



# DAL GRUPPO AL GRUPPO

**Itinerari e percorsi con gli adolescenti**

A CURA DI LUCIO VINETTI - LA NUVOVA NEL SACCO - BRESCIA

*Note's Graffiti*





# UNO, NESSUNO, CENTOMILA

## IL GRUPPO ALLA RICERCA DELL'ARCA PERDUTA

Adolescenti = gruppo. È questa un'equazione ormai quasi scontata. Si è detto così tanto in questi anni sul gruppo degli adolescenti da aver quasi esaurito gli argomenti che possano offrire contributi realmente innovativi. E così, dopo gli anni della difficile affermazione di una pastorale per gli adolescenti che facesse perno sul gruppo, ci ritroviamo oggi a dare per scontato il gruppo. Le attività si pensano e calibrano sul gruppo; l'oratorio si organizza per dare spazio ai gruppi; la catechesi parla di gruppi (post-eresima, adolescenti, giovani,...).... ma c'è anche qualcuno che, per fortuna, teorizza il superamento del gruppo: una pastorale, un'animazione "oltre il gruppo".

Andare oltre il gruppo non significa negarlo, anzi, significa riconoscere che durante questi anni, così come sono cambiati i connotati (socio-psicologici) degli adolescenti, così è cambiata la fisionomia del gruppo adolescenti, è mutata radicalmente l'attesa che un adolescente sviluppa verso il gruppo, ma anche il modo di aderire, di partecipare alla costruzione di un'identità che il mondo adulto vorrebbe immutabile, ma che, irrimediabilmente, non aderisce più alle categorie utilizzate nel passato. Ci troviamo di fronte oggi non solo adolescenti alla ricerca di un'identità, ma anche gruppi (e animatori) alla disperata ricerca dell'arca perduta, alla ricerca di quell'identità che

consente di recuperare al gruppo le diverse e frastagliate esperienze che l'adolescente vive.

Il gruppo come una sorta di personaggio pirandelliano: in continua crisi d'identità perché continuamente portato all'identificazione con non una, ma mille personalità... cioè (apparentemente) nessuna fra quelle che ci si aspetterebbe di trovare.

C'è una Legge, fra le tante raccolte negli ormai celeberrimi libri di Murphy, che ben si adatta al nostro tema. È quella di Muir. essa recita: "Quando si cerca di isolare qualcosa, si scopre che aveva addentellati in tutto l'universo." (A. Bloch, 1980) Potremmo porre la questione nei termini della ricerca degli addentellati (esperienze) che fanno parte dell'universo dell'adolescente alla ricerca di un gruppo. Ci lasceremo guidare dall'esperienza, o meglio dalle esperienze, raccontate in diretta dalla voce di quanti, aggregati e no, hanno accettato di raccontarsi rispetto al gruppo, quello passato e quello presente. (cfr i microfono aperto)

Abbiamo perciò pensato di partire da una carrellata sulle funzioni del gruppo per il soddisfacimento dei bisogni espressi dagli adolescenti preoccupandoci in questa prima fase di disegnare i contorni delle situazioni, rimandando al successivo capitolo lo sviluppo delle questioni educative che vi sottostanno e che interessano l'animatore. Nel terzo capitolo, infine, cer-



"L'adolescente che inizia a riflettere su se stesso scopre che il proprio Sé non è perfettamente integrato, che è disarmonico e separato dal mondo esterno. Ne deriva un senso di solitudine, ma anche un bisogno di raggiungere una propria identità. Questa spinta in genere avvia il riesame delle idee e delle relazioni precedentemente accettate emotivamente, senza alcuna riflessione critica. La ribellione contro la famiglia e le tradizioni sociali, la scuola e le altre istituzioni diviene così inevitabile.

Una caratteristica degli adolescenti è la disarmonia e la molteplicità degli ego in costante lotta tra loro. L'articolazione e l'integrazione tra di essi permette il conseguimento della maturità. Così, mentre il fanciullo ha orizzonti limitati dalla necessità (biopsicologica) di essere nel presente, l'adolescente allarga rapidamente la sua prospettiva temporale verso il passato e il futuro, cosa che gli permette di avere i primi sguardi d'insieme, utili al funzionamento articolato della sua molteplicità: in questo modo egli inizia a vedere se stesso come un tutto che si sviluppa e nel quale **ogni esperienza diviene parte di Sé**. La spinta all'autoaffermazione, tipica dell'adolescenza, rappresenta un processo attivo che aiuta il giovane ad acquisire valori propri nel campo dell'estetica, del potere, dell'amore, della verità, della religione, che in fondo riflettono la nascente identità. Man mano questi valori si riempiono di esperienze emotive personali e prendono luce nuove idee e nuove concezioni del mondo".

(L. Baldascini, 1996, p.35-36)

"L'evoluzione dell'individuo nel periodo adolescenziale, evoluzione del cui significato il giovane stesso non si rende conto completamente, non si compie automaticamente. Egli partecipa attivamente alla sua crescita sulla spinta biologica e psicologica, di tipo sessuale la prima, di tipo spirituale, la seconda. La spinta sessuale del sottosistema motorio -istintuale deve accordarsi con la spinta "spirituale" del sottosistema emotivo e, proprio nel sistema dei pari, trovare una possibile realizzazione. Il processo d'integrazione, all'interno dell'individuo, dei due aspetti dell'amore (sessualità e spiritualità), che all'inizio

cheremo brevemente di tradurre in proposte per il gruppo quanto abbozzato.

### un gruppo per "cuccare"

Seguendo le indicazioni di Baldascini (cfr. la citazione riportata a lato) secondo il quale la spinta sessuale rappresenterebbe la molla più forte per la ricerca e l'apertura al gruppo, potremmo senza timore affermare che il gruppo assolve alla funzione primaria del "cuccare". In un'accezione più ristretta e specifica (del gergo corrente), cuccare si riconduce alla caccia di un partner dell'altro sesso. La morosa, il moroso. Ma potremmo in forma più estensiva, pensare al gruppo come il luogo in cui cuccare relazioni, in cui si realizzano le condizioni (anche concrete) per l'incontro con gli altri, per lo sviluppo della propria emozionalità, per la cura/coltivazione dei sentimenti, per l'allargamento del giro delle relazioni (anche verticali) ecc. Se questo è scontato (almeno crediamo) rispetto ai principi guida di un buon animatore, non lo è affatto quando dai principi si deve passare alla traduzione operative di precise scelte organizzative. I tempi del gruppo, ad esempio, quanto conciliano con i tempi delle relazioni interpersonali e quanto, invece, le ostacolano? (cfr. anche il prossimo punto 6)

### un gruppo per "fare"

"Il "fare", nell'accezione di trasformare creativamente il mondo esterno, rappresenta la principale spinta



del sottosistema motorio-istintuale” (Baldascini, 1996).

Nella condizione ordinaria di un gruppo ecclesiale è questa la dimensione più trascurata, presi come si è dal dire, dal parlare. La “riunione” è il modello di riferimento tradizionale dei nostri gruppi. Il retaggio è quello della “lezione” di catechesi, modalità adatta più alla “classe” di catechismo che non al gruppo educativo. Si riproduce in piccolo quello che gli adolescenti vivono quotidianamente a scuola, con tutto ciò che ne consegue dal punto di vista della percezione del proprio rapporto con chi propone. Esistono spazi di manovra per alcune attività anche all'interno di questo modo di intendere il gruppo, questi però rientrano soltanto nella categoria delle attività “moralmente utili” che hanno come obiettivo quello del servizio e del gesto solidale, ma non direttamente quello di rinforzare il gruppo. L'approccio scolastico, da un lato, e la mancanza di accuratezza nella selezione delle attività, dall'altra, non facilitano nell'adolescente l'assunzione del gruppo come luogo significativo per sé, ma lo qualificano soltanto una “tassa” da pagare per incontrare i coetanei. Spesso in questi tipi di gruppi esiste una realtà parallela alla riunione (prima, dopo o in altri tempi non canonici) nella quale il gruppo dei pari, svincolato dal controllo dell'adulto ricomponi i desideri di socialità repressi e li orienta, anche se spesso in modo inconsapevole ed eterodiretto, verso azioni - anche simboliche - condotte al di fuori di una progettualità condivisa, ma solo a parole, nella formalità del gruppo.

Un'azione educativa deve essere in grado di tener presenti questi aspet-

dell'adolescenza sono separati, **trova i necessari sostegni e gli opportuni ostacoli soprattutto nel gruppo dei pari perché in genere la relazione amorosa comincia proprio in esso.**

L'iniziale frattura fra le due spinte può portare ad atteggiamenti e comportamenti altrettanto scissi tra loro. Così per esempio un giovane può rivolgere attenzioni sessuali ad una ed attenzioni spirituali ad un'altra. La frattura generalmente viene riparata alla fine del processo adolescenziale per cui le due estremità che compongono il complesso tessuto dell'amore si ricongiungono.”

(L. Baldascini, 1996, p.61-62)

“L'identità adolescenziale si costruisce attraverso un processo attivo di differenziazione che inizia all'interno della famiglia. L'identità infantile è più esterna all'individuo perché egli riconosce se stesso soprattutto da ciò che le persone significative pensano di lui. Quella adolescenziale diviene, invece, sempre più interna. L'adolescente, infatti, **centra di più su se stesso** e inizia a valutare la realtà con pesi e misure sempre più personali.

Parallelamente alla costruzione e comprensione di sé, si verifica anche l'inserimento sociale. Attraverso **le dinamiche gruppali, che contribuiscono a realizzare i processi di uniformizzazione e di differenziazione**, l'adolescente apprende comportamenti utili per il suo inserimento nella società.

Il gruppo dei pari, infatti, **stimola soprattutto le funzioni del sottosistema motorio-istintivo e permette all'adolescente di sperimentare “l'agire” in un contesto di solidarietà** che l'aiuta ad esprimersi più liberamente rispetto alla propria famiglia; fornisce, inoltre, un contesto di benessere affettivo (“stiamo bene insieme”...) e di sostegno e convalidazione cognitiva (“la pensiamo tutti così”...) che permette la necessaria sicurezza per sostenere i cambiamenti interni e quelli che egli cercherà di apportare nel mondo esterno.”

(L. Baldascini, 1996, p.63)



ti e farli diventare occasione di esperienza concreta. Torneremo più oltre sul concetto di esperienza, che a questo punto della riflessione appare già come il tema centrale dell'animazione degli adolescenti.

### **un gruppo per "disfare"**

Spesso la trasgressione fa paura. Ma per l'adolescente la trasgressione è la condizione indispensabile per operare il passaggio verso l'autonomia. Il gruppo dei pari aiuta, facilita, stimola il movimento centrifugo dalle norme e consuetudini familiari, prima e sociali, poi. Opporvisi significa riprodurre il clima "repressivo" che l'adolescente sente di vivere in casa propria. Assecondarlo in forma acritica rischia di far perdere al gruppo la possibilità di porsi come luogo di ricostruzione e di riformulazione di quelle norme che gli stessi adolescenti hanno imparato a riconoscere come cariche di valore. Il giusto mezzo sta allora nella capacità del gruppo (quindi dell'animatore) di saper interpretare il bisogno di trasgressione come fattore positivo di crescita, accoglierlo anche attraverso modalità di lavoro insieme "non ordinarie". Non si tratta tanto (o solo) di inventare nuove attività o applicare tecniche innovative ed effetti speciali. Piuttosto occorre coltivare (sì, perché non è qualcosa che nasce spontaneamente) e sviluppare la disponibilità ad uscire dai vincoli imposti dal "si è sempre fatto così" o da quelle stesse autolimitazioni che ciascuno (animatore) si impone per timore di perdere il "controllo" del gruppo. Trasgredire con il gruppo non significa violare le re-

gole, ma reinterpretarle insieme. Non è lo spazio lasciato alla violenza o alla mancanza di rispetto, ma lo sforzo creativo di rendere proprie (e quindi continuamente nuove) le consuetudini sociali.

### **un gruppo per "comunicare"**

La condizione indispensabile per l'attribuzione dell'etichetta "gruppo" ad una qualsiasi aggregazione è la qualità della comunicazione interna. Gli adolescenti si ritrovano insieme principalmente per comunicare... anche se spesso non hanno strumenti sufficienti per andare oltre la parola, lo stereotipo gergale, il pettegolezzo. Il bisogno rimane, e forte, vitale. Alcune volte, troppe, si dà per scontata l'attenzione ai fatti comunicativi, ed in effetti in questi anni molte pagine sono state scritte, molti sussidi stampati per offrire agli animatori gli strumenti per la gestione dei fatti comunicativi nel gruppo. In realtà, crediamo che ci sia ancora molto da fare per rinforzare nei nostri animatori l'idea che la comunicazione non solo nel gruppo, ma del gruppo, sia un fatto centrale. Assistiamo più spesso a comunicazioni funzionali, orientate all'assolvimento di un programma, al raggiungimento di un obiettivo didattico, più che a comunicazioni che mirino davvero alla comunicazione esistenziale fra e con i ragazzi. Far parlare tutti, magari con una tecnica ad hoc, è condizione necessaria, ma non sufficiente per l'instaurarsi di relazioni autenticamente comunicative. Spesso invece ci si ferma al primo risultato: "Abbiamo parlato tutti? Bene! Adesso possiamo passare a..." e questo qualcosa d'altro è,



volta a volta, l'opinione dell'animatore, la conclusione che necessariamente deve essere tratta alla fine dell'incontro, l'attività che dobbiamo realizzare nei tempi stabiliti dal programma, ecc. Ma questo non fa che ampliare la distanza fra la Comunicazione (con la maiuscola) e ciò che dobbiamo fare nel gruppo... poi una volta a casa ci sentiamo al telefono... di questo ne parliamo dopo, quando siamo soli.

### un gruppo per "emozionare"

Lo spot pubblicitario di una bevanda alcolica (di cui non possiamo divulgare il nome), che veniva trasmessa in televisione qualche tempo fa era incentrato su di un invito che veniva rivolto allo spettatore: "Emozioniamo?!". Il messaggio era di una chiarezza e di un'immediatezza impressionanti. Il bisogno di emozioni, come punto di partenza. L'oggetto reclamizzato come tramite per un'esperienza di relazione. L'alcool, come mezzo per garantirsi, nell'incontro, una sicura emozione. Con le debite attenzioni questo percorso potrebbe essere applicato paradigmaticamente alla funzione del gruppo rispetto al bisogno dell'adolescente. La voglia di emozione è intimamente connessa alla ricerca di un'identità, alla ricerca della felicità, del desiderio di realizzazione personale. Così come la voglia di innamorarsi è, in questa fase della vita, molto più forte del desiderio di amare un'altra persona, così nei confronti del gruppo il filtro dell'emozione che questo può provocare al singolo diviene spesso criterio di valutazione delle esperienze che si compiono. Detto in altri termini, la

possibilità che il gruppo colga in profondità i significati dell'esperienza condotta insieme è funzione della qualità emozionale del clima interno al gruppo. Quella dell'emozione deve però essere una fase, spesso la prima in ordine di tempo, ma non l'unica nella quale il gruppo si cimenta. Il gruppo, con il supporto indispensabile dell'animatore, deve poter esercitare la propria razionalità in una forma completa, anche grazie, ma oltre l'emotività.

### un gruppo per "stare"

In molti casi lo stare è sinonimo di inattività, di assenza di movimento. Per il gruppo degli adolescenti non è così. Anzi. L'immagine a cui fare riferimento è quella del magistrale film con Robin Williams e Robert De Niro "Risvegli". Per chi se lo fosse perso è la storia di un medico (Robin Williams) che indaga su di una serie di inspiegabili malattie che portano progressivamente alcune persone, fra cui Robert De Niro, allo stato vegetativo e all'immobilità. Il medico scopre che per quei casi non si tratta di immobilità, bensì di iperattività, un movimento incontrollabile simile al tremore parkinsoniano, ma così rapido e frequente da risultare impercettibile. Ecco. La stanzialità dell'adolescente ha più il carattere di un'inquietudine così potente, frutto di forze così intense, ma contrastanti che costringono all'immobilità (apparente). Lo stare nel gruppo è frutto di tante indecisioni (la sera passa a decidere cosa fare... e alla fine è finito il tempo), ma anche di tempi nei quali la stanzialità favorisce il confronto sulle inquietudini



## MICROFONO APERTO 1

... se sei nel gruppo dove tutti sono comunisti allora anche tu devi essere comunista, perché? oppure nel gruppo dove tutti sono fascisti devi essere pure tu fascista, non ho capito, tu puoi benissimo avere le tue idee e stare in mezzo a gente che ha idee diverse, non c'è nessun motivo per cui tu devi avere per forza avere le loro stesse idee, sennò fai che chiuderti in casa e stai da solo con te stesso così sei sicuro che hai le tue stesse idee.

### **È questo il motivo per cui stavi a casa?**

No, non è questo, comunque, non è questo il motivo perché proprio non avevo nessun interesse a uscire, il mio mondo era già lì, erano, beh anche adesso, la musica sempre, la danza e gli animali e allora io mi passavo le giornate in casa; adesso ho un gatto, prima non mi lasciavano tenere animali di questo tipo però ho avuto di tutto: canarini, pesci, tartarughe, quaglie, di tutto... e allora io stavo lì a contemplare i miei animali, a parlare con loro... cioè, mi divertivo così, non avevo voglia di uscire e poi vabbé, stavo in casa con la musica, perché non avendo un grande rapporto con i miei, non c'è un grande dialogo, ci sono soprattutto litigate, dialoghi pochi e quindi stavo appunto in casa, però non a parlare con loro, chiusa in camera perché a volte mi piace starmene da sola e pensare ai fatti miei, cioè in alcuni momenti sono quasi un po' contraddittoria perché in alcuni momenti mi piace stare in mezzo alla gente, fare casino, essere al centro dell'attenzione, così, e in altri invece voglio starmene da sola, per i cavoli miei, ignorata dagli altri, senza nessuno che mi rompa le scatole, così, per stare un po' da sola, per pensare e invece in altri momenti voglio svagarmi e allora vado a piantare casino, capita...

**Claudia 1973**

## MICROFONO APERTO 2

Dopo la Cresima ho cominciato anche a fare un po' di gruppo però ero anche un po' una capra, nel senso che seguivo un po' quelli che se ne fregavano del gruppo invece di seguire quelli che... perché sì ero una capra praticamente, seguivo la massa e niente, poi ho lasciato e non sono più andata. Poi, niente, ho cominciato a

che si nascondono dietro le apparenti sicurezze. Un tempo dedicato al confronto, allo scambio, alla confidenza. Un tempo gratuito e non troppo esigente, anche se, per l'animatore, impegnativo. Nell'informalità dello stare si corrono molti più rischi relazionali, perché i ruoli non sono istituiti, ma devono essere conquistati nell'autenticità dell'interazione con ciascuno e con il gruppo.

### **un gruppo per "andare"**

Ma quando l'occasione viene accolta ecco che è la voglia di avventura che prende il sopravvento. Andare fuori, lontano è un'avventura. La meta non è così importante, perché quello che costituisce il punto centrale è il viaggio stesso. Viaggiare con gli adolescenti non richiede, poi, necessariamente (e comunque, non sempre) un viaggio fisico con tanto di biglietto aereo e merendina nello zaino, perché il bisogno di spaziare, di avere nuovi orizzonti può essere realizzato in tanti modi anche stando a casa. Importante è avere prospettive sempre nuove, viaggi da realizzare, esperienze da incontrare, paesi da conoscere, luoghi da vedere, musiche da ascoltare, odori e sapori da gustare. È il movimento stesso verso il futuro che deve caratterizzare la vita del gruppo, deve impregnare tutto quanto il gruppo produce in termini di attività, riflessioni, gioco, ecc. È una dimensione che lo stesso animatore deve poter coltivare per sé.

Lo sviluppo di questa dimensione nel gruppo, inoltre, costituisce l'opportunità di mettere a tema questioni altrimenti difficili da affrontare, se non in forma scolastica. Il progetto



di vita, la responsabilità nelle scelte compiute... possono essere affrontate simbolicamente attraverso le esperienze dei vari "viaggi" che il gruppo compie. Sta poi all'animatore trovare le occasioni giuste per riportarli in termini più reali.

## un gruppo per "giocare"

Se animazione con gli adolescenti è fare proposte facendo fare esperienze, esiste un luogo privilegiato in cui gli adolescenti possono abilitarsi a diventare protagonisti della propria crescita: il gioco. "Il gioco è un'azione libera; conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore. Un'azione a cui, in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con un ordine secondo regole date e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano la loro diversità dal mondo solito." (Huizinga, 1982, p.55). In questa definizione ritroviamo gran parte degli elementi che ci fanno decidere per il gioco, come forma privilegiata di azione nei confronti degli adolescenti. Il gioco è esercizio di libertà, di espressione, di gratuità, di coinvolgimento. Ma nello stesso tempo permette di prendere le distanze da un quotidiano faticoso intercalando ad esso un'azione provvisoria, finalizzata a se stessa ed eseguita per amore della propria esecuzione. Ma il gioco è un tempo esigente: richiede creatività, impegno, coinvolgimento, fedeltà. È una palestra nella quale ci

conoscere questa gente di L., un po' la Parrocchia dal di fuori perché io ci giravo davanti anche se magari mi sarebbe piaciuto entrare, però... faccio i giri larghi io, perché sono pigra e allora faccio i giri larghi. Sì, mi sarebbe piaciuto entrare però non osavo e, niente... sono rimasta fuori fino ai diciotto, diciannove anni e poi è arrivato don Mimmo che ha detto: "ci servirebbe un bel gruppo per la casalpina, tu cosa fai?". Sai, come faceva Mimmo, come fa ancora Mimmo! [è lui che mi ha dato questo incarico], così ho cominciato a fare parte del gruppo casalpina e sono entrata in Parrocchia in questo modo praticamente. Poi niente... ho fatto per un bel po' di anni parte di questo gruppo, ci siamo proprio organizzati bene, eravamo un bel numero, andavamo su tutte le domeniche alla casa, si faceva sempre qualcosa: una volta la caldaia, una volta non so... le porte, una volta i tubi... insomma di tutto; il bello era che poi avevamo anche trovato un ristorantino che costava poco, però non tutte le domeniche andavamo perché sennò... Facevamo un po' queste cose su alla casa, si apriva quando andavano su i gruppi, qualcuno andava su ad aprire, un po' io un po' gli altri, insomma tutti insieme... tutte queste cosette qua e poi piano piano beh, magari ogni tanto... ah, beh poi avevo fatto... c'erano i fogli che giravano per il cinema, sai per le maschere al cinema, avevo fatto anche quello per due anni poi mi sono stufata...

Fausta 1973

### MICROFONO APERTO 3

Comunque poi quando sorpassi una certa età che non hai più tutte queste cose, da una parte è brutto perché tanti giovani si buttano sulla strada ed è capitato a tanti miei amici che prima venivano con me al gruppo e poi, boh, hanno scelto un'altra strada, la strada della droga che secondo me è il problema maggiore di tutti i nostri tempi. Io... non è che voglio dire che io sono un ragazzo che non ha mai fatto niente, anzi, la droga l'ho provata anch'io come l'hanno provata tutti, ho provato anch'io a farmi gli spinelli, non è che lo nascondo, quindi di lì ci siamo passati tutti, è solo la testa di riuscire a dire basta e non farlo più. Comunque io sono soddisfatto così perché ce l'ho fatta a smettere, sono arrivato



si allena al senso critico ed al senso collettivo, all'autonomia ed alla democrazia guidata da regole certe e condivise. Il gioco è pertanto, nella sua ricchezza simbolica un'esperienza pienamente educativa.

Ma c'è Gioco e gioco. Certo, gli adolescenti - si dice - sono allergici ai giochi. ed in parte è vero. Sono refrattari alle proposte di gioco infantile, quelle nelle quali si chiede loro di negarsi proprio su quelle dimensioni che faticosamente stanno cercando di consolidare. Sono indisponenti quando percepiscono il gioco come riempitivo o come pura "tecnica" nelle mani dell'animatore-prestigiatore. Si oppongono al gioco quando non vengono coinvolti nella sua preparazione, quando non sono nella condizione di poterlo scegliere, ma solo subire. Se il gioco è questo, allora è vero che gli adolescenti non vogliono giocare. Se il gioco invece, esperienza di libertà, di autonomia, di creatività allora saranno loro i primi a voler giocare. All'inizio giocheranno in modo un po' goffo e saranno loro i primi a voler riprodurre l'unica modalità che hanno mai agito nel gioco, quella infantile. Col tempo e con l'aiuto del gruppo impareranno a giocare e giocarsi da persone che stanno diventando adulte e impareranno a fare dell'esperienza del gioco un momento sul quale tornare a riflettere, perché vi si scopriranno autentici, veri con se stessi.

### **un gruppo per "discutere"**

Il gruppo non è soltanto un luogo nel quale gli adolescenti esprimono il proprio desiderio di voler assomigliare a qualcuno (la famosa pressione di conformità di cui tanto si parla per i gruppi di adolescenti), ma è anche forse

l'unico momento nel quale potersi differenziare pur rimanendo alla pari. Sotto quest'ottica il gruppo è un'occasione unica di educazione civica (per usare un termine caro ai programmi scolastici) o, se vogliamo, di educazione alla democrazia. Discutere presuppone l'esistenza di punti di vista diversi rispetto alla soluzione di un dato problema, ma richiede anche l'intenzione e la disponibilità alla ricerca di una soluzione (anche se diversa da quella che io prospetto).

Discutere - ci credereste? - è la cosa più difficile che un gruppo è chiamato a fare. Nello stesso tempo, però, le possibilità che un gruppo educativo ha di portare a compimento correttamente una discussione sono incomensurabilmente maggiori di quelle che può avere una coppia, una famiglia (nel senso della famiglia dell'adolescente in questione) o un'organizzazione. Le condizioni che portano il gruppo educativo a sviluppare tutto questo potenziale sono principalmente due: l'elettività della partecipazione al gruppo e la presenza dell'animatore.

### **un gruppo per "litigare"**

La capacità di discutere presuppone anche la disponibilità a gestire i conflitti. Spesso il conflitto viene evitato, eluso, ignorato nella convinzione che litigare, oltre che essere poco cristiano, faccia male. Niente di più falso. Litigare fa bene, quando è necessario: permette di chiarire gli equivoci che le cose non dette generano; permette di dare libero sfogo a tensioni e aggressività represses; permette al gruppo di mobilitare energie emotive altrimenti inutilizza-



te; permette il dispiegarsi di relazioni franche, autentiche; permette a ciascuno di misurarsi con la situazione di contrasto pur mantenendo uno spazio di solidarietà in grado di ricomporre i pezzi dopo le rotture (se ce ne fossero).

Non si tratta, evidentemente di andare a cercare ogni volta lo scontro, sarebbe sufficiente non evitarlo a tutti i costi. Rimane poi il fatto che la solidità del gruppo dipende anche dalla capacità dimostrata nella ricomposizione dei conflitti generati all'interno ed all'esterno di esso. Il superamento di una situazione di difficoltà e/o di crisi è un forte collante per tutti i gruppi, in particolare per quelli degli adolescenti.

In un momento della vita nel quale è difficile cogliere le sfumature della realtà (o è tutto bianco o è tutto nero; o sei con me, o contro di me) accettare la gestione dei conflitti all'interno del gruppo significa consentire lo svilupparsi di diverse ipotesi interpretative ai (cosiddetti) fatti che stanno all'origine del dissidio. Il gruppo funziona da ammortizzatore perché di fatto è costantemente impegnato (grazie alle spinte centripete generate dai bisogni individuali di ciascuno) verso il raggiungimento di un equilibrio interno ed è quindi in grado di compensare il conflitto (spinta centrifuga) agendo in diverse direzioni, ma sempre con lo scopo di una ricomposizione che raccolga il massimo del consenso.

In questo caso sta all'animatore il compito più ingrato, perché laddove la leadership interna non funziona correttamente, il rischio è che la ricomposizione non avvenga a causa di un'irrigidimento delle fazioni: a lui il compito di richiamare

(astraendosi dal conflitto in atto) le condizioni interne generate dal contrasto e la posta in gioco.

### un gruppo per "confrontare"

Esiste poi un conflitto per il quale il gruppo si presenta quasi sempre compatto: quello con l'esterno, gli altri (singoli o gruppi). La tendenza spontanea di ogni aggregato umano è quella della difesa ad oltranza della propria specificità. Nel gruppo degli adolescenti questo aspetto si amplifica perché connesso strettamente con la ricerca di un'identità personale non ancora risolta da parte dei membri del gruppo. Il confronto con l'esterno rischia di avvenire attraverso un filtro interpretativo troppo stretto: l'io-gruppo come misura del tutto: l'ombelico del mondo (per dirla con Jovanotti). Il confronto all'esterno viene costantemente desiderato, ma spesso mal condotto se non addirittura negato.

### un gruppo per

"scoprire", "riflettere", "studiare e approfondire", "pregare", "annunciare", "servire",

... e con il fatto che ci sentiamo in dovere di finire questo carrellato arriveremmo al numero 17 che notoriamente porta male (e gli adolescenti sono superstiziosi per necessità), perciò, lasciando che sia l'esperienza di ciascuno a riempire le pagine che ci mancano per sviluppare gli ultimi sei temi, potremmo invece concludere con un laconico...



in un periodo che mi facevo uno spinello al giorno poi, beh non lo so, forse non me la sentivo più oppure ho pensato ma cosa sto facendo? così ho detto basta [...]

### Come vivevi il gruppo?

Una volta?... Un passatempo..., vedevo tutti gli amici, stavo bene, mi divertivo, stavo con gente che bene o male è diversa però ci tengono a te quindi io mi trovavo bene però tutte le cose che mi hanno detto al gruppo vedi poi alla fin fine io le ho modificate tutte... quasi tutte. Però mi è servito, perché forse se non c'era catechismo, il gruppo vedi io non ero qua dove sono adesso, secondo me la vita è come te la crei quindi sono tutte quelle esperienze che mi hanno fatto crescere perché secondo me il gruppo è anche una esperienza di vita perché ti fanno capire cosa fare e cosa non fare. Secondo me sono tutte esperienze, cioè io... tutte le cose che ho fatto se tornassi indietro le rifarei tutte, non ci sarebbero cose che cambierei perché tutto è stato esperienza cioè se io adesso sono qua e parlo così... cioè io ritengo che il mio discorso non è che non stanno né in cielo né in terra, sono tutte cose che sono vere dovute appunto a tutto il mio passato, a tutta la mia vita come l'ho vissuta e a tutte le esperienze e comunque non è finita qua perché la vita è lunga, sbaglierò ancora in tante cose però io voglio viverla tutta.

[...]

Mia madre mi ha sempre mandato a gruppo, si arrabbiava se non andavo perché secondo lei è una cosa che serve e bisogna farla e secondo me deve continuare... cioè deve continuare il gruppo perché il gruppo serve... cioè non proprio tantissimo, però in tante cose serve il gruppo. Vabbé, le cose più belle del gruppo sono i campi e se non fai i campi almeno una volta nella vita non ti senti realizzato.[...]

Gianluca 1982

### MICROFONO APERTO 4

La prima cosa che mi viene in mente sono i gruppi che ho fatto con le suore e che sì, mi sono serviti molto, però...; poi ho fatto i gruppi A.C.R. fino alla terza media, ma poi non so, sarò cambiata io o non so cosa, ma non riescivo più..., ho notato i miei amici che continuano ad

... nonsologruppo

Sì, perché, come abbiamo detto in apertura, se il gruppo è fondamentale per tutte le belle cose che abbiamo cercato di dire, non tutto può esaurirsi nel gruppo, anzi, è lo stesso gruppo (contrariamente a quel che avveniva diversi anni fa quando le appartenenze erano totalizzanti) che deve potersi aprire anche ad altre esperienze fuori di sé. Pensiamo anche solo per un attimo a quella schiera immensa di adolescenti che non sono aggregati e che non vivono esperienze di gruppo: sarebbe riduttivo risolvere la questione dicendo che il problema è la mancanza di un gruppo adatto a loro (magari perché il gruppo che loro desidererebbero non si concilia con la fisionomia di quello che noi proponiamo). O proviamo a riflettere con maggiore intensità sul significato che assumono, anche per i nostri gruppi, eventi come le giornate mondiali della gioventù con il Papa (alle quali sono molti gli adolescenti che partecipano), piuttosto che - per andare su qualcosa di più volgare - ai concerti di Jovanotti e Ligabue (per citarne soltanto due fra quelli che fanno della musica per dire anche qualcosa).

Sono fenomeni che richiedono di essere attentamente approfonditi, crediamo, dall'interno dell'esperienza di gruppo e non solo dall'esterno. Crediamo che le risposte che verranno fra qualche anno prospetteranno molti spazi di interlocuzione fra aggregati e non aggregati, che consentiranno anche alle comunità ecclesiali di progettare con maggiore efficacia percorsi educativi con gli adolescenti.



## 2. DIAMOCI DEL NOI

### ANIMATORI DEL GRUPPO - ANIMATORI NEL GRUPPO - ANIMATORI DI GRUPPO

Molto è già stato detto e scritto sulla relazione fra l'animatore e il gruppo e non possiamo pretendere in queste poche pagine di fare sintesi nella complessità dei temi che si potrebbero affrontare.<sup>1</sup> Qui vorremmo soffermarci solo su due aspetti del tema: l'animatore dentro e fuori dal gruppo; l'animatore e le condizioni del passaggio dalle attività alle esperienze.

**Nel mondo, ma non del mondo**

Non ci stancheremo mai di ripetere che la relazione che si stabilisce tra l'animatore e il gruppo è uno degli strumenti fondamentali dell'animazione. E quando parliamo di relazione ci riferiamo ad una relazione educativa vissuta in chiave di "comunicazione esistenziale" (Pollo, 1993) La capacità di gestire le interazioni con le persone attraverso il gruppo, che costituisce il nucleo centrale della professionalità dell'Animatore, non può essere considerato soltanto un fatto tecnico. Devono esserci alcune motivazioni di fondo sulle quali l'animatore sviluppa la qualità del proprio approccio al gruppo.

Prima fra tutte e più importante è la convinzione che la possibilità di ogni persona umana di costruirsi secondo un progetto richiede la solidarietà attiva di un gruppo di persone. Il gruppo

ciò deve essere scelto non perché rappresenta la scelta più "economica" per condurre un annuncio (fare gli stessi percorsi con ciascun adolescente richiederebbe tempi troppo lunghi) o per svolgere un programma, bensì come risorsa indispensabile in un cammino educativo che ha in sé quegli elementi e fattori per la crescita delle persone che altrimenti non potrebbero essere sviluppati. Questo implica un investimento forte proprio verso quelle condizioni del gruppo che non dipendono direttamente dalla intenzione dell'animatore - e che pertanto rischiano di sfuggire al suo controllo. È una grossa scommessa che l'animatore fa prima con se stesso e poi con il gruppo.

**Animatore del gruppo** Strettamente legato al problema del controllo sul gruppo sta la collocazione che l'animatore desidera per sé rispetto agli altri. La soluzione apparentemente più tutelante è quella che vede l'animatore come membro a pieno titolo del gruppo, un leader del gruppo stesso. È una posizione rassicurante, appagante anche dal punto di vista relazionale e delle gratificazioni che l'animatore può ricevere dai singoli componenti. Questa posizione però appare molto limitante perché il coinvolgimento emotivo nel gruppo porterebbe l'animatore a non avere quel minimo di distacco necessario per poter osservare con obiettività la vita del gruppo stesso. Soltanto il Barone di Munchausen rie-



andare che sono contenti perché vanno a fare gruppi, gite, uscite, fanno anche gli animatori, vanno a Spello e robe del genere però sai, sono contenti, mi parlano delle loro esperienze però io non riesco a capire che cosa ci trovano, perché io non sarei felice, sì dico, stare con i bambini e robe del genere mi rende felice, però adesso ho trovato una compagnia e vado fuori con loro alla sera e soprattutto il sabato e la domenica e mi trovo... diciamo che vedo come due mondi separati uscire con degli animatori che mi sembrano, che mi insegnano un po' direi come la "cristianità" e con degli amici che va ben, fanno abbastanza stupidate si può dire, ma che ti divertano. Non riuscirei a divertirmi come fanno gli animatori. [...]

### **Ma che cosa hanno o non hanno questi ragazzi che frequentano solo chiesa, casa e scuola?**

Sono diversi, uno che frequenta i gruppi, se parli insieme ti viene un sonno perché ti racconta solo: "Sai abbiamo fatto queste esperienze, abbiamo pregato...", mentre gli altri ti parlano anche loro delle loro esperienze ma sono, non so neanche io come dire, sono più sciolti. Non riesco ad esprimermi. Quelli che frequentano i gruppi, anche se non tutti, hanno paura di farsi vedere dagli altri, hanno paura di ciò che gli altri dicono. Invece quelli della mia compagnia sono meno falsi.

### **Non pensi che questo sia frutto delle loro scelte?**

Non so, so solo che quando io parlo con loro riesco ad essere me stessa, senza paura, e invece loro parlano e dicono non quello che pensano ma quello che ha detto il loro animatore.

Irene 1980

### **MICROFONO APERTO 5**

Quei primi anni del gruppo - i primi tre, quattro anni - sono stati molto importanti. Sembra assurdo! Non so spiegarlo bene, però mi è servito per avere un ruolo ..., cioè, quando c'erano le discussioni io... Ecco, sì. E mi è servito anche per imparare a cambiare. Poi posso aggiungere anche certe letture di autori che mi hanno insegnato, mi hanno contagiato un certo idealismo; io sono un grande sognatore e lo devo al gruppo.

Matteo 1979

*sce a risollevarsi dalle sabbie mobili nelle quali è finito con il proprio cavallo prendendosi per il bavero della giacca e tirando forte verso l'alto.*

*Di più. L'omologazione al gruppo porterebbe l'animatore e i ragazzi a vivere la finzione (credendoci) dell'essere pari. Attraverso l'annullamento di un'asimmetria che c'è (e che non può essere eliminata neanche volendo) la relazione educativa verrebbe a fondarsi su di un equivoco di fondo pericoloso e le storie di relazione che si fondano su equivoci sono come delle bombe ad orologeria che aspettano soltanto il momento per scoppiare. Quando le tensioni emotive del gruppo saranno così forti da costringere l'animatore a prendere posizione per l'una o per l'altra fazione interna, sarà l'inizio della fine.*

**Animatore del gruppo** *L'ambito d'azione non può perciò essere l'appartenenza, ma solo la sua relazione con il gruppo. L'animatore non appartiene al gruppo ma al sovrasisistema costituito da lui medesimo in relazione con il gruppo. L'animatore deve governare il cambiamento e cioè il processo attraverso cui le persone e il gruppo maturano. (Pollo, 1993) In altre parole l'animatore deve poter rappresentare per il gruppo quel punto di appoggio solido sul quale far leva per uscire dalle sabbie mobili. Deve poter fare da tramite con gli stimoli che provengono dalle esperienze affinché il gruppo non li consideri corpi estranei da rigettare, ma occasioni di contaminazione positiva con la realtà che è dentro, ma che supera il gruppo. Per fare questo l'animatore deve poter occupare una posizione "meta", dalla quale garantire il rispetto delle regole del gioco e rendere ordinario un livello di comunicazione*



che riguarda (senza ambiguità) quello che sta accadendo nel gruppo in termini di relazione, di processo, di cambiamento.

**Animatore di gruppo** Proprio la garanzia di poter contare su di uno sguardo disinteressato su quanto sta avvenendo pone il gruppo nella condizione di cogliere ciò che sta al di fuori di sé. Il miraggio del gruppo aperto - tanto evocato nei nostri oratori - ha una qualche speranza di diventare realtà solo nella misura in cui il gruppo è in grado di decodificare i messaggi che giungono dall'esterno e di tradurre in messaggi comprensibili ciò che sta avvenendo al proprio interno. È come se il gruppo avesse bisogno di un modem per l'accesso alla linea telefonica che lo porterà nel mondo di Internet. Senza il modem, per quanto potente e sofisticato sia il nostro computer, non potrà mai entrare in relazione con l'esterno e, a meno che non stacchi fisicamente un pezzo della propria memoria (il floppy disk) e lo trasporti su di un altro computer, tutto quanto avviene al suo interno rimarrà chiuso e inaccessibile al resto della comunità. Fuor di metafora, la condizione di sviluppo e di crescita del gruppo passa attraverso la disponibilità dell'animatore ad essere animatore non soltanto dentro il gruppo, ma più complessivamente della realtà nella quale il gruppo vive, per permettere al gruppo di agire, confrontarsi, cambiare con il resto della comunità.

### **Dalle attività alle esperienze**

Il passaggio dal gruppo al GRUPPO si realizza nel momento in cui ogni

sforzo che il gruppo compie può diventare "esperienza" per i suoi membri. Abbiamo già richiamato la necessità di fare esperienze, ma cosa significa fare esperienze? che cosa permette di qualificare come esperienza le attività che proponiamo al gruppo? Quando il cammino dell'esperienza può dirsi completo? Il tema è affascinante, ma un po' troppo consistente per poterlo affrontare in queste poche righe, rimandiamo perciò alla bibliografia ed ai molti contributi che su questo tema NPG ha in diverse occasioni pubblicato. Qui richiamiamo soltanto i quattro movimenti interni dell'esperienza in animazione. (Floris, 1992)

**Il contatto immediato** Un'esperienza è qualcosa di immediato, che si tocca con mano. Ciò che si sperimenta si mostra a chi lo sta vivendo in prima persona. Il contatto è con qualcosa che sta "fuori di me" e che non mi lascia indifferente. Con gli adolescenti, spesso il problema è anche solo quello di permettere loro di accorgersi di quello che sta passando sulla loro pelle. A volte il contatto passa via come l'acqua su di un terreno impermeabile, altre volte il nuovo che si incontra viene percepito come ansioso. L'intervento del gruppo può permettere di liberarlo e portarlo alla coscienza. L'esperienza, nella sua immediatezza, coinvolge tutta la persona: la mente, il cuore, il corpo e l'intelligenza.

**L'espressione nel linguaggio** Un'attività diventa esperienza quando si è in grado di esprimerla con diversi linguaggi. Nel rappresentarla a se stessi, nel parlarne con gli altri, nel gestualizzarla, l'esperienza comincia ad esistere veramente, perché diventa parte di sé, della propria memoria e della propria storia.



*Compito del gruppo è quello di offrire occasioni per esprimere e raccontare (prima, durante e dopo) i contorni e i contenuti di un'attività.*

**L'interpretazione** *La presenza del linguaggio, come mediatore, introduce una terza dimensione dell'esperienza: la riflessione e l'interpretazione del vissuto. Riflettere è scoprire ciò che è già dato, già presente nell'esperienza concreta. Ma riflettendo, raccontando si agisce già interpretando la realtà per come è accaduta ed il riferimento non può che essere al quadro dei propri valori e delle proprie convinzioni. Vale allora il principio che senza un'adeguata riflessione sul vissuto, non c'è esperienza formativa.*

**La trasformazione** *Ciò che si è toccato con mano diventa esperienza nel senso pieno quando, dopo l'espressione, la riflessione e l'interpretazione essa colpisce allo stomaco (più o*

*meno duramente) il singolo ed il gruppo, producendo destabilizzazione, destrutturazione, cambiamento. Ogni destrutturazione costringe ad aprire nuove possibilità di pensiero, di azione, nuove progettualità, nuove decisioni sul futuro. Chi fa esperienza cambia, diventa un'altra persona, cresce.*

*Potremmo allora a questo punto riprendere il precedente elenco dei bisogni ai quali il gruppo è in grado di dare delle risposte e provare insieme a vedere a quali condizioni il gruppo può sperare di far fare esperienze ai propri ragazzi e quali attenzioni l'animatore deve avere per realizzarle.*

<sup>1</sup>Per un approfondimento significativo rispetto alle cose dette fin qui rimando in particolare all'articolo di Mario Pollo pubblicato su Animazione Sociale n. 12 del 1993 dal titolo: "La relazione dell'animatore con il gruppo".

## BIBLIOGRAFIA minima

BALDASCINI L., **Vita da adolescenti**. Gli universi relazionali, le appartenenze, le trasformazioni, Franco Angeli, Milano, 1996

(2° edizione)

BLOCH A., **Il secondo libro di Murphy** (1980), Longanesi & C., Milano, 1993 (IX ed.)

COMOGLIO M., **Il ciclo vitale del gruppo di animazione**, Elle Di Ci, Torino, 1987

COMOGLIO M. - CARDOSO M.A., **Insegnare e apprendere in gruppo. Il cooperative Learning**, LAS, Roma, 1996

FLORIS F., **Il processo di apprendimento esperienziale**, in Animazione Sociale n.6/1992, Edizioni Gruppo Abele, Torino

HUIZINGA J., **Homo ludens** (1939), Einaudi, Torino, 1982

PALMONARI A. (a cura di),

**Psicologia dell'adolescenza**,

Il Mulino, Bologna, 1993

POLLO M., **Il gruppo come luogo di comunicazione educativa**,

Elle Di Ci, Torino, 1988

POLLO M., **La relazione dell'animatore con il gruppo**,

in Animazione Sociale n.12/1993,

Edizioni Gruppo Abele, Torino

QUAGLINO G.P. - CASAGRANDE S. -

CASTELLANO A., **Gruppo di lavoro Lavoro di gruppo**, Raffaello Cortina

Editore, Milano, 1992

SPALTRO E., **Pluralità. Psicologia dei piccoli gruppi**, Patron Editore,

Bologna, 1993 (2° edizione).



# 3. "TANTO VÀ LA GATTA AL LARGO..."

## IL PARADOSSO DELLE ATTIVITÀ

**...che ci lascia lo zio Pino** recita una barzelletta, di qualche anno fa. L'umorismo è giocato su di una storia banale (la gatta dello Zio Pino che, nuotando al mare, si spinge al largo. Lo Zio Pino, preoccupato, la insegue, ma per lui, che non è un abile nuotatore, la distanza dalla riva è eccessiva e annega.) la cui morale riprende, storpiandolo, un notissimo detto popolare. La barzelletta è paradossale quanto lo può essere l'esperienza di un gruppo. Non si tratta, infatti, di dover programmare chissà quali attività, viaggi avventurosi, giochi pirotecnici, tecniche fantascientifiche. Piuttosto è richiesto all'animatore ed al gruppo di immaginare un esito diverso alle attività ordinarie, in modo che possano diventare, per i ragazzi, le occasioni di contatto con stimoli nuovi sulla base dei quali implementare modalità espressive, pratiche reinterpretative e, quindi, cambiamento. I manuali di tecniche di animazione (vedi anche solo la vastissima bibliografia che è possibile recuperare presso la Elle Di Ci) contengono già moltissime indicazioni su come orientare il gruppo (soprattutto durante le riunioni formative) per favorire la partecipazione ed il protagonismo dei ragazzi. Di seguito riprendiamo soltanto alcuni suggerimenti molto pratici, in forma di spot, con lo scopo non di ricostruire in piccolo un

manuale, ma di recuperare le idee agli atteggiamenti di fondo che sono stati esposti nei precedenti capitoli.

**Non demonizziamo** le relazioni amorose. Si può essere più o meno d'accordo sul fatto che il gruppo funzioni da agenzia matrimoniale (ma d'altra parte è così che è capitato anche a molti di noi), resta il fatto - importante - che le condizioni di permanenza di una buona fascia di ragazzi nel gruppo dipende da quanto questo è in grado di farsi portatore delle istanze delle coppie, garante di una correttezza di fondo sulle relazioni fra coppie e gruppo e sul rispetto che si riesce a mantenere sulle scelte di ciascuno. A chi non è capitato di trovarsi in mezzo a crisi "coniugali" che coinvolgono tutto il gruppo dividendolo in fazioni, ecc.? Forse tematizzare serve molto di più che non eludere. Dare un ruolo positivo alle coppie nel gruppo, magari facendo loro curare una rubrica fissa sulla coppia e sull'amore sul tatzebao che c'è nella sede del gruppo. Oppure perché offrono la loro esperienza per consulenze.

**Meglio una cosa grande che due piccole, ma meglio tre piccole che niente.** L'attività del gruppo deve poter avere sempre qualcosa di sensazionale, qualcosa di grande (e da grandi) con cui cimentarsi. Bastano poche attività, ma fatte bene, per dare il tono ed il ritmo alla vita

del gruppo. Qualcosa fatto da tutti, progettato insieme, realizzato insieme con l'aiuto anche di altri fuori dal gruppo (l'emozione di fare qualcosa anche con chi non viene abitualmente è già di per sé un'esperienza). Si può trattare anche solo di organizzare i giochi del sabato pomeriggio in oratorio per i più piccoli, ma in stile hollywoodiano e con qualche squadra che occupa la strada davanti all'oratorio con tanto di vigili in motocicletta che regolano il traffico. Potrebbe essere la sfilata di moda con i vestiti usati (raccolti nelle case dei nostri eroi ed in quelle dei loro amici) con vendita finale e finanziamento di un progetto di solidarietà con l'Africa. Potrebbe essere....

**Di notte specialmente.** Il fascino indiscreto della notte è un elemento da sfruttare anche durante l'anno scolastico. Stare ad aspettare l'alba di una domenica mattina qualsiasi sul balcone della casa del Don ed emozionarsi al ritmo di una selezione di canzoni d'autore degli ultimi 5 anni, magari ricordando i bei tempi di quando eravamo piccoli...

Sì, viaggiare. Anche una meta a poche centinaia di metri dall'oratorio può essere spunto per un viaggio emozionante. L'invito è per te che sei l'animatore, perché si potrebbe....

(fateci sapere delle belle idee che vi verranno... magari le pubblichiamo!) Ciao