
condiscendente.

Secondo passo: E' importante creare un clima di fiducia tra voi e i giovani (vedi 6.3: *Creare fiducia*). E' importante non dare giudizi o fare prediche quando gli altri ci raccontano le loro passate esperienze. Mostrate interesse in ciò che fanno, hanno fatto o intendono fare. E' questo il momento in cui si può seminare per la futura partecipazione dei giovani alle vostre attività.

Terzo passo: Analizzate le informazioni che raccogliete dai vostri contatti con i destinatari. Verificate quali sfide essi devono affrontare nella vita quotidiana, quali ostacoli devono superare per partecipare alle attività giovanili, le loro preferenze, etc. Queste informazioni vi devono far comprendere quali tipi di attività o progetti i giovani gradirebbero e quali invece sarebbero inappropriati.

Quarto passo: Quando decidete di implementare i progetti per quel determinato gruppo di destinatari, utilizzate tutte le informazioni raccolte e coinvolgete in essi i giovani fin dall'inizio, durante tutto il progetto e in tutte le attività. Sebbene l'improvvisazione e la flessibilità siano vitali per un progetto, è fondamentale – in particolare quando si ha a che fare con un gruppo vulnerabile – avere un piano di lavoro. Vi aiuta a chiarire gli obiettivi e vi offre delle linee guida per il lavoro con i giovani. Siate trasparenti su ciò che desiderate ottenere e assicuratevi che vi siano contenuti mirati ai giovani. Ulteriori informazioni su come sviluppare un progetto possono essere trovate nel T-Kit sulla Gestione del Progetto.

In questo processo di adattamento del vostro lavoro alle esigenze dei destinatari, è importante fare in modo che il peso di esso non ricada interamente sulle vostre spalle. Come si sottolinea al capitolo 4.2: *Creare partenariati*, è necessario discutere le idee con i colleghi (o altri attori nel contesto dei destinatari) e portarli dalla vostra parte.

3.2 Perché i giovani partecipano

Quando cercate di raggiungere i giovani con minori opportunità è importante che adattiate il vostro progetto alle loro esigenze. E' necessario trovare il giusto equilibrio tra gli interessi dei giovani, le loro capacità e i loro limiti. In secondo luogo, bisogna coinvolgere i giovani in *tutto* il processo, in modo da accrescere il loro senso di appartenenza.



Jans e De Backer (2001) fanno riferimento alle "tre C per una partecipazione di successo": *Challenge* (Sfida), *Capacity* (Capacità), *Connection* (Collegamento). Ciò significa che un'attività deve essere stimolante per i giovani, allettante e convincente. La sfida però non deve essere "impossibile", poiché questo li porterebbe a rinunciare o, in caso di fallimento, causerebbe sfiducia e frustrazione. D'altra parte la sfida non deve annoiare i giovani o eliminare la soddisfazione di aver raggiunto dei risultati. Dunque, l'animatore deve conoscere le capacità e le competenze dei destinatari e modificare il progetto di volta in volta, in modo da ottenere piccoli risultati e successi. Infine, i giovani devono sentire un legame con l'attività che deve essere adattata e compatibile con il loro mondo.

Se riuscirete a mantenere un equilibrio tra le tre "C", avrete cominciato a compiere un primo passo verso un progetto di successo. Un altro principio nell'animazione con i giovani con minori opportunità è di coinvolgerli fin dal primo momento. L'approccio non dovrebbe essere quello di fare un progetto *per* i giovani, piuttosto *con* i giovani. I destinatari con i quali lavorate sono sicuramente in grado di dirvi ciò che li gratifica o meno, perché la loro famiglia o i loro amici disapproverebbero una determinata attività, etc. E' fondamentale dunque che i giovani rappresentino un partner attivo nella pianificazione, l'implementazione e la valutazione del progetto.

1. Per gentile concessione del Consiglio fiammingo per la gioventù –JeP. Web: www.vlaamsejeugdraad.be

Buone prassi – Un esempio concreto

Nel nord della Spagna è stato aperto un nuovo centro giovanile in una delle zone più povere della città. Sfortunatamente, a causa della mancanza di fondi, lo staff ha subito dei tagli nell'arco di un anno e numerose attività sono state cancellate. Un giorno, alcuni giovani discutono con gli animatori rimasti circa il prolungamento dell'orario di apertura. Lo staff sottolinea che essendo rimaste solo due persone il progetto non è attuabile. A quel punto i giovani offrono il proprio aiuto per organizzare e sostenere le attività e trovare persone adatte a svolgere compiti che loro non sono in grado di svolgere. Gli animatori accettano l'offerta e il progetto viene avviato. Inizialmente, vi sono diversi problemi nonostante le buone intenzioni di tutti, dovuti al fatto che lo staff si sente comunque responsabile e non riesce a delegare il lavoro ai giovani. I giovani, d'altra parte, hanno problemi con gli orari di lavoro, la puntualità e l'affidabilità che l'animazione giovanile richiede. Dopo quattro mesi questo causa una discussione all'interno del centro e tutte le parti interessate si riuniscono intorno a un tavolo. Vengono presi nuovi accordi, le responsabilità vengono equamente suddivise e viene avviato un altro progetto comune: l'organizzazione di una festa in strada per tutto il quartiere. Tutti sono molto agitati dopo l'incontro, realizzando che il fallimento del progetto significherebbe la chiusura del centro. I giovani fanno del proprio meglio per coinvolgere il vicinato e superano i propri timori chiedendo aiuto ai negozianti, le autorità locali e i cittadini della zona. Superfluo dire che la festa è un grande successo, restituendo al centro credibilità e importanza e quadruplicando il personale lavorativo.

Quando si avvia un'attività o un progetto con giovani svantaggiati (e probabilmente con tutti i giovani), la seguente checklist vi può aiutare a verificare se la vostra attività è realmente accessibile a tutti. Di nuovo, l'elenco non è completo e può non essere sempre applicabile, ma può essere utilizzato come punto di partenza e adattato ed ampliato nel corso dei lavori.

Checklist prima dell'attività

- Conoscere il proprio gruppo di destinatari, le esigenze e gli interessi, il background culturale, la visione del futuro, la situazione familiare.
- Utilizzare metodi e strumenti diversi per far conoscere la vostra attività, adattandola ai destinatari (passaparola; poster nelle scuole, centri di ritrovo, super market, bar; media locali).
- Verificare chi ha partecipato ad attività simili in passato (gruppo di età, sesso, cultura, etc.) e analizzare perché altri (fratelli/sorelle, giovani del vicinato) sono mancati.
- Rimuovere tutti gli ostacoli pratici (orario comodo per tutti, riduzione dei costi, accessibilità del luogo di incontro, etc.)
- Assicurarsi che l'attività stimoli l'interesse dei destinatari. Alcuni "extra" (una bibita omaggio, accesso gratuito ai campi sportivi, un cappellino o una maglietta) possono convincerli a partecipare.
- Adattare gli animatori ai destinatari e il tema dell'attività, tenendo in considerazione il livello culturale, l'età, il genere e il credo religioso.
- Assicurarsi che altri stakeholder (genitori, insegnanti, vicini) siano a conoscenza delle attività, le approvino e le sostengano.
- Presentare l'attività in una forma o metodo che siano adattati al gruppo e il tema dell'attività (educazione tra pari, video, ricerca, discussione, etc).
- Assicurarsi che l'attività sia stimolante e impegnativa, ma non troppo...
- Adattare l'attività alle capacità dei giovani.
- Collegare l'attività agli interessi dei giovani.
- Coinvolgere i giovani nello sviluppo e l'implementazione dell'intera attività.
- Fare in modo che sia chiaro per i giovani ciò che si possono aspettare, quelli che saranno i loro compiti e come dovranno svolgerli.

Ricordate che il successo non è detto si ripeta. Un progetto che ha funzionato un anno, può non andare bene l'anno successivo. E' necessario verificare spesso gli ostacoli e le difficoltà per scoprire le esigenze dei giovani, rivedere gli obiettivi, analizzare il vostro atteggiamento nei confronti dei giovani coinvolti. La soddisfazione di lavorare con i giovani con minori opportunità è che difficilmente sono prevedibili. Le iniziative giovanili spesso non solo hanno successo, ma diventano anche delle attività continuative. I giovani sono fortemente motivati e grazie alla partecipazione al progetto possono essere in grado di reinserirsi nel mercato del lavoro. Acquisendo alcune specifiche competenze professionali e personali riescono a trovare un'occupazione che garantisce loro l'inclusione nella società.

Buone prassi – Un esempio concreto

In numerosi paesi è difficile praticare uno sport a causa delle carenze di luoghi e attrezzature. I giovani sono i primi a soffrire di questa situazione. In Francia una grossa quantità di materiale sportivo viene spesso buttato via. Per questo motivo un gruppo di giovani francesi ha avuto l'idea di recuperare e "restaurare" vecchio materiale legato allo sport e distribuirlo all'estero. Dopo un anno di lavoro su questo progetto nel quadro delle "Iniziative giovanili" (programma GIOVENTU') è nato nel 2001 un workshop per il recupero di materiale sportivo, chiamato "Sport senza frontiere". Ora è diventata una ONG legata allo sport, per l'implementazione di progetti gestiti da un gruppo di giovani che ha avuto l'opportunità di realizzare le proprie idee. A titolo di informazione, circa 40 giovani hanno ricevuto una formazione durante il workshop e 25 sono attualmente impiegati nell'organizzazione.

3.3 Motivazione

L'incontro era stato preparato nei minimi dettagli: Steve aveva appeso i volantini che annunciavano l'incontro in tutti i luoghi più significativi della città, parlato con numerose persone, motivato gli amici a presenziare all'iniziativa ed era stato perfino intervistato dalla radio locale. La riunione doveva avere inizio alle otto, ma Steve era già lì alle sette per mettere in ordine le sedie, preparare il caffè e rivedere gli appunti sui contenuti dell'incontro. Peter era arrivato alle sette e mezza con dieci torte. Aveva preparato le tazze e tagliato la prima torta. Alle otto ancora non si era presentato nessuno. Steve controllava la strada deserta e beveva caffè. Alle otto e mezza il primo termos di caffè era vuoto e ancora non si vedeva anima viva. Alle nove Peter rimetteva al loro posto le sedie e si sedeva al tavolo di fronte a Steve pronunciando con entusiasmo la seguente frase: "Bene, almeno siamo già in due".

Riuscire a motivare i giovani può essere difficile e talvolta frustrante. Tuttavia, con un po' di preparazione e il giusto atteggiamento è possibile riuscire ad attirare l'attenzione dei giovani sul vostro progetto. La vostra energia e il vostro entusiasmo sono cruciali per ottenere dei buoni risultati. Avere un atteggiamento positivo e ripetersi "Bene, almeno siamo già in due..." è fondamentale per motivare gli altri.

Nel T-Kit sul Servizio Volontario Internazionale vi è un capitolo che descrive come mantenere motivati i giovani, e la descrizione che viene data è quella di una battaglia per i "quattro punti di forza" dei giovani: energia, emozione, entusiasmo e impegno. I giovani metteranno a disposizione i propri talenti solo se in cambio verranno soddisfatte le loro esigenze. Gli animatori giovanili potranno inserire alcuni elementi per rispondere a queste esigenze:

- **Vantaggi sociali:** i giovani cercano divertimento, riconoscimento sociale, appartenenza ad un gruppo.
- **Vantaggi pratici:** i giovani desiderano vedere il senso delle cose che fanno, sia che si tratti di avere accesso ai campi sportivi durante un progetto, acquisire competenze nuove da inserire nel proprio CV, oppure andare all'estero come parte delle attività.
- **Vantaggi psicologici:** i giovani cercano sempre di essere autonomi e di trovare da soli la propria strada. Desiderano distinguersi dagli altri e per questo hanno bisogno di una forte autostima (vedere 6.4 : *Esplorare l'autostima*).
- **Vantaggi materiali:** i giovani mostrano spesso un forte interesse per alcuni benefit materiali quali una maglietta, una bibita gratuita, un piccolo regalo. Ciò non deve essere visto come un "tentativo di corruzione", ma può essere un modo per cominciare ad attirarli: una volta coinvolti nel progetto potrebbero cominciare a vedere gli altri vantaggi.

Si tratta chiaramente di tradurre questi concetti in un linguaggio adatto ai giovani. Se si intende promuovere il tema della multiculturalità, l'animatore potrebbe ad esempio organizzare un viaggio in un altro paese per un concorso di *break dance*... Impegnandosi attivamente nelle diverse attività per raggiungere uno specifico obiettivo, i giovani avranno la possibilità di capire meglio i propri interessi ed accrescere le proprie competenze. Lasciando che essi decidano cosa desiderano e come raggiungere il proprio scopo, essi avranno la gestione dell'attività traendone ancora maggiore vantaggio. Il compito dell'animatore è dunque quello di offrire una struttura di riferimento, motivare, sostenere e consigliare se necessario, ma anche farsi da parte quando i giovani sono in grado di gestire da soli la situazione.

Il successo di un progetto spesso dipende da questo senso di responsabilità e gestione.

Buone prassi – un esempio concreto

Nel 2001, un ristretto gruppo di giovani organizza una dimostrazione contro le politiche del governo olandese riguardanti le Isole Molucche. Nonostante la partecipazione alla dimostrazione non sia massiccia, la situazione precipita quando viene impiegato il reparto di polizia antisommossa. I giovani si sentono provocati dall'atteggiamento della polizia e la polizia agisce di conseguenza. Un anno dopo viene annunciata una nuova dimostrazione. Questa volta gli organizzatori e la polizia riescono a trovare un accordo: la polizia non impiega il reparto antisommossa, ma normali poliziotti, e da parte sua il comitato organizzatore elegge tra i sostenitori un gruppo di "controllori", responsabili di mantenere la calma e l'ordine durante la dimostrazione. Nonostante la dimostrazione non sia del tutto pacifica, la situazione viene comunque gestita meglio dai "controllori", che non dalla polizia.

Per poter fare in modo che il coinvolgimento attivo diventi un'esperienza positiva, devono esserci alcune condizioni:

- **I giovani devono essere presi seriamente.** Devono essere invogliati a partecipare e condividere le loro opinioni. Devono ricevere feedback chiari sui loro punti di vista al fine di evitare delusioni.
- **Entrambe le parti devono condividere le responsabilità.** E' necessario dare ai giovani il giusto carico di responsabilità, che li faccia sentire maggiormente parte del progetto. Tuttavia, è chiaro che gli animatori non devono lasciare ai ragazzi la gestione completa del progetto, ma avere controllo sull'intero processo. Questo ovviamente prevede una formazione appropriata per tutti coloro che sono impegnati nel progetto.
- **Vi deve essere diversità.** Gli animatori devono assicurarsi che tutti abbiano la possibilità di partecipare (*vedere cap.3 : Ostacoli*). Vi devono essere opportunità per tutti, a prescindere dal background, gli interessi o le competenze. I giovani devono essere stimolati e sostenuti a trovare le attività che meglio si adattano alle loro capacità.

-
- **E' necessario dedicare tempo e denaro.** I giovani con minori opportunità non busseranno direttamente alla vostra porta per partecipare alle attività che proponete. Ci vuole tempo e sforzo per coinvolgerli attivamente. E' necessario pianificare accuratamente il lavoro e prevedere il personale adatto e i giusti finanziamenti.
 - **E' necessario fare una valutazione delle esperienze ed sfruttare realmente i risultati.** E' necessario fare una valutazione su ciascuna attività e tutti coloro che sono coinvolti. Questo comprende i partecipanti, gli animatori e altri partner coinvolti nel progetto (possono essere i genitori, gli insegnanti, gli istruttori, etc.). I suggerimenti per migliorare il progetto dovrebbero essere tenuti in considerazione e utilizzati nelle future attività.
 - **Le attività non devono essere avvenimenti isolati.** Un progetto giovanile non potrà da solo cambiare il mondo. Si tratta solamente di un piccolo passo in un lungo percorso che l'animatore ha il compito di seguire (vedere 4.3: *Contesti lavorativi diversi*).
 - **Il lavoro giovanile non è un'isola.** Un'attività giovanile è raramente solo un progetto per i giovani. Deve necessariamente esserci anche un collegamento con la comunità. I progetti che prevedono il coinvolgimento con la comunità locale tendono a colmare il divario tra i giovani e la società e spesso diminuire il senso di sfiducia e sospetto tra i diversi gruppi. Il teatro, ad esempio, può coinvolgere i genitori o gli insegnanti nell'assistenza con i costumi, le luci, i testi, etc. e il risultato può risultare utile per l'intera comunità.

3.4 Attività stimolanti

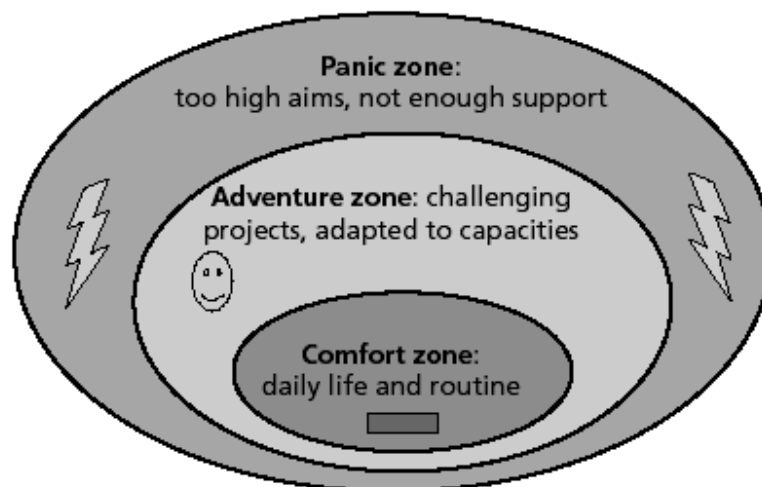
Buone prassi – un esempio concreto

“Hip hop session 2001: des fresques pour dynamiser la ville” : è il nome di un progetto giovanile realizzato a Bruxelles nel quadro dell’Azione 3.1 del programma GIOVENTU’ (Iniziativa di Gruppo). Il progetto mira alla creazione di un affresco basato sul tema della prevenzione (ad esempio, il furto di macchine, la sicurezza stradale, la tutela dell’ambiente) nell’ambito di un contesto legale. Con questo obiettivo specifico, i giovani tra i 18 e i 25 anni di due comunità di Bruxelles hanno creato un affresco hip hop, in accordo con la comunità in questione (Auderghem), per decorare una parete della metropolitana. I giovani sono stati coinvolti in tutte le fasi del progetto: incontri di preparazione, reperimento dei fondi (privati e pubblici), partecipazione attiva nei workshop, etc. Per questo motivo sono orgogliosi dei risultati e soddisfatti del riconoscimento ufficiale del movimento dei graffiti come disciplina rispettabile e stimolante. I graffiti non sono solo un atto di vandalismo: permettono di esprimere la creatività, al di là di una semplice protesta. Il progetto ha offerto un’opportunità ai giovani di diversi livelli culturali ed economici con le stesse esigenze di espressione, di incontrarsi e partecipare ad un’attività stimolante.

Se desiderate coinvolgere nelle vostre attività giovani con minori opportunità una cosa deve essere chiara: dovete offrire qualcosa di attraente e stimolante. Spesso, i giovani si sentono attirati da attività ed eventi che vedono come una continuazione dei loro normali passatempi. Dipende dall'animatore realizzare delle esperienze di educazione non-formale nel quadro di attività che appaiano di puro divertimento.

Quando l'animatore pianifica delle esperienze educative deve pensare di ampliare il mondo e le capacità dei giovani. Le attività dovrebbero portare il giovane ad uscire dalle normali abitudini per imparare qualcosa di nuovo, tenendo tuttavia sempre in considerazione il fatto che se le aspettative sono troppe alte, quasi sicuramente egli si sentirà minacciato e rifiuterà di partecipare.

Possiamo fare un paragone con una casa nella foresta. Generalmente i giovani stanno in casa: la zona del comfort. L'animazione cerca di farli uscire dalla loro routine per avvicinarli alla novità: la zona dell'avventura. E' proprio nella zona dell'avventura che i ragazzi possono sperimentare ed imparare in un ambiente sicuro. Se tuttavia li spingessimo ad inoltrarsi troppo nella foresta, l'unico risultato sarebbe il panico. Scapperebbero e andrebbero a rifugiarsi in casa, da cui difficilmente riusciremmo nuovamente a portarli fuori.



Zona del panico: obiettivi troppo alti, sostegno insufficiente

Zona dell'avventura: progetti stimolanti, adatti alle capacità

Zona del comfort: vita quotidiana e routine

Il compito dell'animatore è di offrire un'attività che contenga l'elemento avventuroso (nel senso di ampliare i confini di ciò che i giovani sono abituati a fare), cercando però di salvaguardare i limiti di ciascuno, senza forzature. Un buon esempio di ciò è rappresentato dai campi di sopravvivenza, in cui le persone acquisiscono e utilizzano nuove competenze, imparano a collaborare e a fidarsi reciprocamente per portare avanti i propri compiti. Ma anche più vicino a casa, i limiti possono essere allargati con attività stimolanti, legate ad esempio alla musica, lo sport, il teatro, l'arte di strada, i mezzi di comunicazione, etc. (vedere: *Alcune attività stimolanti* alla p. 25).

Buone prassi – un esempio concreto

Un'insegnante di danza era rimasta affascinata per anni dai giovani che andavano in skateboard in una delle principali piazze della città, colpita dalla loro musica, i movimenti, i salti, la velocità. Sebbene a quel tempo desse per lo più lezioni di danza del ventre ad alcune ragazze di un centro giovanile, cercava un modo per raggiungere i ragazzi sullo skateboard e coinvolgerli in qualche attività. Cominciò allora a fare sperimentazione durante le sue lezioni, scoprendo che la danza del ventre non necessariamente doveva essere legata alla musica araba. Riuscì quindi ad unire le danzatrici con i ragazzi in uno spettacolo che li vedeva tutti protagonisti sul palco.

Questo esempio mostra che un buon rapporto tra l'animatore giovanile e le persone che lavorano presso i centri sportivi, le associazioni, le scuole di danza o altri luoghi di incontro e socializzazione, può essere molto gratificante. Realizzare da soli determinate attività può risultare molto difficile, allora perché non utilizzare strumenti e conoscenze "già in circolazione"?

Alcune attività stimolanti

- **Attività musicali:** offrite ai giovani una sala per le prove, o cercate di trovarne una insieme a loro se il vostro centro non è disponibile. Motivateli ad esibirsi nei concorsi, nelle feste scolastiche o nelle fiere locali. Aiutateli a formare un gruppo, a cooperare con altre discipline o reperire fondi per la strumentazione e i viaggi.
- **Sport:** cooperate con i centri sportivi; trattate con gli allenatori o le autorità locali per ottenere sconti per le diverse attività. Le arti marziali e gli sport di difesa personale rappresentano generalmente una grande attrattiva per i giovani. Cercate di trovare volontari che allenino i giovani. Per gli sport all'aria aperta come il calcio, il pattinaggio, lo skateboard, la pallacanestro, etc. l'animatore può negoziare con il comune per avere spazi ed attrezzature adatti. L'animatore giovanile può anche incoraggiare i giovani ad organizzare gare o scambi con altri gruppi.
- **Arte di strada:** la *break dance* e la *street dance* sono ancora molto popolari tra i giovani. L'animatore giovanile può stimolare le attività legate alla danza offrendo degli spazi per l'allenamento, prendendo contatti con le scuole di danza e incoraggiando la cooperazione, ad esempio, con gruppi di danza classica. Altre forme di arte di strada possono diventare attività interessanti e stimolanti, come i giocolieri, i disegnatori di graffiti, e la combinazione di questi con altre discipline come la musica (i musicisti di strada), lo sport (skateboard, pattinaggio), o teatro (teatro di strada, statue viventi).
- **Teatro:** il teatro offre alle persone uno strumento per diventare qualcun altro e in tal modo evadere dal proprio mondo per

qualche tempo o trovare talvolta soluzioni creative ai propri problemi. Di più facile utilizzo con i giovani sono quelle forme di teatro che non richiedono una faticosa memorizzazione di testi, come ad esempio il teatro di improvvisazione. L'animatore può aiutare i giovani a raggiungere l'obiettivo finale, lo spettacolo di fronte al pubblico.

• *Mezzi di comunicazione:* computer, video, radio, fotografia, sono tutti mezzi che suscitano grande interesse tra i giovani. Si può chiedere ai partecipanti di preparare un video, una homepage, una serie di interviste o fotografie del quartiere, descrivere la vita dei propri conoscenti, possibilmente in collaborazione con – e sponsorizzati da – una radio, una stazione televisiva o un giornale locale. Un'altra possibilità è organizzare corsi di informatica – con l'educazione tra pari – e una homepage per il centro giovanile.

Buone prassi – un esempio concreto

In Portogallo dodici giovani (tra i 19 e i 32 anni) presentano domanda per un progetto "Iniziativa di gruppo". Il gruppo è formato da un'infermiera, due poliziotti, un insegnante, un funzionario pubblico, un falegname, studenti universitari e della scuola superiore. Decidono di creare e realizzare un progetto il cui obiettivo principale è di promuovere lo sviluppo di una zona rurale povera che offre scarse opportunità di attività per i giovani. Le attività proposte dal progetto coprono diversi campi di interesse: mostre, scrittura, concorsi di pittura, spettacoli musicali, incontri culturali sui paesi europei, cinema all'aperto, la produzione di una rivista in cui i giovani possono esprimere le proprie opinioni e sperimentare le proprie capacità, giochi tradizionali e attività sportive. La valutazione al termine del progetto è estremamente positiva, non solo per quanto riguarda l'impatto locale, ma anche per i benefici a lungo termine nel gruppo di giovani, che sono riusciti a creare contatti e partenariati.

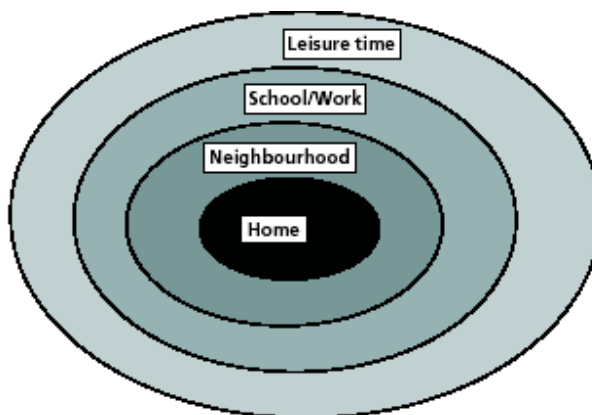
4. I giovani e il loro contesto

4.1 I giovani nella comunità

By Veronique Crolla

I giovani non vivono in un'isola. Fanno parte di una struttura sociale composta da diverse persone (genitori, insegnanti, formatori, datori di lavoro, etc.), che hanno tutte aspettative diverse nei loro confronti e interagiscono con loro in maniera differente. Nonostante la prima priorità degli animatori siano i giovani, è impossibile ignorare l'influenza che su di essi hanno le persone che li circondano.

Han Paulides (1997) divide il mondo dei giovani in quattro contesti:



Casa
Scuola/Lavoro
Vicinato
Tempo libero

In tutti, i giovani entrano in contatto con qualcuno: amici, genitori, colleghi, compagni di studio, vicini, commercianti, poliziotti,