



L' *arte di riunirsi*

come scout

(Re)visioniamo: un laboratorio creativo

Alexandra Mora
Collabora nei dipartimenti della Gioventù
e di AMiCUS dell'EUD



Ciao!



Prendete un adesivo e scrivete:

Il vostro nome + il vostro primo campo estivo:

Alexandra

Repubblica Dominicana (2001)

Isaac

Sagunto, Spagna (1980)

E attaccatelo sulla maglietta.

Ciao!

Mi chiamo **Alexandra**. Lavoro presso il Dipartimento dei Ministeri A favore della Gioventù della Divisione Intereuropea come specialista senior della Gioventù e di AMiCUS.

Mi piace creare **esperienze significative** per gli altri. Mi piace la **pianificazione e l'organizzazione creativa**.

Ho una formazione in ingegneria edile e nello studio della lingua inglese. Sto conseguendo un master con specializzazione in marketing.





Le idee di oggi sono tratte d



@edalod



<https://www.thepowermba.com/en/>

<https://www.priyaparker.com/book-art-of-gathering>

COSA FAREMO

Oggi... (e lunedì)



COSA FAREMO



Rompighiaccio

Usate il vostro post-it per scrivere:

Qual è stato **l'evento / l'esperienza più significativo/a, che mi ha cambiato la vita?**

Perché?

Come vi siete **sentiti?** Cosa avete **pensato?**

Cosa avete **detto?** Cosa avete **fatto?**



3 min



L' *arte di riunirsi*

come scout

(Re)visioniamo: un laboratorio creativo



.....
.....

Riunirsi—il riunire consapevolmente le persone per un **motivo specifico**—dà forma al modo in cui **pensiamo, sentiamo e diamo un senso** al nostro mondo.

The Art of Gathering, p. ix

.....

Quello che faremo oggi

1. **Scopo**
2. Soggetti tipo
3. Luogo
4. Regole
5. Programmare l'evento
6. Creare un incontro significativo





1. Scopo



L'arte di riunirsi inizia con uno **scopo**. Quando dovremmo riunirci? E **perché?**

The Art of Gathering, p. 2



Insegnava con l'esempio che ogni istante è ricco di **risultati eterni** [...] A ciascuno presentava una lezione adatta al tempo e alle circostanze.

Cercava di infondere speranza nelle persone più rozze e incapaci, convincendole che potevano diventare giuste e irreprensibili acquisendo un carattere che avrebbe manifestato le loro qualità di **figli di Dio**.

La speranza dell'uomo, p. 58



1. Scopo

Perché ci riuniamo?

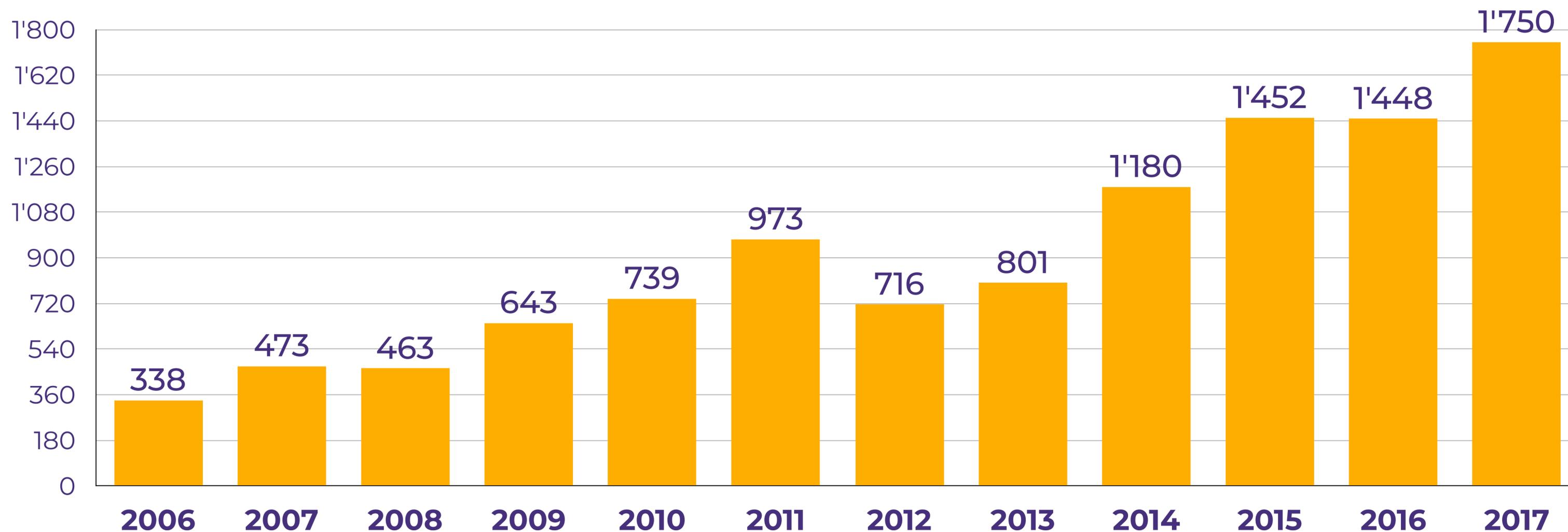


1.1 Creare il proprio scopo

- ▶ Rendete il vostro scopo **specifico, unico e discutibile.**

1.1 Creare il proprio scopo

Numero di Explò che hanno partecipato ai Camporée in Spagna





1.1 Creare il proprio scopo

- ▶ Rendete il vostro scopo **specifico, unico e discutibile**

Incontro	Nessuno scopo reale	Scopo semplice e banale	Scopo specifico, unico e discutibile
<i>Ritiro aziendale fuori sede</i>	Uscire insieme dall'ufficio in un contesto diverso	Concentrarsi sull'anno che ci aspetta	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Costruire e mettere in pratica una cultura dell'onestà reciproca. ▶ Rivedere il motivo per cui stiamo facendo quello che stiamo facendo e raggiungere un accordo al riguardo.



1.1 Creare il proprio scopo

- ▶ Rendete il vostro scopo **specifico, unico e discutibile**

Incontro	Nessuno scopo reale	Scopo semplice e banale	Scopo specifico, unico e discutibile
<i>Festa di compleanno</i>	Festeggiare il mio compleanno	Celebrare l'anno	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Circondarmi di persone che tirano fuori il meglio di me. ▶ Stabilire alcuni obiettivi per l'anno a venire con persone che mi aiutino a essere responsabile. ▶ Riallacciare i rapporti con i miei fratelli.



1.1 Creare il proprio scopo

- Rendete il vostro scopo **specifico, unico e discutibile**

Incontro	Nessuno scopo reale	Scopo semplice e banale	Scopo specifico, unico e discutibile
<i>Piccolo gruppo di chiesa</i>	Rendere una grande chiesa un posto più piccolo	Aiutare tutti a sentirsi parte di qualcosa	<ul style="list-style-type: none"> ► Avere un gruppo che ci renda responsabili. ► Avere un circolo di fiducia per condividere le difficoltà senza preoccuparsi delle apparenze.



1.1 Creare il proprio scopo

- ▶ Rendete il vostro scopo **specifico, unico e discutibile**.
 - ▶ **Fate un passo indietro.** Per esempio, un'insegnante di chimica può dire di insegnare chimica, ma questo non è di grande aiuto per la progettazione di ogni lezione. Invece, può definire il suo scopo come “dare ai giovani un rapporto con il mondo organico che duri tutta la vita”.
 - ▶ **Chiedetevi il perché più e più volte** per arrivare al vero scopo.
 - ▶ Chiedetevi qual è il **risultato desiderato**.
- ▶ Infine, assicuratevi che tutte le vostre decisioni **siano in linea** con il vostro scopo.

1. Scopo: Case Study



- ▶ Far **sentire** ogni giovane **a casa**.
 - ▶ Essere **sensibili** alle ideologie **conservatrici** e **liberali**, agli **estroversi** e agli **introversi**, in modo che **tutti si sentano inclusi**.
- ▶ Dimostrare ai giovani che li **ascoltiamo** e che li **sosteniamo** nel loro cammino di fede.
- ▶ Dare ai giovani la **libertà** di dare forma al congresso dei loro sogni, con le opzioni che offriamo loro.
- ▶ Dimostrare, con le nostre parole e attività, che **sosteniamo la chiesa locale** e che vogliamo ispirare i giovani a **essere coinvolti**, nel loro rientro a casa.

1. Scopo: Case Study



- ▶ Usare il dialogo come arma di **costruzione di massa.**
- ▶ Creare un **luogo di incontro** tra cristiani e non cristiani.
- ▶ Essere un luogo in cui **l'ospitalità, la gentilezza e l'eccellenza** vengano sperimentate al massimo livello.
- ▶ Promuovere **il volontariato e la solidarietà.**

<https://www.facebook.com/TeaTalkMAD>

Creare un incontro significativo



<https://bit.ly/ArtofGatheringWorkbook>





Creare un incontro significativo

6. Creare un incontro significativo

Evento

Scopo

Soggetti tipo

1 di 3

<https://bit.ly/ArtofGatheringTemplate>





Creare un incontro significativo



Regole del nostro laboratorio creativo

1. Mi concentrerò su Gesù e sugli esseri umani.
2. Trasformerò ogni problema in opportunità.
3. Lascerò il mio bagaglio di pregiudizi.
4. Sarò co-creativo/a, perché credo in un Dio Creatore; io sono fatto/a a Sua immagine e quindi posso anch'io creare.
5. Smetterò di sentire e inizierò ad ascoltare.

.....

Quello che faremo oggi

1. Scopo
- 2. Soggetti tipo**
3. Luogo
4. Regole
5. Programmare l'evento
6. Creare un incontro significativo





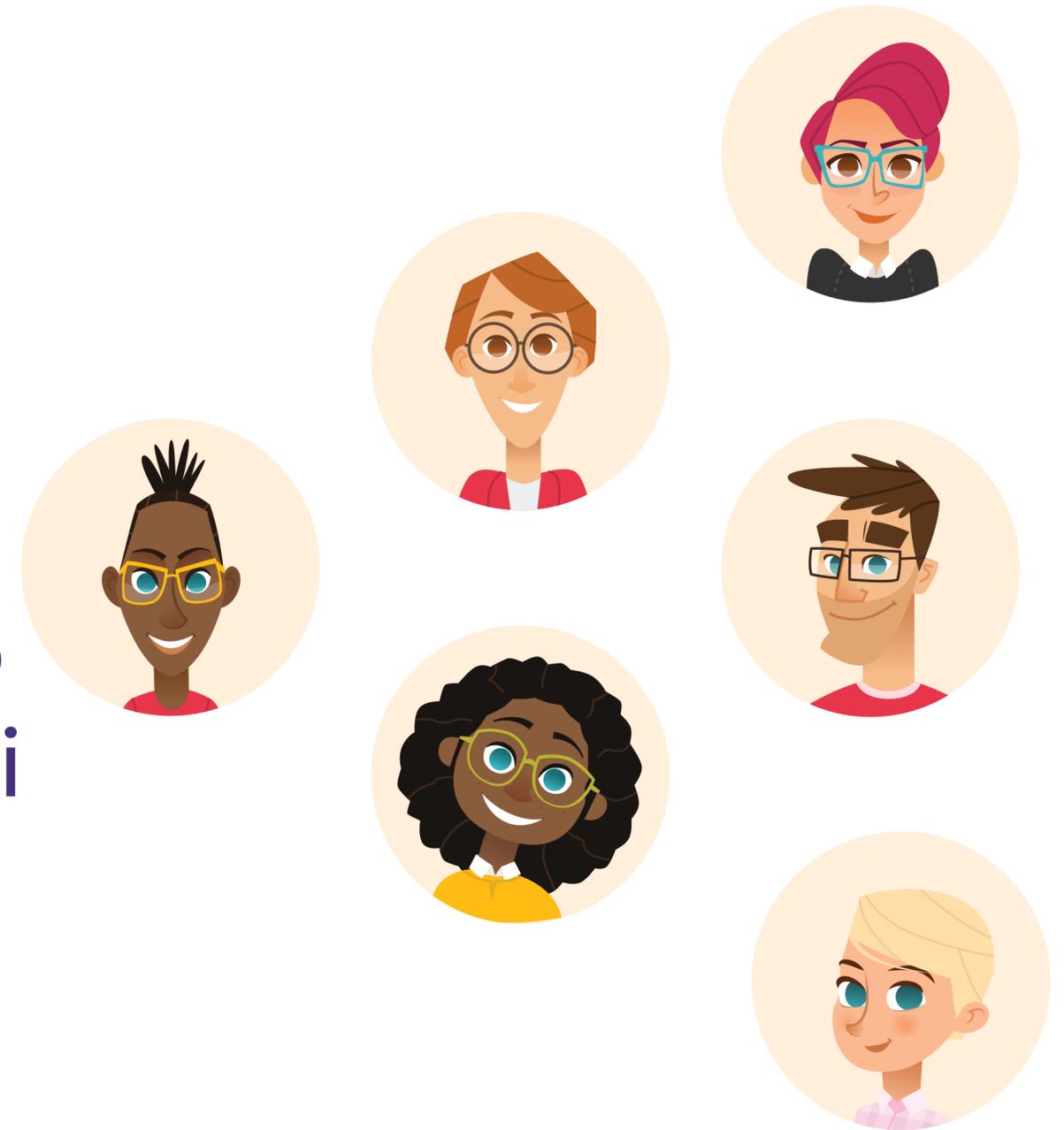
2. Soggetti tipo

Quanto bene conosciamo le

persone con cui ci
riuniamo?

2. Soggetti tipo

Nel marketing, un “soggetto tipo” è una **persona immaginaria** che **rappresenta** i clienti ideali o potenziali. I soggetti tipo vengono definiti per **comprendere meglio** i clienti. In questo approccio, **l'attenzione si concentra sulla persona.**



2. Soggetti tipo

Invece di concentrarsi solo su variabili come geografia / località, età, genere e così via, con i soggetti tipo ci si **concentra** anche sulla descrizione di come sono (cosa **pensano**, **sentono**, **vedono** e **fanno**). Ogni soggetto tipo rappresenta un “cliente” ideale / potenziale.





2.1 Soggetti tipo AYC22

Kike (sognatore)

Non è soddisfatto di ciò che fa. Vorrebbe avviare un'attività in proprio, ma non sa di preciso come fare.

Jorge (formazione tecnica)

Vuole crescere professionalmente ed è consapevole che per farlo deve acquisire nuove competenze imprenditoriali.

Ana (aperta al nuovo)

Lavora da qualche anno, ama quello che fa e vuole tenersi aggiornata sul mondo del lavoro. Non sa bene perché, ma le piace imparare cose nuove ed è attratta da tutto ciò che riguarda l'innovazione, le startup e l'imprenditorialità.



2.1 Soggetti tipo AYC22



Annika



Maya



Pablo



Richard



Mark



Sue



Madelaine



2.1 Soggetti tipo AYC22



Annika
Attivista

Annika crede in un mondo migliore. Ma finché non arriverà quel giorno, **farà tutto ciò che è in suo potere per prendersi cura di questo meraviglioso pianeta.** Cerca **storie e idee capaci di cambiare la vita e ispirare,** da condividere nei suoi circoli sociali (fisici o digitali). Da parte dell'organizzazione si aspetta **sport, giochi, workshop** (come creare il proprio sapone), **delizioso cibo biologico ed etica ecologica.** Vuole partecipare attivamente al congresso ed essere in grado di parlare di argomenti rilevanti. Le **piacerà anche esplorare la Finlandia** e sperimentare la cultura di un paese all'avanguardia in tanti settori sociali. Dopo l'evento, vorrebbe **rimanere in contatto** con altri avventisti attivisti impegnati in attività significative: ripulire le spiagge dai rifiuti, aiutare gli immigrati o fare volontariato per una ONG.

Annika apprezzerà i seguenti aspetti dell'AYC22:

- ▶ La maglietta del congresso è un prodotto equosolidale e il libretto è stato stampato su carta riciclata.
- ▶ Usare l'app del congresso per connettersi con gli altri.
- ▶ Mercoledì di sport e giochi.
- ▶ La possibilità di cantare la sera, dopo il

2.1 Soggetti tipo AYC22



Mark

Artista

Mark crede che Dio sia un essere **creativo** che ha dato a tutti noi dei talenti (musica, arte, design, fotografia, scrittura, ecc.) per riflettere il suo amore e il suo carattere gioioso. Cerca un'oasi di ispirazione e flusso creativo che a volte gli manca nella sua chiesa locale. Si aspetta **testimonianze avvincenti, bellissimi momenti in plenaria (bella musica, messaggi potenti)** ma soprattutto spazi che incentivino la **“scintilla creativa” all'interno della comunità**. Desidera avere **esperienze e risultati creativi** (una canzone registrata, una video-sfida realizzata, un podcast collaborativo) che rinfreschino la sua spiritualità e che gli permettano di entrare in contatto con persone con preoccupazioni simili. Mark si appassionerà alla scoperta della Finlandia, i suoi luoghi naturali lo stimoleranno e lo motiveranno. Dopo l'evento, vorrà unire le sue conoscenze o il suo lavoro con un ministero giovanile per sostenere gli artisti di tutta Europa. Il mentoring lo aiuterebbe molto.

Mark apprezzerà i seguenti aspetti dell'AYC22:

- ▶ Quotidiane attività artistiche.
- ▶ Concorso del canto tema.
- ▶ Musica speciale.
- ▶ Input artistico durante la sessione plenaria.
- ▶ Cerimonia battesimale.

2.1 Soggetti tipo AYC22



Sue

*Avventista di 5°
generazione*

Sue proviene da una famiglia con una lunga storia all'interno dell'avventismo e, nonostante creda in Dio, ha bisogno di sviluppare la sua fede indipendentemente dai suoi genitori e dai suoi nonni. Cerca **ambienti sicuri dove le domande relative a Dio e alla società possono essere sollevate senza temere giudizi o tabù (sesso, diversità razziale, conflitti di genere nella chiesa, omosessualità, dipendenze tecnologiche, ecc.)**. Quando trova delle conclusioni solide, le fa sue. Si aspetta grandi insegnamenti e ragioni convincenti per riaffermare la sua decisione di seguire Gesù. Si aspetta anche di emozionarsi con canzoni nuove e conosciute. Infine, vorrebbe un **formato (preferibilmente digitale) in cui poter porre domande anonime e forse anche controverse** (anche FAQ sull'evento). Vorrebbe incontrare più giovani al di fuori del suo gruppo locale, anche nuovi discepoli di Gesù per ricordarle il suo primo amore per Dio. Non sa se visiterà la Finlandia o meno, forse sì, se insieme a qualcun altro che già conosce. Dopo il congresso, Sue sarà disponibile a sostenere, guidare o rilanciare un piccolo gruppo.

Sue apprezzerà i seguenti aspetti dell'AYC22:

- ▶ Workshop stimolanti.
- ▶ App del congresso per fare domande in forma anonima.
- ▶ Testimonianze nella sessione plenaria.
- ▶ Piccoli gruppi.

2.1 Soggetti tipo AYC22



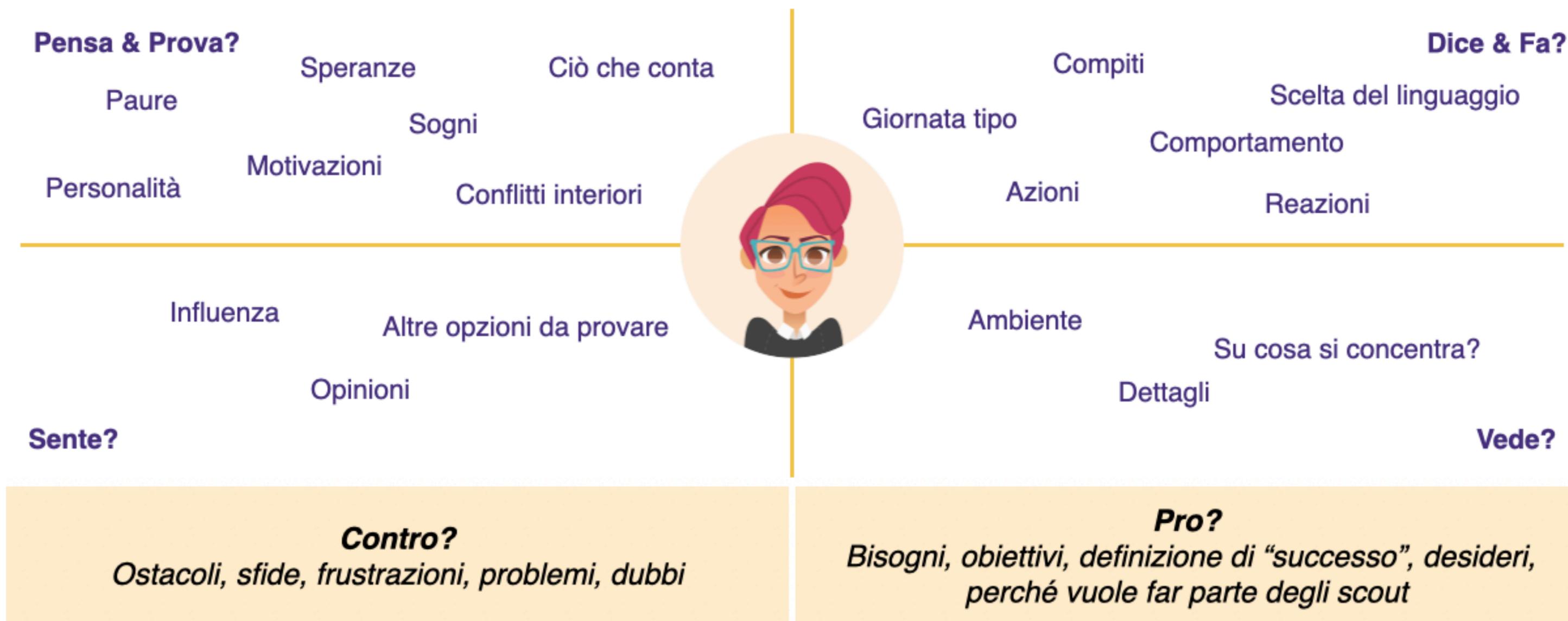
Pablo
Social

Per Pablo, **le persone sono la chiesa**. Il 2020 è stato un anno difficile, perché per lui la comunità è molto importante. Cerca la **connessione**, il coinvolgimento di centinaia di persone che sente come fratelli e sorelle. Questo lo mette in sintonia con Dio, con i temi trattati, con la musica... e gli piace molto il tempo libero per fare progetti emozionanti e sì, anche per **flirtare** :) Si aspetta **irripetibili momenti trascendentali**, conversazioni di gruppo, momenti divertenti all'ora di pranzo e attività condivisibili sui social network, senza perdersi nessun momento clou (**FOMO**). Ha un talento innato per attirare molte persone e gruppi grazie al suo carisma, e se gli viene dato un ruolo attivo moltiplicherà le interazioni. Se un meme del congresso venisse pubblicato col suo volto, sarebbe estremamente felice. Con i giovani della sua delegazione visiterà la Finlandia e grazie a lui un intero autobus per il tour è stato riempito. Dopo l'AYC, Pablo vorrebbe avere un seguito chiaro (forse un programma sabatico online?), per rimanere in contatto con le tante persone straordinarie che ha incontrato.

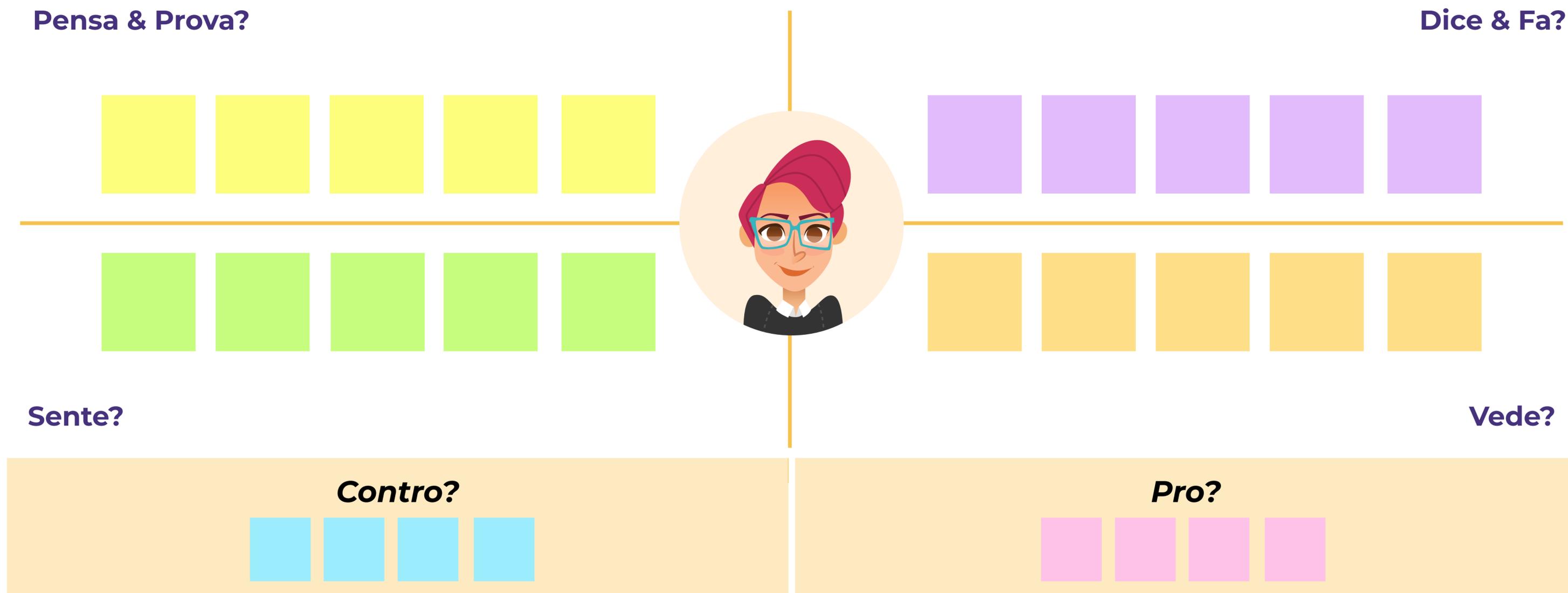
Pablo apprezzerà i seguenti aspetti dell'AYC22:

- ▶ Piccoli gruppi.
- ▶ Caccia al tesoro.
- ▶ Stand delle nazioni.
- ▶ Tempo libero per entrare in contatto con gli altri.
- ▶ Momenti ricreativi serali.
- ▶ App del congresso per connettersi con gli altri e creare momenti di

2.2 Mettere in pratica: mappa dell'empa



2.2 Mettere in pratica: mappa dell'empatia



2. Soggetti tipo



2.2 Mettere in pratica: mappa dell'empatia

Il vostro compito:

1. Completare la **mappa dell'empatia** per 3-5 soggetti tipo che avete scelto come gruppo.

Suggerimento 1: ogni componente del gruppo propone 1 soggetto tipo, pensando agli scout che avete nei vostri club. Lo scopo è quello di rappresentare diverse tipologie di persone, in base alla vostra personale esperienza con gli scout.

Suggerimento 2: dedicate 15 minuti a ogni soggetto tipo.

Suggerimento 3: ricordatevi di includere anche le persone timide e silenziose!

2. Scrivete un **singolo paragrafo** per descrivere ciascuno dei vostri soggetti tipo.

Suggerimento 4: Ricordate che lo scopo di definire un soggetto tipo è quello di conoscere meglio e più a fondo **CHI** state cercando di raggiungere. Se qualcuno al di fuori del vostro gruppo dovesse leggere la vostra descrizione, dovrebbe riuscire a capire subito la persona (il soggetto tipo) che state descrivendo.

2. Soggetti tipo



Quello che faremo oggi

1. Scopo
2. Soggetti tipo
- 3. Luogo**
4. Regole
5. Programmare l'evento
6. Creare un incontro significativo





3. Luogo



La scelta del posto è uno degli aspetti **più importanti** che incidono sul comportamento dei vostri ospiti.

The Art of Gathering, p. 58







3. Luogo



Quando scegliete un luogo per motivi logistici, **state permettendo che la logistica prevalga sul vostro scopo.**

The Art of Gathering, p. 53



3. Luogo

- ▶ Quando scegliete un luogo, chiedetevi:
 - ▶ In che modo questo luogo ci aiuterà a raggiungere lo **scopo** del nostro incontro?
 - ▶ È della **dimensione** / forma giusta? È troppo grande? È troppo piccolo?
 - ▶ Ci aiuterà a dare la **giusta prima impressione** ai nostri ospiti / partecipanti?
 - ▶ Come si **sentiranno** qui i nostri ospiti / partecipanti?



3. Luogo



Gli incontri hanno bisogno di
perimetri.

The Art of Gathering, p. 65



3. Luogo

Un esperimento...

- ▶ Eric Zimmerman, un designer di giochi, inventò un gioco da tavolo circondato da quattro pareti curve, per creare un cerchio. Una volta entrati, si aveva l'impressione di essere all'interno di una grotta. I passanti erano incuriositi e i giocatori erano così presi dal gioco che andavano avanti fino a notte fonda.

Alla fine gli organizzatori tolsero le pareti, lasciando però il gioco da tavolo. La gente perse tuttavia interesse e smise di giocare.

Le pareti avevano rappresentato un elemento fondamentale per mantenere alto l'interesse delle persone





3. Luogo



Alcuni studi dimostrano che il semplice fatto di **cambiare stanza** per le diverse parti dell'esperienza di una serata aiuterà le persone a ricordare meglio i diversi momenti.

The Art of Gathering, p. 66





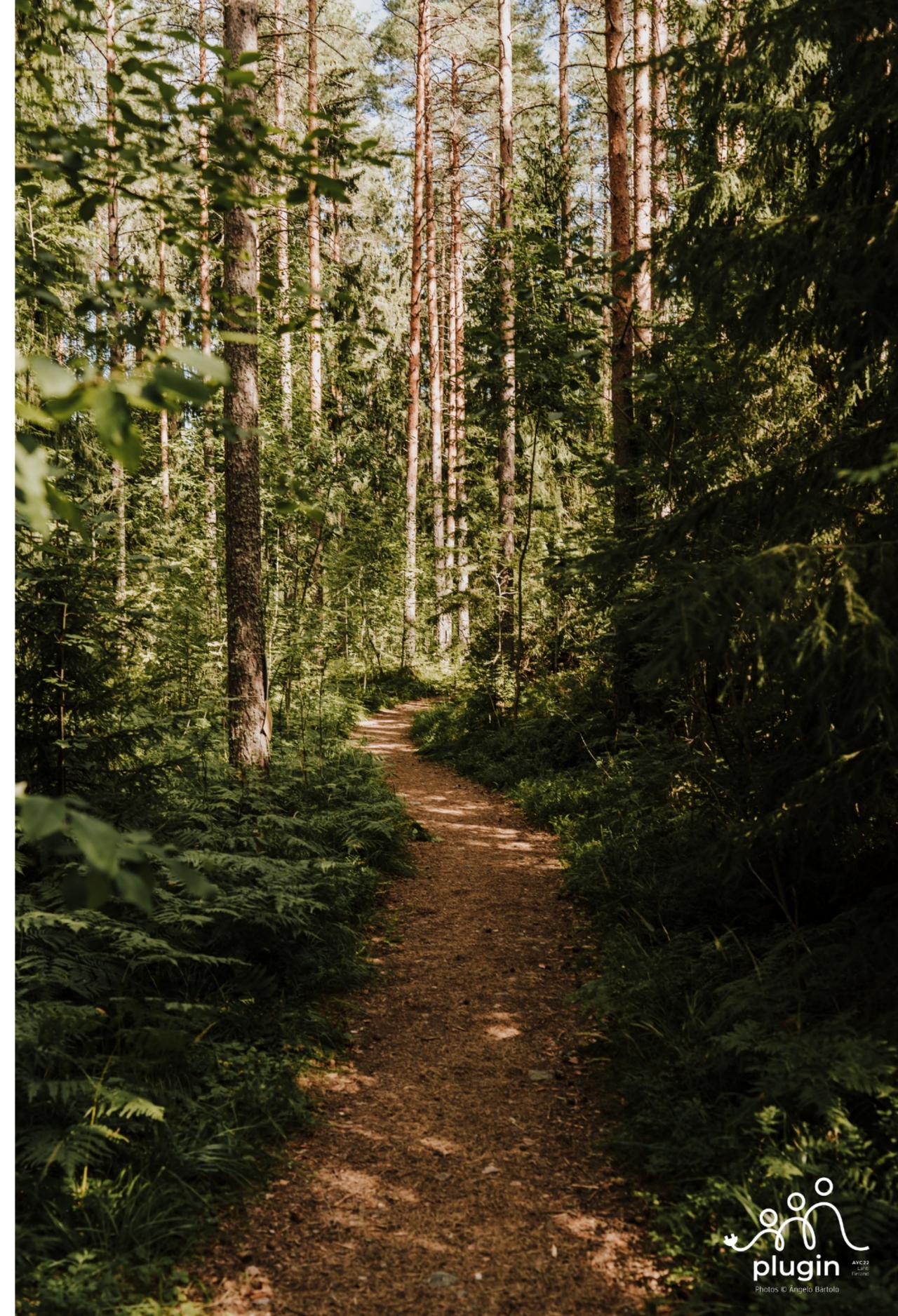
3. Luogo







3. Luogo





3. Luogo

- ▶ Per ricordare quanto abbiamo visto finora:
 - ▶ Lo spazio **influenza il comportamento** e ha il potere di cambiare **l'atmosfera**.
 - ▶ Gli incontri hanno bisogno di **perimetri**.
 - ▶ **Cambiare stanza** durante un evento può contribuire a migliorare l'esperienza.



3. Luogo

- ▶ Una volta deciso un luogo che vi aiuti a raggiungere il vostro scopo, chiedetevi:
 - ▶ Come creare un **perimetro** per rendere l'incontro della giusta dimensione?
 - ▶ Come si **siederanno** le persone? Sul pavimento? In cerchio? Ai tavoli? In gruppi? In diverse postazioni? Chi sarà vicino a chi? Staranno in piedi?
 - ▶ Come **decoreremo** la stanza / l'edificio per raggiungere il nostro scopo?
 - ▶ Come si **muoveranno** le persone nello spazio?
 - ▶ E come sarà **l'illuminazione**? Abbiamo bisogno di luci soffuse? Di candele?

3.1 Un Case-Study

Scopo

- ▶ Usare il dialogo come arma di **costruzione di massa**.
- ▶ Creare un **luogo di incontro** tra cristiani e non cristiani.
- ▶ Essere un luogo in cui **l'ospitalità, la gentilezza e l'eccellenza** vengano sperimentate al massimo livello.
- ▶ Promuovere **il volontariato e la solidarietà**.

3. Luogo

Tea & Talk
Madrid presenta

Desarrollo sostenible e innovación social:
¿términos de moda?

DESARROLLO SOSTENIBLE. (Muy popular)
1. Dícese de aquellos caminos de progreso social, económico y ambiental que satisfacen las necesidades de las generaciones presentes y futuras.

INNOVACIÓN SOCIAL. (Término)
1. La capacidad de encontrar formas de satisfacer las necesidades sociales, que no están adecuadamente cubiertas por el mercado o el sector público, o de producir los cambios de comportamiento necesarios para resolver los grandes retos de la sociedad, capacitando a la ciudadanía y generando nuevas relaciones y modelos de colaboración. Por tanto, al mismo tiempo que se resuelve el problema, se crean nuevas oportunidades.

Esther Sedney
Licenciada en Servicios y Gestión de la Información, Máster en Comunicación Corporativa, Masteranda en Desarrollo sostenible y responsabilidad (social) corporativa.

Domingo 21 de junio a las 19:00h
En La Industrial Eventos, c/ San vicente Ferrer, 33 · Metro: Tribunal

<https://www.facebook.com/TeaTalkMAD>



Dream
HUGE
Wish IT
DO IT

LA MOD.
PASA
EL ESTILO
JAMÁS

Encuentra
lo que ame
y deja que
te mate

es 100
AMIKA
QUE
MATA

Microsoft

PLEASE
WAIT

BUSINESS

AMIKA
QUE
MATA

.....

Quello che faremo oggi

1. Scopo
2. Soggetti tipo
3. Luogo
- 4. Regole**
5. Programmare l'evento
6. Creare un incontro significativo





4. Regole



4. Regole

“

Chiunque si riunisca al giorno d'oggi deve, volente o nolente, fare i conti con la realtà che le persone sono spesso altrove, grazie ai loro dispositivi tecnologici. **La distrazione continua** rappresenta una maledizione della vita moderna e in particolare degli incontri d'oggi. Spesso le persone sono troppo occupate persino per riunirsi.

The Art of Gathering, p. 131





4. Regole



Come fare affinché le persone siano **presenti** al vostro incontro? Come farle uscire non solo da dietro i loro schermi, ma fare anche in modo che non pensino affatto a quei dispositivi? **Se le persone controllano il telefono in media 150 volte al giorno, come hanno dimostrato alcuni studi, come assicurarsi che 50 di quelle sbirciatine non avvengano durante il vostro evento?** Potete anche avere tutti in una stanza, ma come fare in modo che le persone siano davvero *presenti*?

The Art of Gathering, p. 131-132





4. Regole

In che modo **le regole** possono aiutarci ad aumentare il coinvolgimento?



4. Regole



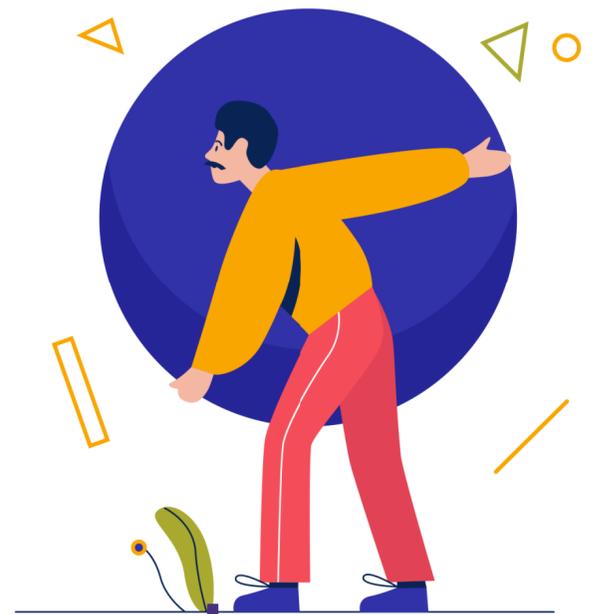
L'uso corretto delle regole può aiutare a ottenere molto di più da un incontro, perché possono aiutare a **modificare temporaneamente il comportamento.**

The Art of Gathering, p. 143

4. Regole

In che modo **le regole** possono aiutarci ad aumentare il coinvolgimento?

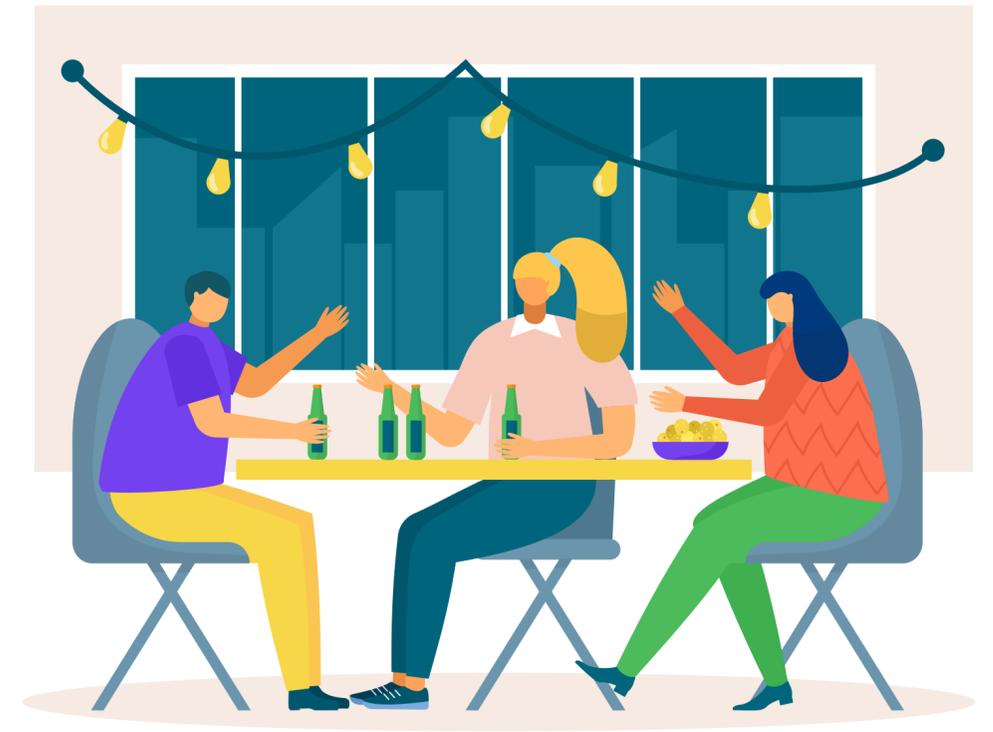
Le regole creano un temporaneo mondo alternativo.



4. Regole

Cena Jeffersoniana

Non potete parlare con la persona accanto a voi, ma solo con l'intero tavolo.





4. Regole

Una regola per connettersi

Non potete bere a meno che qualcuno non vi versi da bere.



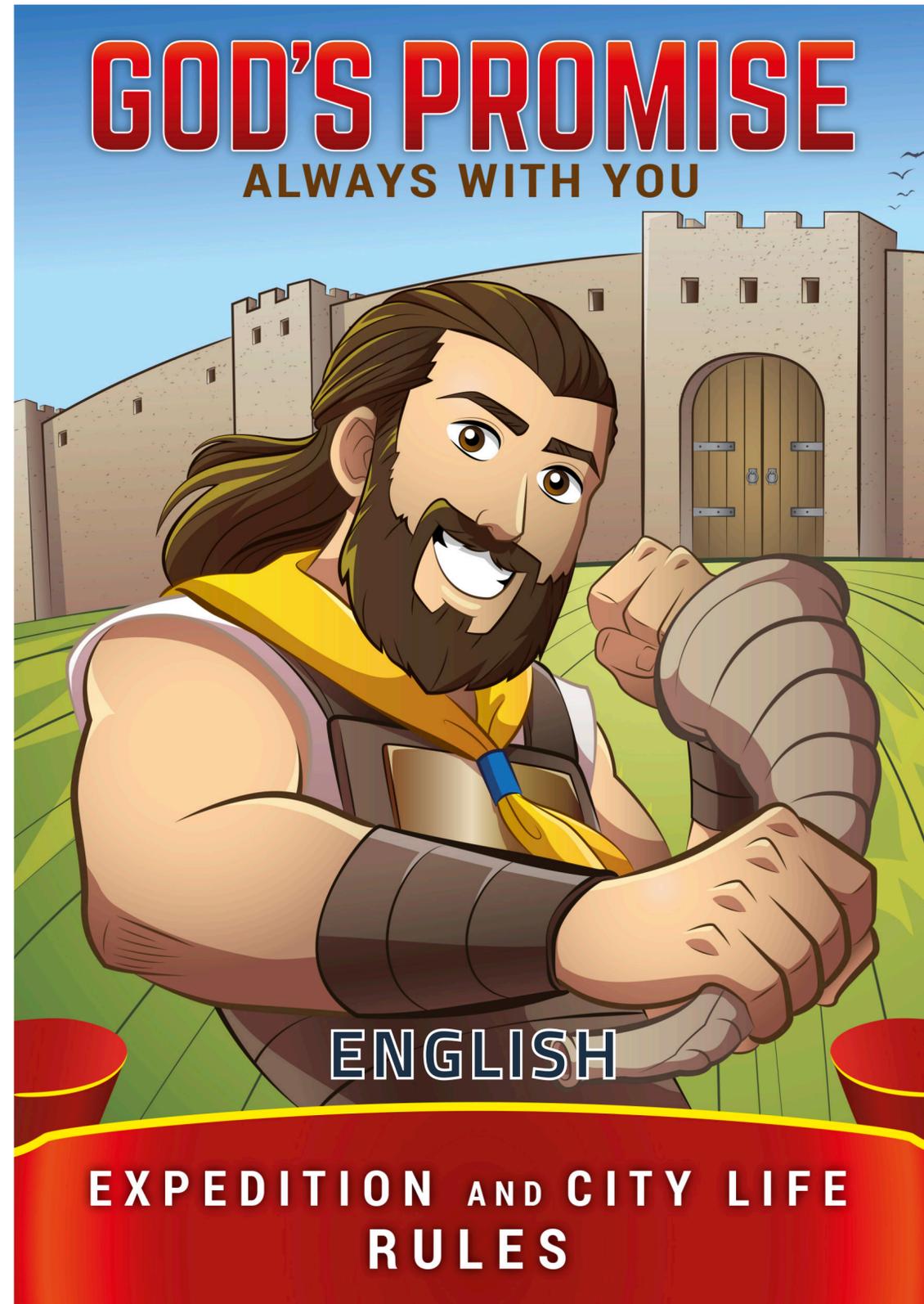


4. Regole





4. Regole





L'IDEA

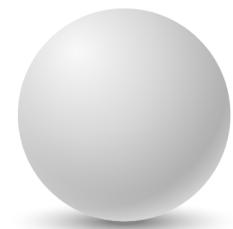
Durante il Camporée dell'EUD, gli explò guadagneranno dei **TALENTI** nei workshop delle seguenti categorie:



Bibbia & Evangelizzazione



*Natura & Attività all'aperto
Sport & Giochi*



Arti & Mestieri

che potranno **SCAMBIARE** per fare alcune attività durante il City Life



o **DONARE** al nostro progetto solidale



1 talento = 1 euro



L'IDEA

Gli explò possono anche guadagnare fino a **tre JESUS GOLDEN CARD**:



Se:

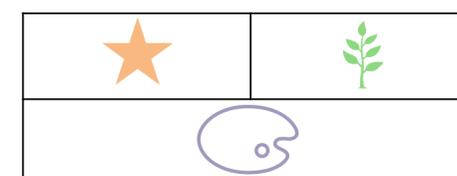
- ▶ partecipano come parte di una **squadra di 6 explò** in uno dei workshop per ottenere la Jesus Golden Card
- ▶ formano un gruppo **misto** (maschi e femmine)
- ▶ rappresentano **4 delegazioni diverse**
- ▶ ottengono **un numero sufficiente di timbri** nel loro libretto per ogni categoria di workshop:

Jesus Golden Card 1



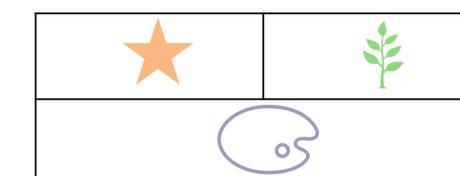
Timbri con due *diverse* categorie di workshop

Jesus Golden Card 2



Timbri con tre *diverse* categorie di workshop

Jesus Golden Card 3



Timbri con tre *diverse* categorie di workshop



L'IDEA

Gli explò possono **SCAMBIARE**
la loro Jesus Golden Card...

per fare **attività
super speciali**
durante il City Life



o **DONARLA** al nostro progetto solidale
1 Jesus Golden Card = 25 euro





DONAZIONI: IL MODO PER FARE LA DIFFERENZA

Un aspetto chiave del Camporée dell'EUD è incoraggiare e aiutare gli explò a fare la differenza nella vita reale di alcuni bambini, perché hanno l'amore di Gesù nei loro cuori:

quindi QUESTO



può diventare QUESTO



Aiutare **30** bambini
(scuola e cibo)
per **4** anni!

.....

Quello che faremo oggi

1. Scopo
2. Soggetti tipo
3. Luogo
4. Regole
- 5. Programmare l'evento**
6. Creare un incontro significativo





5. Programmare l'evento



La connessione non avviene da sola. Dovete **progettare** i vostri incontri in base al tipo di **connessioni** che volete creare.

The Art of Gathering, p. 94



5. Programmare l'evento





5. Programmare l'evento

Quando inizia un evento?

In altre parole, cosa segna l'inizio di un evento o di un incontro?



5. Programmare l'evento

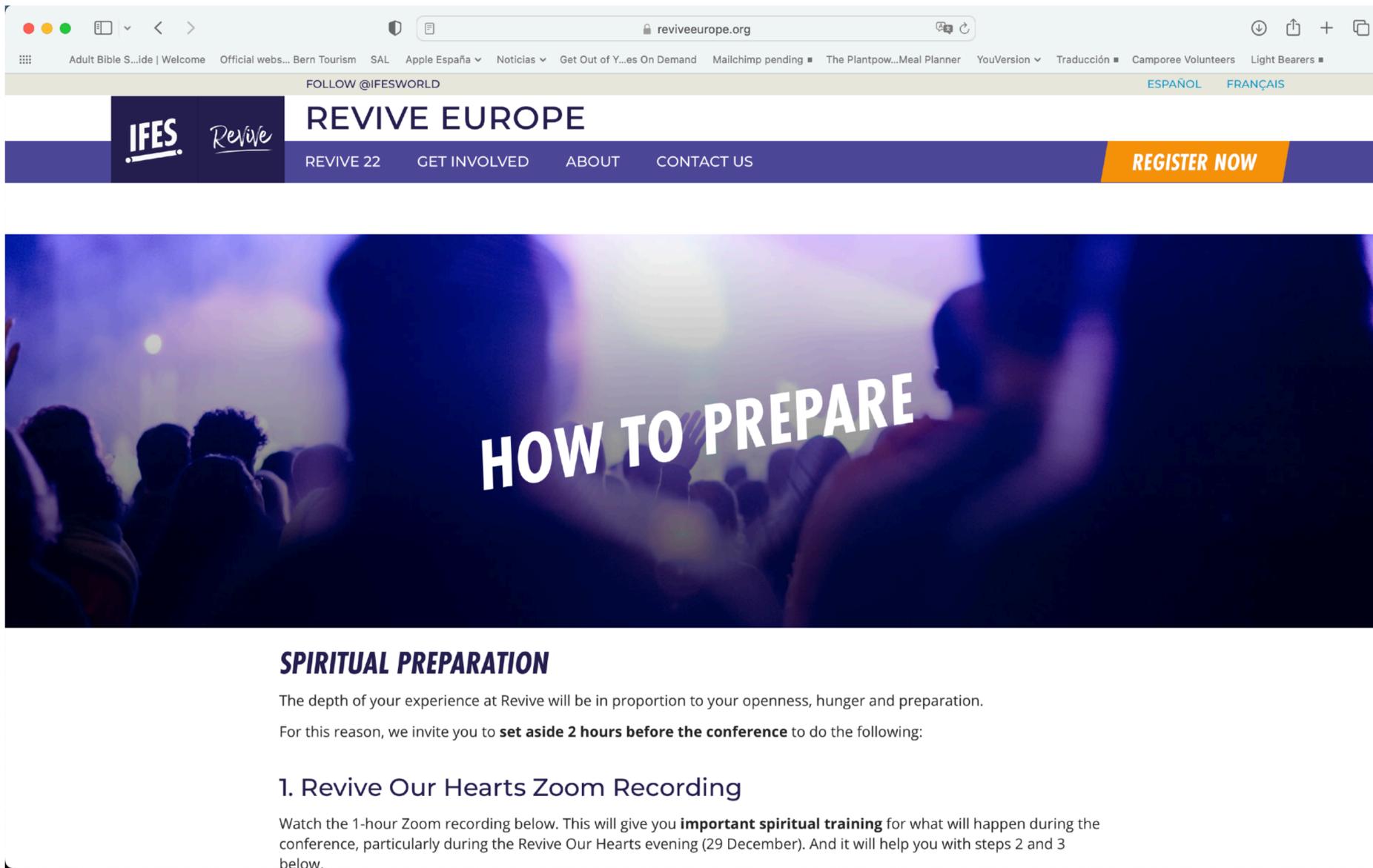
Un evento inizia nel momento in cui una persona ne viene a conoscenza.



5. Programmare l'evento

Non preparate solo le cose, ma anche le **persone**.

5.1 Preparare le persone, non solo le cose



The screenshot shows the Revive Europe website. The header includes the IFES Revive logo, the text 'REVIVE EUROPE', and navigation links: 'REVIVE 22', 'GET INVOLVED', 'ABOUT', 'CONTACT US', and a prominent 'REGISTER NOW' button. Below the header is a large image of a crowd with the text 'HOW TO PREPARE' overlaid. The main content area is titled 'SPIRITUAL PREPARATION' and contains the following text:

SPIRITUAL PREPARATION

The depth of your experience at Revive will be in proportion to your openness, hunger and preparation. For this reason, we invite you to **set aside 2 hours before the conference** to do the following:

- 1. Revive Our Hearts Zoom Recording**

Watch the 1-hour Zoom recording below. This will give you **important spiritual training** for what will happen during the conference, particularly during the Revive Our Hearts evening (29 December). And it will help you with steps 2 and 3 below.

- ▶ “La **profondità della vostra esperienza** sarà proporzionale alla vostra **apertura, desiderio e preparazione**. Per questo motivo, vi invitiamo a **dedicare 2 ore** prima dell’evento per fare quanto segue...”

5. Programmare l’evento: pre-evento



5.1 Preparare le persone, non solo le cose

- ▶ **Quattro idee** per preparare le persone al vostro evento:
 - ▶ Fate una **domanda** relativa allo scopo dell'evento affinché le persone possano pensare in anticipo all'evento stesso.
 - ▶ Preparate una serie di **sfide** da completare prima del vostro incontro speciale.
 - ▶ Chiedete ai partecipanti di **contribuire** in qualche modo all'incontro.
 - ▶ Inviare ai partecipanti un **oggetto** o un **kit** di cui avranno bisogno per l'incontro.



5.2 L'importanza del nome

Anche il nome che date al vostro evento può rivelarsi utile nel raggiungimento del vostro scopo.



5.3 Preparare un'accoglienza calorosa

Come aiuterete i partecipanti a passare dalla loro quotidianità all'evento?



Dream
HUGE
Wish IT
DO IT

LA MOD.
PASA
EL ESTILO
JAMÁS

Encuentra
lo que ame
y deja que
te mate

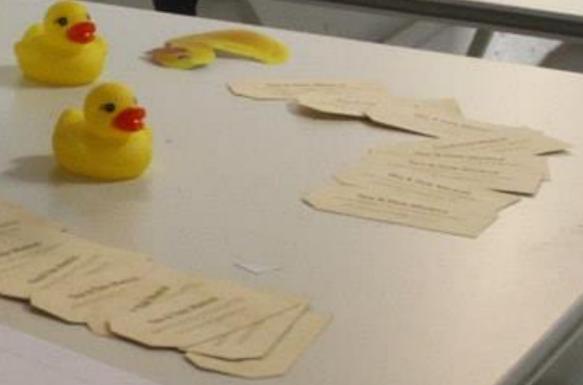
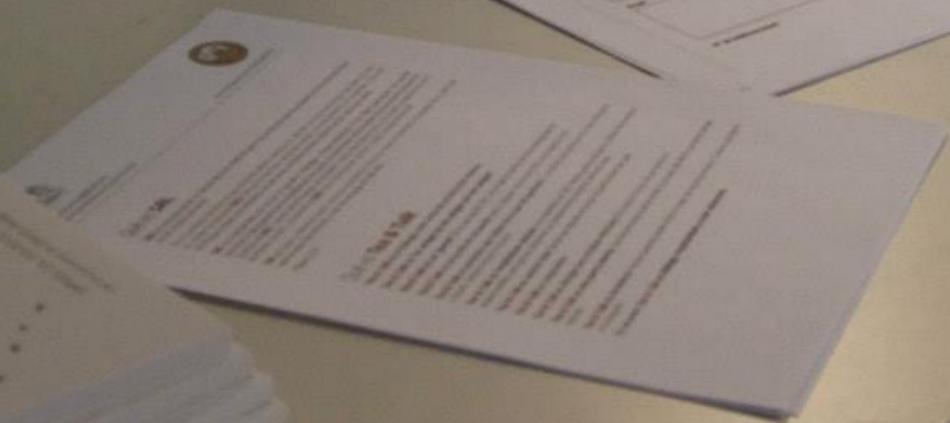
AMIKER
QUE
MATH

Microsoft



Welcome!

by CAI



.....
.....

3. Luogo





TEA & TALK

Element
wind · water · fire

SOHO
75
NYC

INSIDE





3. Luogo

Hora	Descripción	Materiales necesarios	Responsable (persona que se encarga de que estén los materiales y de coordinar a los voluntarios asignados)	Voluntarios asignados	Notas y comentarios
17:30-18:40	Montaje sillas	50 sillas, colocar encuesta/bienvenida sobre la mesa + chocolates	Álvaro	Marc	comprar chuches/caramelos/choco!
	Dejar material personal en sala asignada	nuestro material personal	TODOS		por favor, dejad vuestras cosas en la sala que está junto a la sala principal. Estará cerrado todo el rato, y así todo se ve más ordenado ;)
	Montaje ordenador + micrófono + proyector + pizarra	ordenador de Leo, mesa, micrófono, altavoces, proyector, pizarra?, rotuladores?	Isaac	Samu Gil	mientras llega la gente, pasar fotos de T&T anteriores (Álex tiene vídeo) con audio, tras la charla, dejar bucle de vídeo sin audio (Dejan pondrá música chill-out)
	Colocación de tazas e infusiones	tazas, kettles, rotuladores, servilletas, infusiones, etiquetas para comida, pintar tazas de muestra	Alex	Aleks	Contamos con kettles de: Juan Marcos, Dani M., Álex
	Recepción de tartas ricas y deliciosas + colocación	Tartas y más tartas	Álex	Noemí (bizcochoco), Alonso sisters, Iciar, Álex (KUMIS), Dejan&Aleksandra, Andra, Anja (tarta de zanahoria! toma!)	Los voluntarios asignados son los que van a preparar y traer las tartas y comidita! ;-)
	Montaje de photocall	pizarras, tizas, decoración, accesorios	Iciar	Andreu, Ircania	Alex imprimir patitos!
	Montar mesa información SAL	hojas: qué es SAL, qué es Tea&Talk, bolis, tarjetas SAL, patitos, libros (Yo pensaba que), hoja "quiero colaborar"	Aleks		
	Fotografía (durante todo el evento)	cámara de fotos	Mery		Isaac deja flash y objetivos ;-)- vídeo y fotos - editado con amigas ;)
	Etiquetas con nombres de cada miembro de STAFF	Cartoncito con forma de bolsita de té	Blanca	Lidia	hay que hacer nuevas etiquetas porque ya no queda ni una. Yo sugeriría hacer 20
18:15-FIN	Montaje de instrumentos de música	instrumentos	NO LIVE MUSIC THIS TIME		
	Colocar carteles T&T por la zona de entrada	carteles T&T	Marc		Colocar carteles por la entrada
18:15-FIN	ATENDER A PONENTE				
18:45:00	Bienvenida en la puerta	Sonrisas y buen rollo	Lidia	Blanca	Nota: anotar en listado e invitar a gente a pasar a sección de decoración de tazas
18:45-19:10	Decoración de tazas, explicación de la velada	Tazas y rotuladores (en las mesas), 5 tazas de muestra decoradas por Aleks	Aleksandra	Ircania	Esta vez daremos un premio a la taza más chula de la noche ;) creo que está chuli!
	Música ambiente	Ordenador	Dejan		Hacer selección de música chula, Dejan, porfa.



5.3 Preparare un'accoglienza calorosa

- ▶ **Idee** per aiutare le persone a passare dalla quotidianità al vostro incontro, in modo che possano essere pienamente presenti:
 - ▶ Progettate un'accoglienza calorosa. Immaginate cosa volete che provino i vostri ospiti al loro arrivo.
 - ▶ Create una tradizione significativa per segnalare l'inizio:
 - ▶ Accendete una candela per segnalare l'inizio dell'incontro
 - ▶ Suonate un canto speciale
 - ▶ Preparate una bevanda speciale



5.4 Programmare l'apertura

L'apertura indica ai vostri ospiti cosa possono aspettarsi dall'incontro.



5.4 Programmare l'apertura



In quei primi momenti, le persone sono maggiormente disposte a lasciarsi ispirare.

The Art of Gathering, pp. 175-176



5.4 Programmare l'apertura

- ▶ **Idee** per un'apertura d'impatto:
 - ▶ Create **un'esperienza** per i vostri ospiti. Chiedetevi cosa volete che **vedano, pensino** e **sentano**.
 - ▶ NON iniziate con annunci o elementi logistici. Concentratevi sul vostro scopo.
 - ▶ Pensate a come **coinvolgere** il pubblico e gli ospiti per raggiungere lo scopo dell'evento.

5.4 Programmare l'apertura



Fonte: <https://guideinc.org/2015/11/11/team-building-activity-web-of-reflection/>

Come incarnare l'idea di comunità.

5. Programmare l'evento: durante

5.4 Programmare l'apertura



Image Source: <https://guideinc.org/2015/11/11/team-building-activity-web-of-reflection/>



Se strattono la mia parte di filo, tutti gli altri lo sentono muoversi: ecco cos'è una comunità. Tutte le vostre scelte, le vostre azioni, grandi o piccole che siano, avranno degli effetti sugli altri.

Daniel Barrett



5.5 Programmare la chiusura



Il modo in cui si concludono le cose, così come il modo in cui si iniziano, modella l'esperienza, il senso e la memoria delle persone.

The Art of Gathering, p. 248



5.5 Programmare la chiusura



Una chiusura efficace prevede due fasi, che corrispondono a due esigenze distinte dei vostri ospiti: **guardarsi dentro e rivolgersi verso l'esterno.**

The Art of Gathering, p. 248

5.5 Programmare la chiusura



- ▶ Scrivetevi una lettera in cui spiegate 1) l'impatto che questo incontro ha avuto su di voi e 2) cosa vorreste portarvi nel rientro a casa.
- ▶ Scrivete sulla busta il vostro indirizzo.
- ▶ Noi spediremo la lettera 3 mesi dopo l'evento.

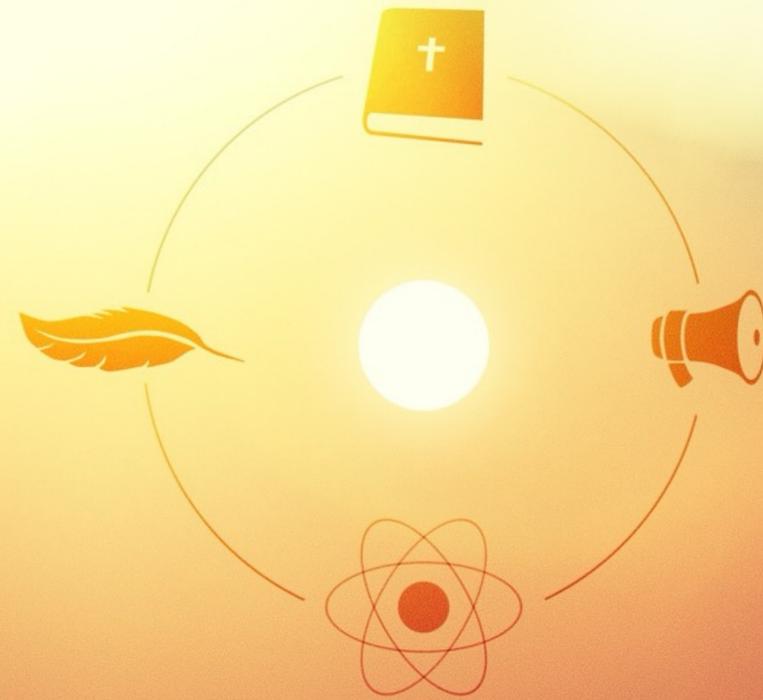


5. Programmare l'evento: durante



5.5 Programmare la chiusura

- ▶ Alcuni **suggerimenti** per aiutarvi nel momento della chiusura:
 - ▶ Come per l'apertura, non chiudete con gli annunci. Se proprio è necessario, fate gli annunci come penultima cosa.
 - ▶ Invece di ringraziare, provate a valorizzare gli altri.
 - ▶ Dedicate l'ultimo momento a ricordare il vostro scopo.
 - ▶ Chiudete con un'esperienza significativa, per esempio:
 - ▶ Canto o poesia
 - ▶ Applaudire insieme
 - ▶ Rimuovere l'ascia (Camporée)



¿POR QUÉ?

DIÁLOGOS ACERCA DE LO TRASCENDENTAL

¿POR QUÉ CREO EN DIOS?
¿POR QUÉ CREO EN LA FE Y EN LA CIENCIA?

11 DE MAYO DE 2013 - 18.00H - ENTRADA GRATUITA

THE HUB - METRO ATOCHA (LÍNEA 1) - C/ GOBERNADOR, 26, 28014 - MADRID

aeguae

porque@aeguae.org
www.porque2013.es

 facebook.com/porqueXQ
 @porque_XQ

Se podrá seguir el evento en directo:
www.porque2013.es

DIÁLOGOS ACERCA DE LO TRASCENDENTAL

¿POR QUÉ CREO EN DIOS?
¿POR QUÉ CREO EN LA FE Y EN LA CIENCIA?

11 DE MAYO DE 2013 - 18.00H - ENTRADA GRATUITA

THE HUB - METRO ATOCHA (LÍNEA 1) - C/ GOBERNADOR, 26, 28014 - MADRID

120 partecipanti

55
non avventisti

**Il 91% parteciperebbe
di nuovo a un'attività
simile**



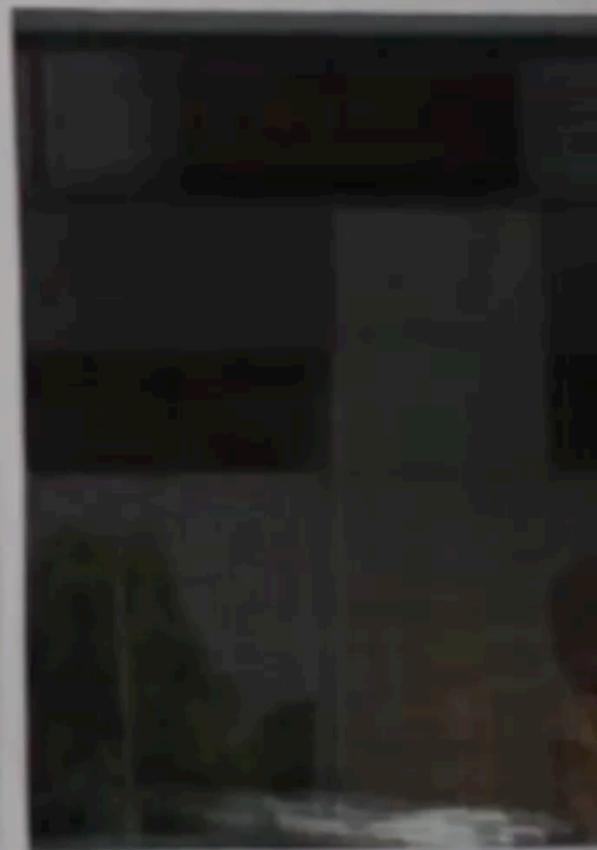
**85 libri e 8 Bibbie regalate
28 interessati a partecipare ad
altri eventi**

26

HUB Madrid

www.hubmadrid.com

[@HUBMadrid](#)





Quello che faremo oggi

1. Scopo
2. Soggetti tipo
3. Luogo
4. Regole
5. Programmare l'evento
- 6. Creare un incontro significativo**





6. Creare un incontro significativo

Adesso tocca a voi!

6. Creare un incontro significativo

Scopo

Luogo (per raggiungere il nostro scopo)

Regole (per coinvolgere il nostro pubblico)

Soggetti tipo





6. Creare un incontro significativo

Coinvolgimento pre-evento

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for notes or details related to pre-event involvement.

Apertura

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for notes or details related to the opening of the event.

Evento: pensare/sentire/dire/fare

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for notes or details related to the main event activities.

Chiusura

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for notes or details related to the closing of the event.



6. Creare un incontro significativo

- ▶ Abbiamo imparato:
 - ▶ L'arte di riunirsi inizia con uno **scopo**. Perché siamo qui?
 - ▶ Quando programmiamo, dobbiamo **concentrarci sulle persone**, tenendo sempre a mente i nostri “soggetti tipo”.
 - ▶ Lo **spazio** o il luogo hanno un grande impatto sull'atmosfera e sull'esperienza.
 - ▶ **Le regole** possono aumentare il coinvolgimento, perché aiutano a modificare temporaneamente il comportamento.
 - ▶ Un evento inizia nel momento in cui una persona ne viene a conoscenza. Non limitatevi a preparare le cose in anticipo, preparate le **persone**.
 - ▶ **Aprite e chiudete** in modo significativo.

“

Qualunque cosa facciate, **fatela di buon animo, come per il Signore e non per gli uomini.**

Colossesi 3:23 (NR06)