

# LIBERTA' DI...

## **Proposta:** LIBERTA' e RESPONSABILITA'

### **Obbiettivi:**

far comprendere ai ragazzi come la libertà implichi un atto di responsabilità.

## **Svolgimento Incontro**

### **Preghiera iniziale** (*durata 15 min*)

Don Paolo guida la preghiera

### **Presentazione serata** (*durata 15 min*)

Mediante una presentazione in power-point si introduce il tema della serata ai ragazzi con un brano-stimolo *La difficile libertà*, accompagnato ad alcune immagini.

#### ***La difficile libertà***

Quest'estate mi è capitato di dover, per una settimana, comunicare con altri ragazzi e ragazze. Credevo che sarebbe stato semplice. Infatti, poiché eravamo noi a dover svolgere le "faccende di casa", ero convinto che insieme saremmo riusciti a cavarcela.

Giorno dopo giorno, però, ci accorgemmo che, anche se potevamo fare quello che volevamo, non avendo i genitori che ci sgridavano continuamente, essere liberi comporta moltissima responsabilità e impegno.

Essere liberi non vuol dire trasgredire alle regole, fare ciò che si vuole. Essere liberi non è facile, anzi è molto difficile perché bisogna attenersi a molte regole a cui prima non badavamo.

La settimana si è conclusa bene anche se noi ragazzi ci aspettavamo qualcosa di diverso. Infatti oltre a divertirci tutti insieme ci siamo aiutati a rispettare i nostri compiti e a compiere i molti doveri.

Ci siamo resi conto che questo è il prezzo della libertà. (Riccardo 15 anni)

## **Lavoro in gruppi**

### ***Il Gioco delle regole*** (*gruppi di 10 ragazzi*)

I ragazzi devono immaginare di vivere tutti insieme per un giorno intero in una casa dotata di poche cose. Devono programmare le 24 ore nella casa, dalle 07.00 fino a mezzanotte, con ciò che hanno a disposizione; in un primo momento in base alle loro abitudini, poi confrontandosi e mettendo in comune il proprio programma giornaliero con quello degli altri, cercando di farli collimare e stendendo il programma definitivo.

In stanza sono appesi 2 cartelloni: in uno è rappresentata la "*planimetria*" della casa, con indicate le stanze, e le cose a disposizione.

L'altro cartellone è sviluppato ad "*agenda*", su cui verrà segnato il programma definitivo.

Ai ragazzi viene consegnata una *scheda* che riassume le cose a disposizione e su cui scrivono il loro programma giornaliero personale.

## **IL GIOCO DELLE REGOLE**

Immaginiamo di abitare per un giorno tutti nella stessa casa. Ognuno stili il programma dettagliato di una propria giornata tipo con ciò che è a disposizione in casa.

### **AGENDA PERSONALE:**

Sveglia (quando e come): \_\_\_\_\_

Bagno (quando e quanto): \_\_\_\_\_

Colazione (quando e cosa): \_\_\_\_\_

Entrata a scuola (come e con chi): \_\_\_\_\_

Uscita da scuola (come e con chi): \_\_\_\_\_

Pranzo (quando e cosa): \_\_\_\_\_

Occupazioni pomeridiane: compiti, musica, sonnellino, uscita in bici, telefonata a, break, altro (cosa, con chi, quando): \_\_\_\_\_

Uscita (con chi, quando, dove): \_\_\_\_\_

Cena (quando e cosa): \_\_\_\_\_

Tv (quando e cosa): \_\_\_\_\_

A dormire (quando): \_\_\_\_\_

### **CASA**

#### **STRUTTURA:**

2 bagni – 1 cucina – 1 soggiorno – 3 camere da letto

#### **ELETTRODOMESTICI DISPONIBILI:**

1 telefono – 1 stereo (radio e 2 cd: U2, Ligabue) – 1 tv – 1 forno

1 frigorifero contenente: 1 kg anellini, 1 kg spaghetti, 2 l latte, 1 kg bocconcini, 3 scatole di tonno, 1 kg pomodori, 2 busta biscotti cacao, 5 mele rosse, 5 mele gialle, 4 banane, 6 yogurt, 3 kg pane, acqua, 4 buste di tè, 1 sacchetto di caffè, 1 kg patate, olio, sale, formaggio.

#### **FILM DELLA SERA:**

Pretty woman – Viaggio al centro della terra – L'era glaciale 3 - Twilight.

Sviluppo del gioco:

**1- lavoro singolo** (durata 10 min)

Ogni ragazzo compila per suo conto la *scheda*, segnando l'ora a cui vuole alzarsi, cosa vuole per colazione, a che ora va in bagno e quanto vi rimane, a che ore va a scuola, come organizza il suo pomeriggio, ecc..

**2- lavoro in comune** (durata 30 min)

I ragazzi mettono in comune il loro programma con quello degli altri e cercano di farli collimare in modo che tutti possano soddisfare il maggior numero di esigenze possibili e che si collabori nelle attività più impegnative. Ovviamente ci si scontrerà di fronte ad alcuni problemi (più persone che vanno in bagno alla stessa ora, diversi gusti per il pranzo, diverse attività nel pomeriggio e incompatibilità con gli spazi a disposizione).

Solo con il dialogo si giungerà a stilare un programma unico, che verrà riportato sul cartellone "agenda". ( in questa parte del lavoro è consigliabile utilizzare una lavagna in modo che, ciò che viene proposto da ciascuno, possa essere segnato e cancellato, se necessario, mentre si riporti sul cartellone solo il programma definitivo).

Gli educatori dovrebbero cercare di lasciare in mano ai ragazzi la direzione del gioco, intervenendo solo qualora sia necessario.

Al termine si condivide brevemente. Si consegna ai ragazzi una *scheda* in cui ognuno è invitato a segnare lo *stato d'animo* prevalente durante il gioco, per poi condividerlo nel gruppo.

***Che esperienza hai fatto?***

Prova a segnare cosa hai provato maggiormente durante il gioco...

- Prepotenza
- Ascolto
- Egoismo
- Rinuncia
- Mediazione
- Condivisione
- Rabbia
- Disponibilità
- Confronto
- .....

Qualche domanda-guida per la condivisione:

- Quale è lo stato d'animo che è prevalso tra tutti durante il gioco?
- Qualcuno ha rinunciato a qualcosa?
- Chi è rimasto insoddisfatto? Chi deluso? Chi contento?
- Chi ha sentito la necessità di fissare delle regole e per chi sono state una costrizione?

**Momento conclusivo** (durata 15 min)

Tutti i gruppi si ritrovano, ognuno portando il proprio cartellone, per condividere brevemente le impressioni sul gioco e il risultato.

Pregliera conclusiva guidata da don Paolo.