sperimentano molti valori, molte attività diverse o non si incontrano diverse età può essere più facile da condurre, ma può dar luogo a un suo lento impoverirsi.

Il dar inizio ad un gruppo dove si compie un tacito contratto tra animatore e gruppo può rendere un inizio più facile, ma può essere un vestito che non si adatta al gruppo. Cominciare un gruppo con 12-15 persone può essere ideale, ma può facilmente morire quando tre o quattro vengono a mancare. Un gruppo culturalmente o ideologicamente caratterizzato semplifica dei problemi, ma ne pone seriamente molti altri.

L'elenco potrebbe continuare. Le situazioni riportate sono già sufficienti a richiamare e a sottolineare l'importanza che si deve dare agli inizi.

È importante non solo considerare tutte le componenti del problema, ma essere «lungimiranti». Un animatore che inizia un gruppo deve saper «intravedere» dove lo possono condurre le scelte che fa.

Ciò che è in gioco quando si comincia è il futuro del gruppo, non solo il suo inizio.