



Coinvolgere Giovani e Comunità
Valorizzare le esperienze dei Centri Giovanili Mobili

Raccolta di Attività

Mobile Youth Work

Coinvolgere i giovani e le comunità

Promuovere il riconoscimento delle iniziative di Centri Giovanili Mobili



Scopri di più sul progetto:

Scansiona il QR code per accedere a risorse aggiuntive e aggiornamenti.

Questa pubblicazione è stata sviluppata dal team del progetto Mobile Youth Work, una collaborazione tra Roter Baum Berlin (Germania), Curba de Cultură (Romania), Strauss APS (Italia) e Le Fagotin (Belgio). Cofinanziato dall'Unione europea.

Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o di Jugend für Europa – Nationale Agentur. Né l'Unione europea né l'autorità che concede il finanziamento possono essere ritenute responsabili per essi.

Numero di progetto: 2024-1-DE04-KA220-YOU-000245905

Data di pubblicazione: Giugno 2026



Co-funded by
the European Union

Questo database raccoglie un'ampia gamma di attività realizzate dai centri giovanili mobili in tutta Europa. Le attività sono state raccolte attraverso una metodologia strutturata che combina questionari e scambi tra partner. I dati sono stati forniti da operatori giovanili e organizzazioni, quindi revisionati, tradotti e organizzati per garantirne chiarezza, accessibilità e rilevanza.

Il database ha l'obiettivo di ispirare i professionisti del settore e sostenere il coinvolgimento, la partecipazione e l'apprendimento dei giovani in diversi contesti locali.



indice

- 01 Presenza durante la pausa scolastica
- 02 Laboratorio di Graffiti
- 03 Centri Giovanili Mobili in Azione
- 04 Serate Cinema
- 05 Ludoteca Mobile Cooperativa
- 06 Ulični zmaji – Draghi di Strada
- 07 Musica Mobile
- 08 Programma Mobile di Educativa di Strada
- 09 Attività Mobili in Area Rurale
- 10 Voci dei Giovani per il Cambiamento Locale
- 11 Conversazioni all'Aperto
- 12 Attività Sportive
- 13 Photo Booth – Ricordi Istantanei
- 14 diveRcity – Immergiti nella Tua Città
- 15 Friperie Mobile – Second-Hand
- 16 Cucina Mobile
- 17 Serigrafia
- 18 Stampante Fotografica Istantanea Portatile
- 19 Giochi da Tavolo
- 20 Gioielli Fai-da-Te e Portachiavi

La “**Presenza durante le pause scolastiche**” è nata come approccio sperimentale per raggiungere il maggior numero possibile di giovani e far conoscere il Centro Giovanile Mobile. Il metodo si è rivelato molto efficace.

L'attività prevede l'allestimento, una volta a settimana durante le pause scolastiche, di uno spazio accogliente e informale con attrezzature sportive e bevande. Lo spazio viene collocato in un punto ben visibile del cortile scolastico, permettendo ai giovani di interagire, giocare e conoscere il team del centro giovanile.

Tipo di luogo:

Piccola area urbana

Gruppo target:

Giovani dagli 11 anni in su

Organizzazione di

contatto:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Creare consapevolezza e connessione tra il centro giovanile e gli studenti.
- Favorire l'interazione tra pari, soprattutto tra studenti che si conoscono poco pur frequentando la stessa scuola.
- Incoraggiare i giovani a esprimere bisogni e aspettative rispetto al lavoro giovanile.
- Costruire fiducia e familiarità con il team del centro giovanile.

Consigli per l'implementazione

La sfida principale è ottenere l'approvazione della scuola. È importante comunicare chiaramente il valore del progetto alla dirigenza scolastica, presentandolo come un arricchimento della vita degli studenti e non come un ulteriore impegno per la scuola.

L'attività si svolge lo stesso giorno ogni settimana, aiutando gli studenti ad aspettarla e a partecipare. Gli operatori allestiscono lo spazio in un punto visibile del cortile, offrono bevande e dialogano informalmente con gli studenti.

Materiali utilizzati

- Sports gear (balls, badminton, balance boards, frisbees, etc.)
- Table
- Cups
- Tea (iced in summer, hot in winter)
- Transportation tools for materials

Media e consenso

Durante questa attività non vengono scattate foto né registrati video, a causa delle restrizioni scolastiche. Per altri eventi, è necessario un modulo di consenso dei genitori, fornito dall'organizzazione, per la documentazione e la pubblicazione di contenuti multimediali.

Riflessione e valutazione

- **Osservazioni effettuate:**
 - Quali materiali sono stati utilizzati e da chi: età, interessi, ecc.
 - Presenza di gruppi sociali rispetto a studenti isolati.
 - Attrattività rispetto al genere: l'attività è più interessante per ragazzi, ragazze o per tutti i generi?
- **Misurazione dei risultati:**
 - L'aumento della partecipazione al Centro Giovanile Mobile nel pomeriggio è un indicatore chiave di successo.
 - Aiuta a valutare l'impatto della visibilità e del primo coinvolgimento durante l'orario scolastico.

Questo laboratorio di graffiti è pensato per valorizzare la creatività dei giovani, aiutandoli a esplorare la propria identità personale e collettiva attraverso l'espressione artistica. Il laboratorio offre uno spazio inclusivo per la libertà creativa e, allo stesso tempo, un'opportunità di coesione di gruppo e autoriflessione. Questa attività è ideale per contesti urbani e può essere realizzata con poca o nessuna preparazione, purché le condizioni meteorologiche siano adeguate.

Tipo di luogo:

Area urbana

Gruppo target:

Giovani dai 12 ai 27 anni, adattabile anche a bambini più piccoli

Organizzazione di contatto:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Incoraggiare l'espressione creativa personale.
- Supportare i giovani nell'esplorazione di identità e senso di appartenenza.
- Promuovere la collaborazione e la creatività di gruppo.
- Offrire un senso di responsabilità, appartenenza e realizzazione.

Consigli per l'implementazione

- Non è necessaria una preparazione complessa: controllare il meteo in anticipo, poiché l'attività non può essere svolta in caso di pioggia.
- Concludere con tempo sufficiente per far asciugare l'opera, in modo che la parete per graffiti possa essere riposta correttamente.
- I partecipanti sono incoraggiati a:
 - Ideare un concetto
 - Realizzare uno schizzo su carta per comprendere spazio e composizione
 - Scegliere colori appropriati
 - Pianificare tecniche e spessore dello spray

Materiali utilizzati

- Vernici spray
- Guanti e mascherine protettive
- Parete per graffiti, portatile o fissa
- Carta e penne, per disegnare in anticipo le bozze

Media e consenso

Non sono richiesti consenso o documentazione per questa attività. Non vengono pubblicati né registrati contenuti multimediali.

Riflessione e valutazione

- Una breve riflessione iniziale aiuta i partecipanti, soprattutto nei gruppi, a chiarire cosa vogliono creare e perché.
- Gli argomenti di discussione includono: il significato dell'opera, il modo in cui il processo riflette l'identità individuale o di gruppo, e il processo decisionale collaborativo.
- L'esperienza risulta molto più efficace quando almeno un operatore giovanile possiede competenze di base nel graffiti, così da guidare il processo ed evitare un uso improprio dei materiali.

Il **Centro Giovanile Mobile di Marzahn-Hellersdorf** porta il lavoro giovanile direttamente nei quartieri in cui vivono i giovani. È uno spazio dinamico che incoraggia la partecipazione, sostiene l'impegno democratico e aiuta i giovani a scoprire ciò che accade nella loro comunità. Il centro opera in un contesto urbano ed è pensato per essere flessibile, inclusivo e coinvolgente per un'ampia fascia d'età, anche se le sue attività principali si concentrano su adolescenti e giovani adulti.

Tipo di luogo:

Area urbana

Gruppo target:

Tutti i giovani dai 6 ai 27 anni, con un focus principale su adolescenti e giovani adulti

Organizzazione di contatto:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Promuovere la partecipazione giovanile e la cittadinanza attiva.
- Presentare ai giovani le attività e le risorse locali.
- Sostenere l'apprendimento democratico e il dialogo.
- Creare un ambiente sicuro, divertente e accogliente.

Consigli per l'implementazione

Il Centro Giovanile Mobile è attrezzato per essere allestito temporaneamente in diversi spazi urbani, offrendo esperienze diversificate ai giovani. Le sue attività non sono rigidamente programmate, consentendo interazioni spontanee e un coinvolgimento flessibile.

Sebbene non siano richiesti una progettazione o una preparazione specifica prima di ogni sessione, il personale rimane attento ai bisogni e agli interessi dei giovani nel momento presente.

Materiali utilizzati

- Un'ampia gamma di attività e attrezzature sportive
- Giochi e strumenti ludici di coinvolgimento
- Tavoli e divani per il relax e la conversazione
- Elettricità tramite batteria
- Cucina mobile per attività legate al cibo
- Parete mobile per graffiti per l'espressione artistica

Media e consenso

- Non vengono raccolti dati personali dei giovani partecipanti.
- Gli aggiornamenti e la comunicazione avvengono tramite l'account Instagram ufficiale.

Riflessione e valutazione

• **Processo di riflessione:**

La discussione su coinvolgimento, sfide e risultati di apprendimento avviene durante le riunioni settimanali del team.

• **Strategia di valutazione:**

Le revisioni interne si svolgono sia:

- Settimanalmente, a livello di team
- Annualmente, durante gli incontri internazionali dei Centri Giovanili Mobili a Berlino

Movie Nights è un'iniziativa di prossimità pensata per portare l'esperienza del cinema ai giovani delle aree rurali remote, che spesso non hanno accesso a questo tipo di opportunità. Trasforma uno spazio pubblico o semi-privato in un cinema temporaneo, all'aperto o al chiuso, creando un momento culturale e inclusivo per i giovani della comunità. L'esperienza può essere arricchita da una discussione di gruppo dopo il film, per condividere pensieri e riflessioni.

! Tipo di luogo:

Area rurale

🎯 Gruppo target:

Nessuna fascia d'età specifica; aperto a tutti i giovani

👤 Organizzazione di

contatto: Curba de Cultură

Obiettivi e benefici

- Portare esperienze culturali e di intrattenimento ai giovani delle aree rurali.
- Favorire il legame comunitario e un'esperienza condivisa.
- Incoraggiare la discussione e la riflessione sui media.
- Offrire un'esperienza di cinema gratuita e accessibile in aree altrimenti scarsamente servite.

Consigli per l'implementazione

1. Verificare le autorizzazioni legali per la proiezione pubblica del film.
2. Raccogliere e controllare tutti i materiali prima di partire per il luogo dell'attività.
3. Promuovere l'evento in anticipo tramite social media o reti locali.
4. Allestimento sul posto:
 - Installare proiettore, schermo, casse audio, laptop e tutti i cavi.
 - Disporre i posti a sedere per garantire una buona visibilità a tutti.
5. Proiettare il film.
6. Facoltativamente, condurre una sessione di confronto per discutere i temi e le impressioni emerse dal film.
7. Riporre tutta l'attrezzatura e liberare lo spazio dopo l'evento.

Materiali utilizzati

- Proiettore o schermo TV
- Laptop o computer
- Casse audio
- Film selezionato
- Posti a sedere: sedie, panche, tappetini da yoga, cuscini, ecc.
- Tutti i cavi necessari per alimentazione, audio e video
- Fonte di elettricità
- Spazio esterno o interno buio, con spazio sufficiente e senza interruzioni

Media e consenso

- All'inizio dell'attività, i partecipanti firmano un registro presenze che include un accordo GDPR.
- I partecipanti possono scegliere di non comparire in foto o pubblicazioni indicando la propria preferenza nel modulo.

Riflessione e valutazione

- A volte, dopo il film, viene svolta una sessione di confronto per incoraggiare la condivisione di riflessioni personali ed emozioni.
- Gli organizzatori contano i partecipanti e raccolgono feedback verbali per valutare la scelta del film e il livello generale di gradimento.

05 Ludoteca cooperativa mobile

“Coop’Osons” è una ludoteca cooperativa mobile che porta il piacere del gioco cooperativo direttamente nelle comunità. Nata originariamente come ludoteca fissa in un villaggio rurale con accesso limitato, si è trasformata in un’unità mobile dopo il COVID-19, rendendo i giochi più accessibili e contribuendo a ridurre l’isolamento, soprattutto tra le famiglie che normalmente non frequenterebbero una ludoteca tradizionale. Il progetto pone l’accento su inclusione, connessione sociale e riscoperta del gioco per tutte le fasce d’età e abilità.

Tipo di luogo:

Piccola area urbana

Gruppo target:

Aperto a tutte le famiglie, incluse le persone con disabilità

Organizzazione di contatto:

De Bouche à Oreille

Obiettivi e benefici

- Incoraggiare la riscoperta dei giochi cooperativi.
- Promuovere il piacere di giocare insieme.
- Creare legami sociali e ridurre l’isolamento.
- Raggiungere comunità e famiglie scarsamente servite.

Consigli per l’implementazione

1. Annunciare la presenza tramite Facebook, e-mail e partner locali.
 2. Arrivare in anticipo per allestire giochi e tavoli.
 3. Disporre i giochi per fasce d’età.
 4. L’attività dura generalmente 2 ore ed è aperta al pubblico con accesso libero.
 5. I visitatori:
 - Restituiscono i giochi presi in prestito e ne scelgono di nuovi.
 - Possono iscriversi sul posto, se nuovi.
 - Ricevono consigli nella scelta dei giochi.
 6. Tutti i giochi restituiti vengono controllati per verificarne completezza e condizioni. Se necessario, vengono riparati prima di essere prestati nuovamente.
- Alla fine, giochi e materiali vengono riposti nella caravan e riportati alla sede.

Materiali utilizzati

- Caravan mobile completamente fornita di giochi
- Tavoli per organizzare i giochi per fascia d’età
- Spazio facilmente accessibile per le manovre della caravan e per una partecipazione sicura
- Una copertura dalla pioggia è ideale, ma non obbligatoria

Media e consenso

I dati dei partecipanti non vengono mai condivisi e sono utilizzati esclusivamente per la comunicazione interna sulle attività della ludoteca.

Riflessione e valutazione

- Il passaggio a un formato mobile è stato motivato dalla portata limitata della ludoteca fissa.
- L’iniziativa ha ampliato con successo il proprio raggio d’azione, portando il gioco nelle case di famiglie che altrimenti non avrebbero partecipato.
- Alcune famiglie hanno reintrodotti i giochi nella loro vita quotidiana grazie al servizio.
- Tuttavia, il progetto richiede molte risorse e c’è bisogno di un maggior numero di volontari.

Ulični zmaji (Street Dragons) è un programma di prossimità basato sul lavoro di strada che porta supporto, connessione e visibilità costanti ai giovani negli spazi pubblici. Attraverso visite settimanali in luoghi chiave intorno a Lubiana, incluse zone marginalizzate e ad alto rischio, il programma offre una presenza non invasiva, interazioni informali e accesso ad attività e supporto, sempre su base volontaria.

Tipo di luogo:

Piccola area urbana

Gruppo target:

Giovani dai 12 ai 29 anni, in particolare coloro che trascorrono tempo in strada, nei cortili scolastici o tra i condomini.

Una delle sedi si trova presso un centro sociale e culturale autonomo nel centro di Lubiana, raggiungendo giovani vulnerabili, ad esempio persone senza dimora o consumatori di sostanze.

Obiettivi e benefici

- Incontrare i giovani nei luoghi in cui si trovano, inclusi quelli a rischio o ai margini.
- Costruire fiducia, familiarità e visibilità negli spazi pubblici.
- Offrire accesso a interazioni sociali di base, strumenti ricreativi e senso di comunità.
- Supportare l'accesso in situazioni di emergenza e l'intervento precoce.
- Fornire un punto di contatto a bassa soglia per gruppi vulnerabili.

Consigli per l'implementazione

1. Due operatori per ogni uscita, sempre chiaramente visibili grazie all'abbigliamento acceso.
2. La presenza settimanale negli stessi luoghi costruisce prevedibilità e fiducia.
3. Se non sono presenti giovani, gli operatori camminano nel quartiere per entrare in contatto con altre persone.
4. L'approccio è amichevole e volontario: lo staff spiega il progetto e propone una conversazione informale.
5. Se si crea coinvolgimento, il tempo viene dedicato a parlare, giocare o semplicemente essere presenti.
6. Ogni sessione dura circa 2 ore.

Successivamente, il team svolge una breve discussione di riflessione.

Materiali utilizzati

- Gli operatori indossano giacche verde acceso con il logo dell'organizzazione.
- Gli oggetti portati variano in base al luogo e ai bisogni, ma possono includere:
 - **Attrezzature sportive**
 - **Giochi sociali e di carte**
 - **Bevande calde e snack**

Media e consenso

- Le storie o le foto su Instagram vengono condivise solo con il consenso verbale dei partecipanti.
- In caso contrario, i dati vengono registrati in forma anonima nel Logbook.

Riflessione e valutazione

- Dopo ogni uscita sul campo, gli operatori giovanili riflettono insieme sull'andamento dell'attività, sulle sfide e sui successi.
- Una riunione mensile riunisce l'intero team per condividere aggiornamenti e apprendere dalle diverse aree di intervento.
- Lo staff utilizza Logbook, un sistema digitale per documentare:
 - Numero di operatori e partecipanti
 - Attività svolte
 - Osservazioni e incidenti

Il **Millenium Van** è un'esperienza comunitaria mobile alimentata dalla musica, che unisce le persone attraverso performance spontanee e intrattenimento partecipativo. Funzionando come uno "show su quattro ruote", il van ospita jam session dal vivo, danza e performance vive che creano un'atmosfera dinamica e animano gli spazi pubblici. La sua missione è semplice: usare la musica come strumento di interazione e inclusione, trasformando gli ambienti quotidiani in palcoscenici vivaci per l'espressione.

Tipo di luogo:

Area urbana

Gruppo target:

Giovani e adulti dai 14 ai 40 anni

Obiettivi e benefici

- Favorire il coinvolgimento della comunità attraverso esperienze musicali condivise.
- Incoraggiare l'espressione creativa personale attraverso musica, danza e linguaggi visivi.
- Superare le barriere e far incontrare persone con background diversi.
- Trasformare gli spazi urbani in vivaci arene performative inclusive.

Consigli per l'implementazione

1. Il van arriva in uno spazio urbano scelto.
2. La musica viene diffusa attraverso un sistema audio, attirando il pubblico.
3. I partecipanti sono incoraggiati a unirsi:
 - Suonando strumenti
 - Ballando
 - Contribuendo visivamente, ad esempio con luci, arte o movimento
4. L'evento si sviluppa in modo organico, creando uno spettacolo fluido e collaborativo.
5. L'energia si concentra sul coinvolgimento, in cui ogni partecipante diventa performer.

Materiali utilizzati

- Sistema audio in grado di supportare sessioni musicali all'aperto
- Strumenti musicali e accesso ad attrezzature audio
- Effetti visivi o performance basate sulla luce, opzionali

Media e consenso

- Qualsiasi contenuto multimediale raccolto per la promozione, ad esempio contenuti Instagram, viene gestito con attenzione al consenso e alla rappresentazione.
- L'attenzione è posta sul catturare lo spirito del momento, piuttosto che i singoli individui, salvo esplicita autorizzazione.

Riflessione e valutazione

- L'impatto si percepisce attraverso l'energia e la partecipazione: il modo in cui le persone interagiscono, si coinvolgono e si esprimono.
- Il team valuta ogni sessione in base al livello di coinvolgimento e all'atmosfera creata.

08 Programma Mobile di Educativa di Strada

MOBILE
YOUTH
WORK

Streetwork è un programma mobile di prossimità rivolto ai giovani, pensato per supportare giovani vulnerabili direttamente nei loro ambienti di vita. Il progetto si rivolge anche a chiunque cerchi orientamento, informazioni o supporto emotivo, promuovendo un accesso a bassa soglia alle risorse sociali. Con supporto politico e finanziamenti, il programma offre lavoro sociale di strada attraverso una presenza strutturata e un accompagnamento costante.

Tipo di luogo:

Area urbana

Gruppo target:

Principalmente giovani in situazioni di precarietà, ma anche chiunque abbia bisogno di informazioni o supporto

Organizzazione di contatto:

Jugendbüro

Obiettivi e benefici

- Offrire supporto personalizzato ai giovani in situazioni di precarietà.
- Aiutare a costruire fiducia in sé stessi e a promuovere l'empowerment giovanile.
- Fornire orientamento e aiuto pratico in modo accessibile e vicino ai giovani.
- Promuovere l'inclusione sociale e il benessere a lungo termine.

Consigli per l'implementazione

- Le attività si basano su un'analisi dei bisogni con supporto politico.
- Il team di streetwork si muove nei quartieri e incontra i giovani nei luoghi in cui si riuniscono naturalmente.
- Il supporto può includere conversazioni informali, ascolto attivo, condivisione di risorse o collegamento dei giovani con servizi formali.
- Le sessioni si basano su un approccio a bassa soglia e fondato sulla fiducia, garantendo accessibilità per tutti.
- Una guida concettuale continuativa è integrata nella progettazione del programma, come indicato nella documentazione concettuale interna.

Materiali utilizzati

- Due minibus completamente attrezzati, ciascuno con una piccola cucina mobile
- Accesso a diversi luoghi privati o semi-privati per conversazioni e sessioni di supporto
- Sovvenzioni costanti per acquistare materiali o risorse aggiuntive in base alle necessità

Media e consenso

- Il team segue attentamente la legislazione nazionale in materia di privacy dei dati e consenso.
- Non vengono raccolti dati non necessari; la comunicazione rimane discreta e professionale.
- La visibilità online è limitata al sito ufficiale di Jugendbüro e ai canali social controllati di Streetwork.

Riflessione e valutazione

- Due report annuali forniscono un'analisi approfondita dei progressi.
- Le riunioni settimanali del team e le sessioni mensili di supervisione garantiscono la qualità e favoriscono la riflessione sulle buone pratiche.
- La comunicazione diretta con il coordinatore del team fa parte della routine di feedback e miglioramento.



Co-funded by
the European Union



roter baum FUMBA INCIPIERE LE FAGOTIN STRAUSS

09 Attività mobili in area rurale

Il **Centro Giovanile Mobile** è un'iniziativa itinerante creata per presentare ai giovani delle aree rurali il concetto di centro giovanile, incoraggiare il coinvolgimento sociale e costruire fiducia in sé stessi. Questo programma guidato dal governo porta attività interattive, giochi e intrattenimento direttamente nelle scuole dei villaggi remoti, rendendo i servizi per i giovani accessibili dove sono più necessari.

Tipo di luogo:

Area rurale

Gruppo target:

Giovani delle aree rurali

Obiettivi e benefici

- Presentare il concetto e i benefici dei centri giovanili alle comunità rurali.
- Promuovere l'interazione sociale, lo spirito di gruppo e la fiducia in sé stessi.
- Creare un ambiente inclusivo e gioioso per i giovani.
- Offrire l'opportunità di vivere esperienze creative ed educative.

Consigli per l'implementazione

1. Leader giovanili e volontari raggiungono le scuole dei villaggi.
2. Le attività iniziano con una presentazione e giochi rompighiaccio.
3. L'intera giornata include:
 - Una varietà di giochi di gruppo
 - Pittura, lettura e laboratori creativi
 - Sessioni di musica e danza
 - Proiezione di film in giardino
4. L'esperienza è pensata per essere interattiva e gioiosa, favorendo fiducia e coinvolgimento.

Materiali utilizzati

Il team porta con sé una varietà di attrezzature e materiali:

- Tavolini e sedie
- Giocattoli e materiali per giochi
- Kit per il face painting
- Strumenti musicali
- Materiali per attività energizer
- Hula hoop, giochi mentali, libri e materiali per attività manuali
- Attrezzatura per guardare film all'aperto in giardino
- Regali e piccoli premi per i partecipanti

Media e consenso

- In quanto organizzazione governativa, il progetto opera nel rispetto delle linee guida standard in materia di privacy ed etica.
- Non sono disponibili contenuti multimediali recenti per questa specifica attività.

Riflessione e valutazione

- La riflessione viene svolta collettivamente attraverso gli applausi, celebrando insieme la giornata.
- I partecipanti compilano anche un semplice questionario di feedback, indicando quali attività hanno apprezzato di più.
- Le valutazioni sono quantitative e informali, permettendo ai giovani di esprimere liberamente le proprie preferenze.

10 Voci dei Giovani per il Cambiamento Locale



L'iniziativa Consulting Young People trasforma il Centro Giovanile Mobile in una grande scatola dei suggerimenti, dove i giovani possono esprimere le proprie opinioni in modo sicuro e libero. Attraverso interviste anonime, il progetto raccoglie aspettative, bisogni e idee dei giovani e li presenta direttamente ai decisori locali, creando un ponte tra la comunità giovanile e le autorità municipali.

! Tipo di luogo:

Area rurale

🎯 Gruppo target:

Giovani dai 12 ai 26 anni, con focus sui 12-18 anni

Obiettivi e benefici

- Creare una piattaforma per le voci dei giovani all'interno del comune.
- Favorire l'impegno civico e la partecipazione attiva alla vita locale.
- Raccogliere idee e bisogni dei giovani in modo non invasivo e rispettoso.
- Supportare la co-creazione di progetti guidati dai giovani in collaborazione con il governo locale.

Consigli per l'implementazione

1. Gli inviti postali vengono distribuiti in tutto il comune, spiegando il progetto e indicando il calendario per ciascun villaggio.
2. Il Centro Giovanile Mobile visita ogni località secondo la programmazione prevista.
3. I giovani sono invitati a partecipare a un'intervista filmata o registrata, rispondendo in forma anonima a una serie di domande.
4. Alla fine, viene chiesto loro se desiderano rimanere coinvolti nelle fasi successive: la co-progettazione di iniziative giovanili.
5. Vengono organizzati due incontri di follow-up:
 - Uno con i decisori locali per presentare le informazioni raccolte
 - Uno con i giovani interessati per pianificare i prossimi passi concreti

Materiali utilizzati

- Il Centro Giovanile Mobile è attrezzato per registrazioni audio/video.
- Le interviste sono guidate attraverso una presentazione al computer, per ridurre la pressione e garantire maggiore privacy.
- Ai giovani viene offerta una bevanda dopo l'intervista come gesto di ringraziamento.
- Inviti e calendari vengono inviati tramite posta a ogni famiglia del comune.

Media e consenso

- Non vengono condivisi contenuti o materiali multimediali pubblici.
- Le registrazioni vengono utilizzate in modo privato e rispettoso per portare le voci dei giovani all'attenzione delle autorità.

Riflessione e valutazione

- Conversazione diretta con i partecipanti dopo le interviste per raccogliere feedback.
- Le risposte registrate vengono utilizzate solo internamente, non per la pubblicazione.
- Tutte le registrazioni vengono anonimizzate, garantendo un ambiente sicuro e rispettoso per l'espressione personale.

11 Conversazioni all'aperto



“Sport e passeggiate” è un’attività all’aperto dinamica e flessibile che inizia con giochi sportivi di squadra e prosegue con una sessione di camminata e conversazione, creando un ambiente informale e significativo per aprire discussioni su temi come salute mentale, educazione e vita quotidiana. È pensata per costruire fiducia, promuovere la salute fisica e mettere in contatto gli operatori giovanili con i giovani in un contesto naturale e rilassato.

Obiettivi e benefici

- Incoraggiare il lavoro di squadra e l’attività fisica.
- Utilizzare la camminata come strumento per conversazioni e riflessioni più profonde.
- Migliorare la connessione tra operatori giovanili e partecipanti.
- Comprendere meglio gli interessi e i bisogni dei giovani.
- Creare uno spazio in cui poter parlare in modo informale di salute mentale e temi personali.

Tipo di luogo:

Area rurale

Gruppo target:

Aperto a tutti, inclusivo di tutte le fasce d’età

Consigli per l’implementazione

- Arrivo sul posto e accoglienza dei partecipanti.
- I giovani scelgono l’attività sportiva preferita per la giornata.
- Il gioco inizia: gli operatori giovanili partecipano attivamente.
- Dopo i giochi, si fa una breve pausa.
- Se il meteo lo permette, si svolge una camminata di gruppo, utilizzandola come occasione per parlare di interessi, problemi e idee.
- L’attenzione è posta sulla costruzione di relazioni e sulla comprensione delle prospettive dei giovani.

Materiali utilizzati

- Preferibilmente un campo sportivo, ma non è necessario
- Palloni e attrezzature sportive semplici: calcio, basket, pallavolo
- Spazio aperto all’aperto per camminare
- Non è richiesto un grande allestimento: l’attività è flessibile e adattabile a qualsiasi luogo

Media e consenso

- I moduli di registrazione vengono compilati prima di ogni attività.
- I partecipanti possono scegliere se dare il consenso per foto e video.
- La condivisione dei contatti personali è volontaria e basata sulla fiducia.
- Non vi è alcun obbligo di fornire dati personali oltre a quelli necessari per la partecipazione.

Riflessione e valutazione

- Alla fine di ogni sessione, i partecipanti sono invitati a condividere le proprie sensazioni ed esperienze.
- Tutti sono incoraggiati a esprimere in che modo l’attività li ha influenzati, promuovendo dialogo aperto e consapevolezza di sé.

“Attività sportive” è un programma sportivo mobile, orientato prima di tutto al divertimento, pensato per portare gioco e interazione sociale ai giovani delle aree rurali prive di infrastrutture sportive. Utilizzando attrezzature portatili, il Centro Giovanile Mobile crea spazi di gioco spontanei dove i giovani possono incontrarsi, giocare e divertirsi insieme.

Tipo di luogo:

Area rurale

Gruppo target:

Giovani dai 12 ai 20+ anni

Obiettivi e benefici

- Promuovere l'interazione sociale e nuove amicizie.
- Offrire accesso ad attività sportive ricreative in aree scarsamente servite.
- Incoraggiare inclusione e collaborazione attraverso il gioco di squadra.
- Offrire ai giovani esperienze sane e piacevoli.
- Rafforzare la presenza degli operatori giovanili in contesti comunitari informali.

Consigli per l'implementazione

1. Arrivo e organizzazione dello spazio per allestire le aree sportive.
2. Invitare i giovani del luogo a partecipare: non è necessaria alcuna registrazione.
3. Iniziare a giocare insieme: gli operatori giovanili avviano i giochi.
4. Quando l'atmosfera diventa accogliente e attiva, i giovani prendono l'iniziativa e continuano a giocare liberamente.
5. L'obiettivo: semplicemente divertirsi e stare bene insieme.

Materiali utilizzati

Il Centro Giovanile Mobile porta tutta l'attrezzatura necessaria:

- Porte da calcio pieghevoli
- Rete da badminton pieghevole
- Rete da ping pong adattabile
- Palloni vari e attrezzature leggere per il gioco

L'unico requisito è uno spazio aperto e sicuro, dove i giovani possano muoversi liberamente.

Media e consenso

- Nessuna raccolta strutturata di dati.
- Foto e video generalmente non vengono pubblicati, oppure vengono condivisi senza mostrare i volti.
- L'attenzione rimane sulla tutela della privacy e sul mantenere il momento spontaneo.

Riflessione e valutazione

- Non viene applicato alcun processo formale di riflessione.
- Le conversazioni informali con i giovani aiutano gli operatori a rimanere in contatto con le loro esperienze e i loro bisogni.

13 Photo Booth - Ricordi Istantanei

Photo Booth è un'attività leggera e creativa all'interno del Mobile Youth Center (MYC), trasformato in uno studio fotografico colorato. I giovani possono travestirsi, mettersi in posa e scattare foto Polaroid, creando ricordi duraturi del loro tempo con il MYC – lasciando anche una traccia visiva divertente per gli altri.

Tipo di luogo:

Area rurale

Gruppo target:

Giovani dai 12 ai 26 anni

Obiettivi e benefici

- Offrire un'attività gioiosa e rilassata
- Rafforzare la connessione e il coinvolgimento con il centro giovanile mobile
- Creare uno spazio accogliente e informale per l'espressione personale
- Costruire un senso di appartenenza attraverso ricordi condivisi
- Nessun obiettivo di apprendimento formale – solo divertimento

Consigli per l'Implementazione

1. Allestire il centro giovanile mobile come un photobooth decorato con oggetti di scena e illuminazione
2. Invitare i giovani a travestirsi e scattare foto Polaroid
3. Ogni foto rimane nel centro giovanile mobile come parte di una parete collettiva dei ricordi
4. Il processo è volontario e informale, interamente focalizzato sul divertimento

Materiali Utilizzati

- Macchina fotografica Polaroid con pellicola
- Varietà di costumi, accessori, parrucche, cappelli
- Decorazioni all'interno del centro giovanile mobile per creare uno spazio fotografico a tema
- Il centro diventa uno studio fotografico temporaneo, invitando alla creatività e al divertimento.

Media e consenso

- **Photos are never published**
- Polaroid prints are **displayed only inside** the MYC
- Respect for privacy and **no digital storage** or sharing

Riflessione e Valutazione

- Nessuna riflessione formale
- Conversazioni informali con i giovani per rafforzare la relazione

Tipo di luogo:

Area urbana

Gruppo target:

Adolescenti e giovani adulti dai 14 ai 27 anni

Organizzazione di riferimento:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Promuovere l'autoefficacia e la responsabilità personale
- Rafforzare il lavoro di squadra, la comunicazione e le capacità di gestione dei conflitti
- Sviluppare competenze organizzative e di pianificazione di eventi
- Favorire la partecipazione giovanile e il processo decisionale democratico
- Incoraggiare l'espressione creativa e l'identità culturale

Materiali utilizzati

- Attrezzature tecniche, palchi e materiali creativi
- Supporto logistico da parte degli educatori giovanili (Roter Baum)
- Collaborazione con le autorità locali per permessi e sicurezza
- Accesso a spazi pubblici nella comunità
- Strategie per coinvolgere e mobilitare i giovani partecipanti

Consigli per l'Implementazione

1. Incontro iniziale per raccogliere idee insieme ai giovani
2. Creazione di gruppi di lavoro (es. musica, tecnico, comunicazione)
3. I giovani pianificano l'evento con il supporto di professionisti
4. Realizzazione dell'evento – ad es. concerti all'aperto, workshop, mini-festival
5. Dopo l'evento, il team riflette e valuta l'esperienza

Media e consenso

- Tutti i dati sono conformi al GDPR
- Il consenso viene raccolto prima della partecipazione
- Nessun dato viene condiviso con terze parti
- I partecipanti sono informati sui loro diritti in materia di dati

Riflessione e valutazione

- Sessioni di riflessione strutturate con tutti i partecipanti
- Questionari di feedback per valutare dinamiche di gruppo e crescita personale
- Celebrazione dei traguardi e dei risultati condivisi
- Feedback dei partecipanti tramite moduli e discussioni aperte
- Osservazione continua da parte di esperti del lavoro giovanile
- Documentazione e analisi dell'evento
- Monitoraggio a lungo termine del coinvolgimento e dello sviluppo personale dei giovani

Tipo di luogo:

Area rurale

Gruppo target:

Giovani e persone in situazione di bisogno (es. rifugiati), soprattutto in contesti rurali

Obiettivi e benefici

- Promuovere la responsabilità personale e la solidarietà attraverso il riuso e la sostenibilità
- Sviluppare competenze pratiche come cucito, riparazione e upcycling dei vestiti
- Incoraggiare l'imprenditorialità sociale e la consapevolezza ecologica tra i giovani
- Rafforzare il coinvolgimento giovanile nelle comunità locali e rurali

Consigli per l'Implementazione

1. Fase di raccolta – I giovani lanciano una campagna di donazione di vestiti tramite social media
2. Selezione e riparazione – I capi vengono selezionati, riparati o trasformati durante i workshop settimanali di cucito
3. Organizzazione evento – Si contatta un'organizzazione partner o un centro di accoglienza per ospitare il negozio second-hand mobile
4. Vendita sociale – I vestiti vengono venduti a prezzi simbolici (€1–€2) a residenti o persone in difficoltà
5. Interazione comunitaria – Si favoriscono dialogo, dignità e consapevolezza sul riuso e l'economia circolare

Materiali utilizzati

- Macchine da cucire e materiali per il cucito
- Vestiti donati, grucce e attrezzature base per esposizione/mercato
- Supporto logistico da parte di centri giovanili o organizzazioni partner
- Accesso a spazi pubblici o centri di accoglienza
- Strategie social per promuovere donazioni e partecipazione

Riflessione e valutazione

- Incontri di riflessione con i giovani partecipanti dopo le attività
- Discussioni continue durante i workshop settimanali
- Celebrazione dei traguardi (es. numero di capi riutilizzati, storie di impatto)
- Valutazione annuale con centri partner e giovani coinvolti
- Osservazione continua della crescita personale e del senso di responsabilità
- Documentazione tramite foto, storytelling o report delle attività

Media e consenso

- Il consenso viene raccolto prima della partecipazione
- Nessun dato personale viene condiviso con terze parti
- I partecipanti sono informati sui loro diritti e sulla protezione dei dati (conformità GDPR)

Tipo di luogo:

Area urbana

Gruppo target:

Adolescenti e giovani dai 12 ai 27 anni (adatto anche a bambini più piccoli)

Organizzazione di riferimento:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- I bambini apprendono le basi di un'alimentazione sana e come preparare pasti equilibrati
- Sviluppo di competenze culinarie di base (misurare, mescolare, tagliare sotto supervisione, seguire ricette)
- Esercizio del lavoro di squadra, della divisione dei ruoli e della collaborazione nella preparazione dei pasti

Consigli per l'implementazione

1. Introduzione (0–10 min) – Accoglienza, presentazione, lavaggio delle mani, regole igieniche e briefing sulla sicurezza
2. Dimostrazione (10–15 min) – Il facilitatore mostra la ricetta, le tecniche di taglio e spiega gli ingredienti
3. Cucina in gruppi (15–35 min) – I bambini lavano, tagliano e mescolano gli ingredienti, preparando un pasto semplice (insalata, wrap, macedonia)
4. Degustazione e condivisione (35–50 min) – I partecipanti assaggiano e condividono il piatto preparato
5. Pulizia e chiusura (50–60 min) – Pulizia degli strumenti, raccolta differenziata, feedback e saluti

Materiali Utilizzati

- Attrezzatura per servire: piatti, bicchieri, ciotole (riutilizzabili o eco-friendly), tovaglioli o strofinacci, sacchi per rifiuti con raccolta differenziata
- Ingredienti e forniture: verdure, cereali, proteine, erbe aromatiche, spezie (sale, pepe, olio), contenitori per conservazione, eventuale borsa frigo
- Spazio: area esterna o semi-esterna sicura (parco giochi, piazza, cortile)

Riflessione e valutazione

- Riflessione di gruppo: i partecipanti condividono qualcosa che proverebbero a fare a casa o che cambierebbero la prossima volta
- Osservazione: coinvolgimento, lavoro di squadra, sicurezza, partecipazione
- Feedback: domande verbali al gruppo – gradimento, apprendimento, disponibilità a ripetere l'attività
- Risultati di apprendimento: igiene, competenze culinarie, collaborazione, interesse per il cibo sano
- Risultati pratici: completamento della ricetta, cooperazione, assaggio di nuovi alimenti
- Valutazione del facilitatore: revisione post-attività su possibili miglioramenti (materiali, tempi, dinamiche)

Tipo di luogo:

Piccola area urbana

Gruppo target:

Aperto a tutti

Organizzazione di riferimento:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Introdurre i partecipanti alle basi della serigrafia come tecnica artistica e artigianale
- Incoraggiare il pensiero creativo, l'espressione personale e la sperimentazione nel processo di progettazione
- Sviluppare abilità motorie fini, precisione e comprensione del trasferimento del design sul tessuto
- Favorire la collaborazione e l'apprendimento tra pari attraverso la condivisione dei materiali e il supporto reciproco

Implementazione

- Disegno e progettazione (0-20 min): i partecipanti creano e disegnano i propri design, apprendendo i principi base di composizione e contrasto
- Preparazione del telaio (20-40 min): i facilitatori mostrano come preparare i telai (emulsione, asciugatura, trasferimento del design) oppure illustrano il processo se già svolto in precedenza
- Stampa su tessuto (40-70 min): i partecipanti stampano i loro design su T-shirt o borse utilizzando la racla, sperimentando pressione, colore e posizionamento
- Asciugatura e condivisione (70-90 min): le stampe vengono lasciate asciugare mentre i partecipanti presentano i propri lavori e riflettono sulle idee
- Pulizia e chiusura (90-100 min): pulizia collettiva degli strumenti e dello spazio, seguita da una breve riflessione di gruppo

Materiali utilizzati

- Strumenti per serigrafia (telaio, rete, racla, inchiostri, nastro adesivo)
- Telaio già preparato con il design (richiede tempo e una stanza buia per l'emulsione fotosensibile)
- T-shirt o borse in tela per la stampa, coperture protettive per i tavoli, acqua per la pulizia, carta assorbente
- Un piccolo spazio urbano ben ventilato, con tavoli piani e spazio sufficiente per lavorare in sicurezza

Riflessione e valutazione

- Osservazione: coinvolgimento, creatività, lavoro di squadra, attenzione alla sicurezza e capacità di seguire le istruzioni
- Feedback: discussione di gruppo o breve questionario su gradimento, apprendimento e interesse a continuare
- Risultati di apprendimento: comprensione di base della serigrafia, miglioramento della creatività e delle abilità manuali, aumento della fiducia in sé e esperienza di lavoro di squadra
- Risultati pratici: ogni partecipante realizza un oggetto stampato personalizzato (T-shirt o borsa in tela)
- Valutazione del facilitatore: riflessione post-attività su materiali, tempi, gestione del gruppo e livello di coinvolgimento

Tipo di luogo:

Piccola area urbana

Gruppo target:

Tutti

Organizzazione di riferimento:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e Benefici

- Incoraggiare l'interazione sociale e la partecipazione spontanea attraverso un'attività fotografica creativa e divertente
- Offrire ai partecipanti l'opportunità di esprimere la propria individualità e immagine personale tramite accessori e pose
- Promuovere la consapevolezza della privacy digitale e dell'importanza di gestire responsabilmente le proprie immagini
- Rafforzare lo spirito di comunità creando ricordi tangibili di eventi ed esperienze condivise

Consigli per l'Implementazione

- Scelta degli accessori (0–5 min): i partecipanti selezionano accessori o sfondi, stimolando creatività ed espressione personale
- Scatto della foto (5–10 min): un operatore scatta la foto con lo smartphone collegato alla stampante; i partecipanti sono invitati a mettersi in posa e divertirsi
- Stampa e condivisione (10–15 min): la foto viene stampata immediatamente e consegnata come ricordo dell'evento
- Eliminazione della foto (15 min): l'immagine viene cancellata subito dallo smartphone per garantire privacy e protezione dei dati

Materiali utilizzati

- Stampante fotografica portatile istantanea
- Smartphone collegato alla stampante
- Accessori divertenti e sfondi decorativi (cappelli, occhiali, cartelli, ecc.)
- Tavolino o postazione mobile per l'allestimento
- Necessità di elettricità o power bank carico e connessione stabile WiFi/Bluetooth

Media e consenso

Photos are taken only with participants' verbal consent, printed on-site, and immediately deleted from the smartphone after printing. No images are stored or shared digitally.

Riflessione e valutazione

- Osservazione: coinvolgimento, creatività, interazione sociale, rispetto della privacy ed entusiasmo dei partecipanti
- Feedback: breve feedback verbale durante o dopo l'attività – soddisfazione, livello di divertimento e comprensione delle regole sulla privacy
- Risultati di apprendimento: maggiore consapevolezza della privacy digitale, rafforzamento dei legami sociali ed espressione creativa attraverso la fotografia
- Risultati pratici: foto stampate consegnate ai partecipanti come ricordo personale; maggiore visibilità e atmosfera comunitaria durante l'evento
- Valutazione del facilitatore: note post-attività su setup tecnico, gestione dei partecipanti, procedure di privacy e possibili miglioramenti

Tipo di luogo:

Piccola area urbana (parco, piazza o spazio del centro giovanile mobile con ombra o tavoli disponibili)

Gruppo target:

Tutti

Organizzazione di

riferimento:

Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Favorire l'interazione sociale, la comunicazione e la collaborazione attraverso esperienze di gioco condivise
- Incoraggiare l'inclusione offrendo un modo semplice e divertente per coinvolgere nuovi partecipanti
- Sviluppare il pensiero strategico, la pazienza e il rispetto delle regole in un contesto rilassato e ludico
- Promuovere la cura e la responsabilità verso i materiali condivisi e gli spazi comuni

Consigli per l'Implementazione

- Allestimento e introduzione (0–10 min)
I facilitatori preparano i giochi, presentano le opzioni disponibili e spiegano regole e obiettivi. I partecipanti formano piccoli gruppi in base a interesse o età.
 - Gioco (10–50 min)
I gruppi giocano uno o più turni, esercitando turnazione, problem solving e lavoro di squadra. I facilitatori supportano i nuovi giocatori, chiariscono le regole e incoraggiano il fair play.
 - Condivisione e chiusura (50–60 min)
Breve discussione su come è andato il gioco, strategie utilizzate e momenti divertenti. I partecipanti aiutano a riordinare e riporre i materiali.

Materiali utilizzati

- Giochi da tavolo adatti a diverse età e livelli (es. strategia, cooperazione, quiz o giochi rapidi)
- Tavoli e sedie in uno spazio esterno o semi-esterno confortevole e accessibile
- Scatola o borsa per organizzare e proteggere i materiali

Spazio:

L'ambiente dovrebbe permettere interazioni in piccoli gruppi e mantenere un'atmosfera tranquilla e adatta al gioco.

Nota:

Scegliere i giochi in base al numero di partecipanti e alla loro familiarità con i giochi da tavolo.

Riflessione e valutazione

Breve riflessione guidata:

- Cosa ti è piaciuto del giocare insieme?
- In che modo il lavoro di squadra o la comunicazione hanno aiutato durante il gioco?
- Quali valori o competenze del gioco possono essere utili nella vita quotidiana?
 1. Osservazione: dinamiche di gruppo, inclusione di nuovi partecipanti, cooperazione, rispetto delle regole e livello di divertimento
 2. Feedback: feedback verbale informale – i partecipanti si sono sentiti accolti? L'attività è stata coinvolgente?
 3. Risultati di apprendimento: miglioramento delle competenze sociali ed emotive, comprensione del lavoro di squadra e del fair play, senso di appartenenza al gruppo
 4. Risultati pratici: atmosfera positiva, relazioni rafforzate e materiali mantenuti in buono stato per un riutilizzo futuro
 5. Valutazione del facilitatore: annotazioni sui giochi più efficaci, gestione dei tempi e strategie per coinvolgere i partecipanti più timidi

Tipo di luogo: Piccola area urbana (es. spazio comunitario, cortile o area del centro giovanile mobile), preferibilmente tranquilla e ombreggiata per favorire la concentrazione

Gruppo target: Tutti

Organizzazione di riferimento: Roter Baum Berlin

Obiettivi e benefici

- Sviluppare abilità motorie fini, pazienza e creatività attraverso attività manuali artistiche e artigianali
- Favorire concentrazione e consapevolezza attraverso un'attività calma e dettagliata
- Creare un ambiente informale che supporti comunicazione, connessione tra pari ed espressione emotiva
- Promuovere responsabilità e cura per i materiali e gli strumenti condivisi

Implementazione

Introduzione e preparazione materiali (0–10 min): I facilitatori presentano i materiali disponibili e mostrano tecniche base (annodare, infilare, combinare colori). I partecipanti scelgono cosa realizzare (braccialetto, collana o portachiavi).

Processo creativo (10–45 min): I partecipanti progettano e realizzano i propri oggetti, sperimentando con colori, motivi e materiali. I facilitatori supportano quando necessario, lasciando spazio all'autonomia.

- Condivisione e conclusione (45–60 min): Una volta terminati, i partecipanti mostrano le loro creazioni, si scambiano idee o regalano gli oggetti ad altri. Si incoraggia l'apprezzamento reciproco.
- Pulizia (60–70 min): I partecipanti aiutano a riordinare i materiali e pulire lo spazio, promuovendo responsabilità condivisa.

Materiali

- Fili, cordini, spaghi, perline colorate, ganci, chiusure e forbici
- Piccoli contenitori o vassoi per organizzare i materiali ed evitare perdite
- Tavoli e sedute in uno spazio confortevole e accessibile

Riflessione e valutazione

- **Breve riflessione guidata o conversazione informale:**

Cosa ti è piaciuto di più nel creare il tuo braccialetto o collana?

Come hai scelto colori o motivi?

L'attività ti ha aiutato a rilassarti o a connetterti con gli altri?

- Osservazione: livello di coinvolgimento, creatività, pazienza, cooperazione e uso rispettoso dei materiali
- Feedback: condivisione verbale di gruppo – cosa hanno imparato i partecipanti, come si sono sentiti e se vorrebbero ripetere attività simili
- Risultati di apprendimento: miglioramento della manualità, senso artistico, capacità di concentrazione ed espressione creativa, rafforzamento dei legami sociali
- Risultati pratici: creazione di oggetti fatti a mano (braccialetti, collane o portachiavi) che riflettono l'impegno e la creatività dei partecipanti
- Valutazione del facilitatore: riflessione sulla qualità dei materiali, sull'atmosfera del gruppo e sulle dinamiche relazionali osservate

CREDITS

The realisation of this publication was made possible thanks to the commitment, expertise, and collaboration of the partners involved in the “Mobile Youth Work” project. Their contribution throughout the various phases of development – from concept to final editing – has been fundamental to the completion of this booklet.

We gratefully acknowledge their valuable work across the following key areas:

Project Coordination and Management

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Editorial Team

Martin Kleinfelder - Roter Baum Berlin

Juliane Krafft - Roter Baum Berlin

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Christian Flemming - Roter Baum Berlin

Mario Messina - Strauss APS

Dario Palermo - Strauss APS

Anthony Santangelo - Strauss APS

Dorian Kempeneers - Le Fagotin asbl

Denis Joris - Le Fagotin asbl

Mihai-Cosmin Catană - Curba de Cultură

Iulian Lungu - Curba de Cultură

Graphic Design and Layout

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Proofreading

Miriam Schmelter - Roter Baum Berlin

Web Design

Dario Palermo - Strauss APS

Year of publication

2026

MOBILE YOUTH WORK



Co-funded by
the European Union

This project was made in partnership with:

