

Diocesi di San Benedetto del Tronto – Ripatransone – Montalto

LA GRAMMATICA DEI SOGNI

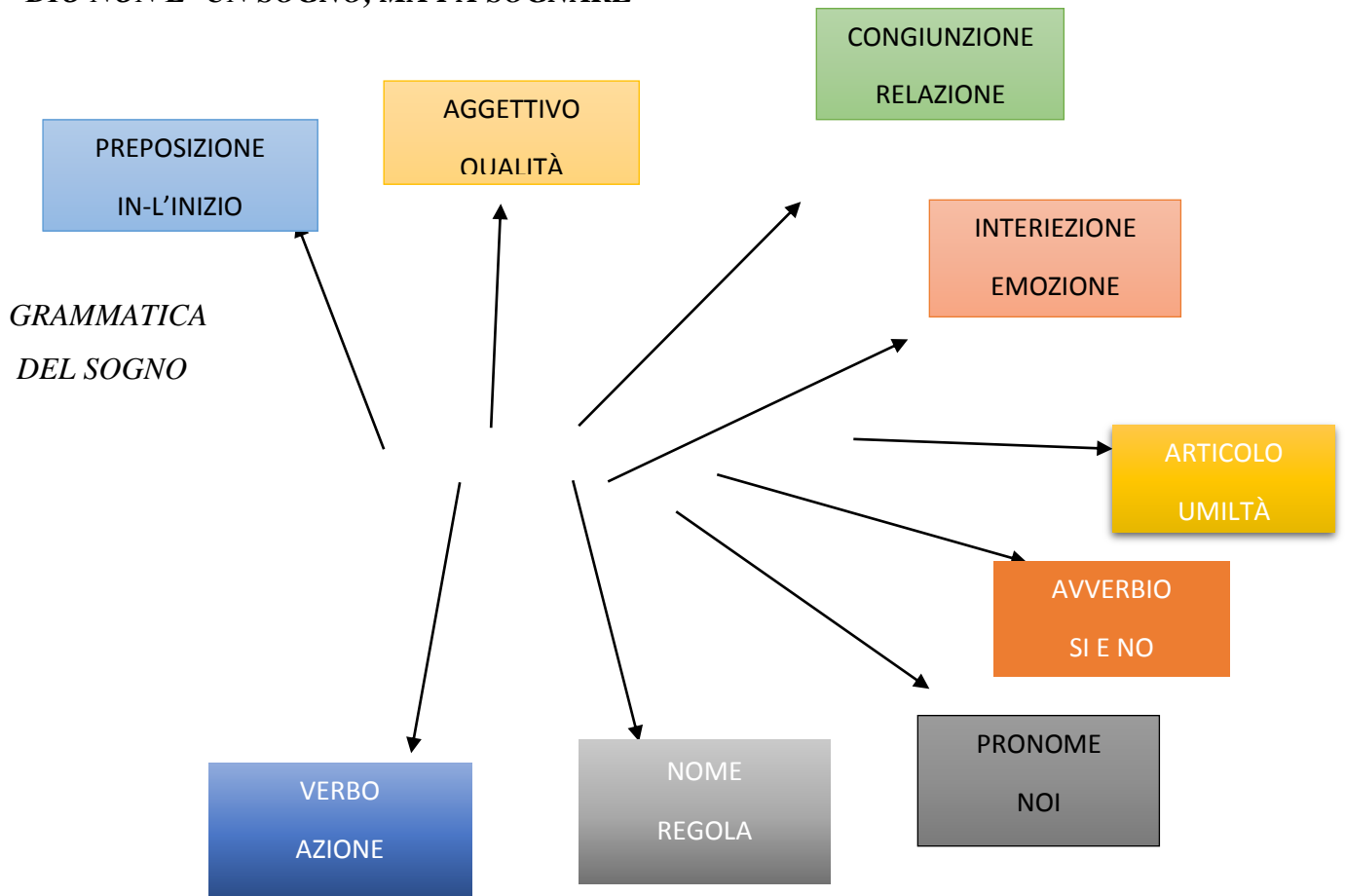


Proposta per l'estate ragazzi 2021

Quando il Signore ristabilì la sorte di Sion, ci sembrava di sognare”

(Salmo 126,1)

“DIO NON E’ UN SOGNO, MA FA SOGNARE





L'estate è sempre stato per i ragazzi un momento di svago e di riposo nel gioco e nelle attività varie con gli amici. Questo è desiderato, anzi sognato, in modo particolare nell'estate che sta davanti a noi, dopo il duro periodo della pandemia che ha limitato la possibilità di incontrarsi costringendo anche i ragazzi a mantenere le distanze.

L'estate è sempre stata anche un periodo in cui le parrocchie organizzano turni di vacanza, campeggi, campi scuola... attività formative rivolte a ragazzi e giovani sempre molto gradite, permettendo costruzione di intensi rapporti di amicizia e una crescita umana e cristiana. Moltissimi adulti ne conservano un ricordo molto positivo anche a distanza di molti anni.

La proposta di oratorio estivo, che questo sussidio presenta, si colloca in un periodo caratterizzato dalla ripartenza dopo la pandemia. Anche la Chiesa vuole ripartire, affiancandosi, come sempre, alle famiglie con proposte formative particolarmente adatte al periodo estivo e alla vita all'aria aperta. Si tratta, certamente, di procedere nel rispetto delle regole igienico-sanitarie richieste dal covid-19, ma anche della necessità di non lasciare soli i ragazzi accompagnandoli in questa ripartenza.

Sono grato agli Uffici diocesani e a tutti coloro che hanno collaborato a questo prezioso sussidio: sarà di grande aiuto agli animatori e ai ragazzi che lo vorranno adottare.

Auguro a tutti una felice estate. Che il Signore aiuti tutti noi a sognare e soprattutto a collaborare con Lui a far diventare i sogni una realtà. Buon oratorio estivo.

✠ Carlo Bresciani

BRICIOLE DI SPERANZA

La grammatica con tutte le sue sfaccettature non può non richiamare la scuola.

All'inizio dell'anno in veste di docente di religione, mi capita spesso di chiedere agli studenti cosa intendano fare nella vita e, se mai, hanno provato a dialogare con il loro futuro. In questi ultimi anni e soprattutto in questi giorni, la rassegnazione fa da padrona e la maggior parte delle loro risposte si concludono con un "boh....?", oppure "Come faccio a fidarmi di un destinatario che promette tanto e non si svela mai?", "Come faccio a capire chi voglio essere, se mi sto costruendo ormai senza più valori e obiettivi?"

Ed allora mi vengono in mente i diversi giovani incontrati presso la Caritas provenienti da terre lontane. Tutti custodiscono un sogno, disposti ad affrontare anche la morte pur di realizzarlo.

Anche la Bibbia racconta di sogni.

Basta pensare a Giuseppe, un giovane innamorato che nel vangelo non dice una parola, ma diventa il custode del Figlio di Dio e di sua Madre, la sua sposa, perché non solo ha creduto nei sogni, ma forse con fatica, li ha sintonizzati con quelli di Dio.

La pandemia, il terremoto che ha colpito i bellissimi paesini dell'entroterra, l'inumano che sta prendendo sempre più piede ovunque, stanno rubando i sogni, specie tra i giovani, e noi adulti, spesso, siamo i primi a smorzare sul nascere, i tentativi delle nuove generazioni di costruire una vita e una società 'altra'.

Lo scorso anno nel proporre il sussidio "L'altro è lo straniero a casa tua" alle comunità colpite dal sisma, grazie al progetto "Radici del futuro", promosso da Caritas Italiana, abbiamo trovato tanto entusiasmo tra i ragazzi e gli animatori. Insieme abbiamo condiviso storie avventurose e sofferte di alcuni giovani provenienti da paesi, che forse sono poveri economicamente, ma che stiamo scoprendo ricchi di tradizioni, cultura e valori.

Quest'estate vorremmo provare, educatori e ragazzi, a ri-scrivere la grammatica dei sogni, perché al di là di tanta rabbia, ferite, segni e angosce da curare, siamo pronti a ripartire, ad accogliere un futuro nuovo con amore, entusiasmo e determinazione.

Ci auguriamo che accada quanto già disse il profeta Gioele: "Negli ultimi giorni, dice il Signore, Io effonderò il mio Spirito sopra ogni persona; i vostri figli e le vostre figlie profeteranno, i vostri giovani avranno visioni e i vostri anziani faranno dei sogni"(3,1-5).

PREMESSA

Cari animatori e cari ragazzi,

riprendiamo il percorso che abbiamo lasciato l'estate scorsa.

Come ben potete ricordare, durante il nostro ultimo percorso estivo, abbiamo avuto modo di conoscere alcuni ragazzi di diverse nazionalità, lingue, culture e religioni diverse; con loro abbiamo condiviso esperienze di vita che sicuramente ci hanno arricchito, facendoci allargare il nostro sguardo su mondi lontani e realtà a noi poco conosciute. Ogni ragazzo ha riportato, all'interno del sussidio "L'altro è lo straniero a casa tua" la sua storia, il suo lungo cammino che lo ha condotto fino in Italia, attraversando pericoli, ma con in mente un unico grande obiettivo: quello di raggiungere la tanto desiderata meta.

<https://www.sfogliami.it/fl/206944/qpnup62s458sh4yvdr73298zgfk6q2c#page/1>

Abbiamo avuto modo così di conoscere: Amadou del suo VIAGGIO durato sette giorni in mezzo al mare, Murad del suo personale CAMMINO di seicento chilometri che lo ha condotto in Italia, Bamba della sua SPERANZA di poter tornare un giorno nel suo paese, Samba del suo SOGNO di diventare chef, Sisawo del suo CORAGGIO nell'affrontare i pericoli, Seckou del suo DOLORE di vivere lontano dalla sua famiglia, Colley della sua ACCOGLIENZA presso i vari centri, Lamine dell'AFFETTO ricevuto una volta accolto presso la Caritas diocesana, Sidibe della PAURA provata durante il suo lungo viaggio faticoso, Elimane e del suo IMPEGNO nello sport e nel lavoro, Pathe della LIBERTÀ negata una volta giunto in Libia e infine Sonko della DIGNITÀ alla ricerca di un lavoro pagato e riconosciuto. Tutte queste storie di vita sono accomunate da una sorta di file rouge, che si traduce nella possibilità di poter, nonostante tutto, credere che qualcosa succeda o meglio che un sogno si realizzi. Se il sogno, secondo l'immaginario collettivo, si può definire come un ideale o un'immagine vivida che racchiude i più profondi desideri e le aspirazioni di ciò che vorremmo raggiungere o che vorremmo essere e che ci spinge all'azione, dall'altro canto, potrebbe indurci ad affrontare qualsiasi pericolo o rischio. E allora, come aiutare i giovani a beneficiare di alcuni sogni in un periodo storico così complesso contrassegnato da tanta paura, negatività e fragilità? Un recupero di tale familiarità potrebbe, eventualmente, avvenire se solo si chiedesse a Dio di darci una mano a recuperare ad occhi aperti, o anche chiusi, i sogni degli altri, in particolare dei poveri, degli ultimi in tutti i sensi, di quelli che sognano ciò che dovrebbero o vorrebbero avere ma non hanno. A Dio è bene reclamare infatti una vita spirituale più ricca, che ci aiuti a coinvolgere la mente, il corpo, l'anima per riconoscere, attraverso i desideri degli altri, anche i nostri e lottare per realizzarli. Così, potrà accadere che ognuno si riappropri della personale vocazione: alcuni rincorreranno i sogni, altri le visioni.

Il sussidio di quest'anno "La grammatica dei sogni", intende, alla luce di quanto sostenuto sopra, accompagnare i ragazzi a costruire i loro sogni attraverso nuove esperienze.

La stessa BIBBIA è piena di sogni. "Dio non è un sogno, ma fa sognare"; fa sognare perché comunica con gli uomini attraverso i sogni e ha suscitato in profeti e uomini straordinari delle "visioni".

Dio è parola ed oltre ad essere divina, la parola è anche letteraria e quindi è anche grammaticale. Man a mano, con l'evolversi della scrittura, è stato possibile meditare la Parola di Dio, fissarla per iscritto per poi trasmetterla, grazie anche all'aiuto di quei personaggi (come Noè, Abramo, Mosè) che, attraverso le loro vicende, sembrano tracciare il percorso di una grammatica in evoluzione, fino a giungere alla voce del Verbo Gesù. Con lui la Parola si è fatta carne e si è resa visibile.

Uscito dalla sua dimensione primitiva, l'uomo ha iniziato il suo percorso evolutivo, ricercando modelli per il proprio sviluppo, con lo scopo di dare voce e parola non solo ai suoi comportamenti, ma anche ai suoi sogni, perché ne traesse guida e insegnamenti.

Ecco l'importanza della grammatica, di una "cornice" che ci permetta di disegnare, ma soprattutto scrivere i nostri stati d'animo, i nostri comportamenti, il nostro destino.

Perché tutto abbia un senso e, perché le parole possano divenire volano di nuovi orizzonti e significati, una sorta di grammatica non solo spirituale, può facilitare ciascuno nella ricerca e costruzione del proprio sogno.

Il lavoro si articola nell'analisi delle nove parti del discorso. Prendendole in esame cercheremo di far emergere la funzione e il significato che ciascun elemento svolge nella frase, perché possa divenire la parola-chiave di ogni storia, cui agganciare tutte quelle opportunità, che aiuteranno a raggiungere il sogno.

Se, desidero "scrivere" e realizzare il mio sogno, di cosa potrei aver bisogno?

- *Nome:*

Sul piano grammaticale si associa a una esigenza di precisazione. Per ogni persona, animale o cosa, in qualsiasi lingua del mondo esiste un vocabolo che serve a definirli come fosse una **REGOLA**

- *Verbo:*

Nella grammatica il verbo è la parte più importante del discorso. Infatti non ci sarebbe nessun tipo di **AZIONE** se non esistesse il verbo ad indicarcela

- *Pronome:*

È quella parte variabile del discorso che fa le veci del nome sostituendosi ad esso. Il pronome sostituendosi ai nomi permette di indicarli senza nominarli.

- *Articolo:*

È la parte più **UMILE** del discorso, il servitore di tutti. Esso non si limita soltanto ad articolare le parole, ma le guida verso una maggiore definizione della frase.

- *Congiunzione*

È la parte invariabile del discorso e serve a coniugare due o più termini di una stessa proposizione o due proposizioni di uno stesso periodo. La sua funzione è quella di congiungere e quindi di mettere in **RELAZIONE**

- *Interiezioni*

Rappresenta le **EMOZIONI** attraverso le parole. È la parte invariabile del discorso con cui si possono esprimere vivi e immediati i sentimenti dell'animo. Viene dal latino e significa: "Parola gettata in mezzo, inserita nel discorso". Infatti, scaturita dall'impulso emotivo di un sentimento, essa sta da sola e non ha nessun legame sintattico

- *Preposizione*

IN-L'INIZIO. La preposizione (pre-pono= pongo prima) è una parte invariabile del discorso. Rappresenta l'inizio, il tramite dal passato al presente

- *Avverbio*

Dal latino ad-verbum che vuol dire accanto alla parola. È quella parte invariabile del discorso che specifica, completa il significato del verbo. Rappresenta "SI E NO" nel continuo alternarsi e modificarsi dell'azione

- *Aggettivo.*

È quella parte del discorso variabile che aggiunge a un nome una QUALITÀ o una determinazione. In sintesi, la proposta di tale sussidio per bambini e ragazzi, si pone come una sorta di continuum con il percorso precedente, perché sono gli stessi ragazzi con la loro presenza nella Caritas diocesana e con i loro comportamenti, a suggerirci gli atteggiamenti migliori che utilizzano per rincorrere i loro sogni.



SUGGERIMENTI METODOLOGICO-EDUCATIVI

Metodologia

E' l'apprendimento laboratoriale al centro della metodologia. Si permette agli educatori e ai bambini di progettare, sperimentare, ricercare, utilizzando la loro fantasia e la loro creatività. Nell'attività laboratoriale, risultano importanti: la relazione educativa, che non prevede solamente la trasmissione della conoscenza, ma favorisce la costruzione della conoscenza stessa, la motivazione, la curiosità, la partecipazione, la problematizzazione, l'apprendimento personalizzato e l'uso degli stili cognitivi e della metacognizione, il metodo della ricerca, la socializzazione e la solidarietà. I riferimenti teorici che avvalorano la necessità dell'uso della didattica laboratoriale, come metodologia in grado di portare sostanziali modifiche ai fini dei risultati di apprendimento, sono riscontrabili nelle teorie di insigni pedagogisti: la valorizzazione della relazione tra apprendere e fare (J. Dewey, Montessori); il collegamento tra riflessione, linguaggio e azione (J. B. Bruner); l'elaborazione, la ri-costruzione delle conoscenze, l'imparare ad imparare nel laboratorio quale sede privilegiata per la scoperta, l'osservazione, la ricerca-azione intorno ai fatti culturali (F. Frabboni). Gli educatori, in questo contesto, diventano facilitatori dell'apprendimento, creando situazioni adeguate e attinenti alle potenzialità e risorse di ciascun bambino. Nessuno si sentirà escluso. L'apprendimento *attivo* non è una semplice modalità pedagogico-didattica alternativa ad altre, ma costituisce l'unico tentativo possibile di avvicinamento alla naturalità dell'apprendimento, caratterizzata dalla presenza del sapere, del saper essere e del saper fare oltre che dal coinvolgimento contemporaneo delle risorse psichiche e di quelle corporee. Le tecniche attive si propongono, infatti, di porre al centro del momento formativo coloro che apprendono attraverso la loro diretta partecipazione all'azione e sviluppando una costante riflessione sul processo e sul livello raggiunto. Infatti ogni situazione di apprendimento ci pone di fronte alla necessità di riflettere su noi stessi, sulle proprie motivazioni e aspettative e di confrontarci con gli altri per cercare delle soluzioni sulla base di elementi caratterizzanti la situazione pedagogica. Le tecniche attive comportano la compartecipazione sentita e consapevole di ciascuno in un costante scambio di reciprocità, fondato sull'ascolto e sospendendo qualsiasi tipo di giudizio.

Si profila così un'esigenza fondamentale per chi educa in quanto, pur trattandosi di un contesto espressamente ludico come quello oratoriale, la cura delle relazioni rappresenta l'energia vitale di un contesto positivo, che riconosce in ciascun bambino e ragazzo il proprio carisma personale.

Stare bene in oratorio con adulti e ragazzi

•**Attenzione:** è un meccanismo cognitivo che ci consente di dare importanza ad alcuni stimoli, piuttosto che ad altri. Sono tanti i bambini che, a volte, non riescono ad ascoltare attentamente l'educatore, pianificare le attività, eseguire i giochi di gruppo...

Per facilitare l'apprendimento di un bambino o ragazzo con fragilità attentive è importante favorire la concentrazione, allontanando tutte le distrazioni. Prima di iniziare un'attività, è bene individuare lo schema da seguire e avvalersi di tanti supporti visivi.

•**Autocontrollo:**

L'autoregolazione è mediata dal linguaggio che regola il comportamento e il pensiero. La capacità di regolazione si può sviluppare attraverso l'autoistruzione verbale, grazie alla quale l'educando parla a sé stesso e si autoregola rivolgendosi istruzioni e domande ad alta voce. Meichembbaum e Goodman utilizzarono l'autoistruzione con bambini iperattivi e impulsivi che tendevano a commettere errori a causa di una mancata riflessione sistematica o completa. A questo proposito, l'educatore si pone come modello, e, mentre esegue il compito, parla ad alta voce con se stesso (autoistruzioni verbali). Nel modello di Meichembbaum l'autoistruzione verbale si articola in cinque fasi:

- modeling cognitivo
- guida esplicita
- autoistruzione esplicita
- autoistruzione ridotta
- autoistruzione implicita

Nella didattica metacognitiva l'educatore si pone come obiettivo quello di sviluppare nell'allievo la consapevolezza di quello che sta facendo, di quando è opportuno farlo e in quali condizioni.

•**Dialogo interiore:** è un processo attraverso il quale il bambino parla a sé stesso e acquisisce consapevolezza e sicurezza delle proprie potenzialità, influenzando positivamente le proprie prestazioni.

•**Organizzazione:** consiste nella ricerca di ordine e di sistematicità. La mancanza di organizzazione può portare il bambino ad una serie di difficoltà, come orientarsi nel tempo e nello spazio. Ecc....

Un ottimo consiglio per aiutarlo a sviluppare questa abilità è quello di supportarlo nella pianificazione della giornata nonché della settimana (la routine, i compiti, le attività sportive, ecc...).

La relazione: è lo strumento privilegiato del fare educazione grazie al quale l'educando si arricchisce e si apre ad un tipo di relazione che è essenzialmente un con-essere. Una relazione educativa è una relazione umana autentica. Essa si riconosce in primo luogo per l'impegno: *ci coinvolge, ci prende, ci costringe a metterci a nudo, ad abbandonarci*. In una relazione educativa non solo si comunica, ma ci si comunica, ossia si mette in comune il proprio essere. In secondo luogo, in una relazione educativa l'altro è fine e non mezzo. Se l'io fa ombra al tu, se chiediamo all'altro di farci da specchio e di rimandarci un'immagine gratificante di noi stessi, che sostenga ed alimenti il nostro narcisismo, non siamo in una relazione educativa. Infine, una relazione educativa è dinamica, è uno star-dentro, ma anche un camminare-verso. L'educazione è sempre una situazione di ricerca - del bene, del vero, del bello, del giusto. Cose che non sono mai un possesso, ma indicano una direzione verso la quale muoversi.

L'assertività: è una caratteristica che consiste nella capacità di esprimere in modo efficace e chiaro le proprie emozioni e opinioni senza offendere né aggredire l'interlocutore. L'educatore assertivo riesce ad agire nel suo interesse, sostiene le sue opinioni e il suo punto di vista, senza ansie o paure esagerate, sa riconoscere ed esprimere i suoi sentimenti e sa difendere i suoi diritti, senza però ignorare quegli degli altri.

Il corpo: è fondamentale incentivare l'azione corporea e il movimento in quanto permettono lo sviluppo della conoscenza e della coscienza del proprio corpo, degli altri e dell'ambiente.

Ascolto attivo: L'ascolto attivo è la capacità di porre attenzione alla comunicazione dell'altro senza formulare giudizi. È un atto intenzionale che impegna la nostra attenzione a cogliere quanto l'altro ci riferisce sia in modo esplicito che implicito, sia a livello verbale che non verbale. "Un buon ascoltatore aiuta ad ascoltare noi stessi" (Yahia Lababidi). In una relazione in cui l'amore autentico, libero da qualsiasi tipo di fardello, coinvolge sia l'educatore che il ragazzo, il processo di cambiamento e di crescita porterà entrambi a una maggiore consapevolezza nei confronti di sé, degli altri e dell'intera vita.

•**Sinergia:** tra la famiglia, la scuola e le realtà educative. La collaborazione tra queste entità, nel processo formativo, favorisce la crescita dei giovani, raggiungendo appieno gli obiettivi prefissati.

•**Regole chiare:** il rispetto delle regole o limiti è alla base dello stare bene in gruppo. Ogni contesto ha delle regole necessarie alla convivenza e al raggiungimento di obiettivi specifici. Il primo passo per aumentare l'efficacia delle regole è formularle in modo esplicito e coerente creando i presupposti per il loro rispetto. È fondamentale trascriverle su un cartellone in termini positivi e ribadire costantemente affinché siano interiorizzate. Guidare i bambini esercitando il proprio carisma personale senza imporre in modo violento le nostre posizioni, richiede molta energia e consapevolezza. È importante esercitare pazienza non solo nei confronti dei bambini ma anche nei confronti di noi stessi e soprattutto non avere paura del conflitto.

•**La routine:** è rassicurante perché permette al bambino di conoscere lo schema della giornata e di scandire i tempi, rispettando gli impegni e attendendo le pause. Inoltre essa è in grado di renderlo sempre più indipendente.

•**Il conflitto come risorsa:** il conflitto non deve essere vissuto con timore e con un pregiudizio negativo, è tempo di passare dalla concezione che vede nel conflitto solo un problema, a quella che considera come un'autentica risorsa, come un modo complesso di comunicare e manifestare dei bisogni, certamente impegnativo per chi educa, ma importante nelle sue potenzialità positive.

•**Spazio alle emozioni:** le emozioni sono strettamente collegate alle modalità di apprendimento. Se cerchiamo di cancellare le emozioni impoveriamo le potenzialità di apprendimento. Non esistono emozioni positive ed emozioni negative, ci appartengono che lo desideriamo e lo approviamo o meno. È importante allenarci a riconoscere, nominare, esprimere e utilizzare positivamente le emozioni, per far sì che i nostri ragazzi facciano altrettanto.



IDENTIKIT DEL BUON EDUCATORE

1. RISPETTA I RAGAZZI.

Ai ragazzi va riconosciuta una propria personalità e quindi diversità.

Ci rispetteranno di più se dimostreremo di saper accettare anche ciò che non condividiamo.

2. RISPETTA SE STESSO.

Un educatore che sacrifica sé stesso e non ascolta i propri desideri, difficilmente riuscirà ad ascoltare i bisogni e desideri degli altri.

3. SA AMARE.

L'espressione affettiva è utile per rassicurare il ragazzo mantenendolo sempre all'interno del gruppo, senza mai appartarsi con nessuno. Non stabilisce legami particolari o privilegiati con nessuno, ed è sempre attento al pieno rispetto dei sentimenti e della sensibilità di ognuno.

4. DÀ DELLE REGOLE.

I bambini, gli adolescenti, hanno bisogno di limiti, di regole, che rappresentano una base di partenza per dare un senso all'ambiente che li circonda.

5. SA DIALOGARE.

È bene comunicare con i ragazzi, mettendosi in ascolto senza temere di dover sostare in una situazione di conflitto, prerogativa necessaria per comprendere quanto loro intendono esprimere.

6. VALORIZZA I RAGAZZI.

Rinforza l'autostima dei ragazzi e non dimentica mai di gratificare e ricompensare quei comportamenti che vorrebbe vedere realizzati.

7. SA ESSERE AUTOREVOLE.

Abbandona l'autoritarità per divenire un educatore, capace di mantenere fermezza ed equilibrio, cercando di controllare sia la propria aggressività che una possibile rassegnazione, laddove, talvolta, tutto diviene impossibile. Non si scoraggia, non si lascia andare in inutili spiegazioni o eccessive interpretazioni, ma ricomincia, nella trasparenza che lo contraddistingue e con quella consapevolezza di chi sa, che educare non significa affatto manipolare o obbligare, ma significa creare condizioni esperienziali e riflessive al di là di ogni riferimento temporale e spaziale.

8. DONA SPERANZA.

Nella sua opera educativa l'intenzionalità è benevola, protesa a proteggere, guidare i più piccoli, e restituire maggiore indipendenza e responsabilizzazione ai più grandi. Il suo cammino ha un progetto e, quindi un sogno da realizzare non da solo, ma con l'intera comunità.

9. SA ESSERE TESTIMONE

Non ha paura di dichiarare la propria fede e sull'esempio di Gesù vede ogni persona come un fratello o una sorella da incontrare, rispettare, accogliere e valorizzare nella sua diversità e originalità

PRONTUARIO DELL'ANIMATORE AI TEMPI DEL COVID

Come animatori abbiamo bisogno di una dotazione di base personale ed esclusiva:

- 2 mascherine chirurgiche per la giornata
- 1 confezione di GEL igienizzante per le mani
- Un paio di guanti monouso
- Una borraccia
- Materiale di cancelleria ad uso personale
- Possibilmente un cappellino, un pins, una fascia o qualcos'altro che indichi il nome, colore o numero del proprio OraTeam

All'inizio di ogni settimana, una volta formato l'OraTeam, ricordiamo a tutti i bambini, ragazzi e preadolescenti, le norme igieniche principali, ricordandoci che saremo noi i principali testimoni di un agire corretto:

- L'uso corretto della mascherina
- La disinfezione delle mani
- Il mantenimento della distanza

Durante tutte le attività dobbiamo essere certi che ogni ragazzo abbia a disposizione una mascherina chirurgica pulita da indossare. È nostro il compito di controllare che negli ambienti al chiuso la mascherina sia indossata da TUTTI. Occorre far mantenere il distanziamento di almeno un metro all'interno dell'OraTeam. Tutte le attività, i giochi, i momenti di spiritualità, lo sport, la narrazione saranno pensate per mantenere tale distanziamento.



VERIFICA

OBIETTIVO	Lo faccio facilmente	Provo qualche difficoltà	Trovo molte difficoltà	Non riesco
Capire le esigenze degli animati				
Creare il giusto clima nel gruppo				
Saper dialogare con il rispetto delle idee altrui				
Sa utilizzare strategie e giusta metodologia				
Saper ascoltare				
Rispondere alle domande degli animati				
Affrontare argomenti legati alla Bibbia e				

alla Chiesa				
Essere chiaro nella spiegazione di tali argomenti				
Programmare l'incontro				
Fare la verifica				
Coinvolgere nell'attività gli animati				
Essere creativo				
Uso di tecniche varie				
Dare il buon esempio				
Trasmettere la parola				
Avvicinare i ragazzi alla fede				
Esserci quando hanno bisogno				
Completarsi con il collega animatore				
Essere propositivo nel gruppo di animatori				
Avere un cuore per ognuno				

Questionario di gradimento

1) L'incontro ha soddisfatto le tue aspettative?

Poco 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molto

2) L'incontro ha ampliato le tue conoscenze sugli argomenti trattati?

Poco 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molto

3) Saresti d'accordo nel riproporre questa attività il prossimo anno?

Poco 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molto

4) Gli argomenti trattati sono stati di tuo interesse?

Poco 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molto

5) Quanto ti è piaciuto il modo di lavorare degli educatori?

Poco 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molto

6) Quanto pensi che gli educatori abbiano trattato adeguatamente gli argomenti proposti?

Poco 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Molto

Suggerimenti

:

ATTIVITA'

Diverse sono le attività previste. Per quanto riguarda l'incontro con la Parola di Dio si è pensato di utilizzare alcune pagine del Vangelo per i più piccoli e alcuni sogni per i più grandi. I passi biblici suggeriti per i sogni non sono semplici ma possono diventare occasione per conoscere meglio la storia della salvezza. Ogni volta utilizzeremo il canto/bans "Sognare per stare accanto" e concluderemo con la preghiera a San Giuseppe. I due testi li riportiamo di seguito.

SOGNARE STANDO ACCANTO

Ti chiedo di sognare, restando umile
So che non capisci come sia possibile
Guarda dal basso e scoprirai
il calore di un sorriso nato dall'amore.
Dio mio, tu vedi più lontano di me
Proverò ad agire oltre le mie regole
Mi girerò e ti seguirò, Signore
Ti affido i desideri che ho nel cuore.

Ritornello:

*È un nuovo Inizio, una nuova partenza
per arrivare più in profondità,
per gustare il segreto di gioire
stando accanto.*

*Questa strada non si fa da soli,
ma camminando a due a due.*

*È un nuovo modo di sognare,
lo cantiamo stando accanto.*

*Ti ho chiamato per nome,
è importante che sia tu.*

Non è per il tuo aspetto, né per le tue virtù
Riuscirai a toccare l'anima
di chi incontrerai lungo la strada.
Forse non mi accorgevo della mia unicità,
ma scorgo nei tuoi occhi la mia identità.
E tutto ciò che sembrava distante,
ora è così vicino: sognerò in grande.

PREGHIERA A S. GIUSEPPE

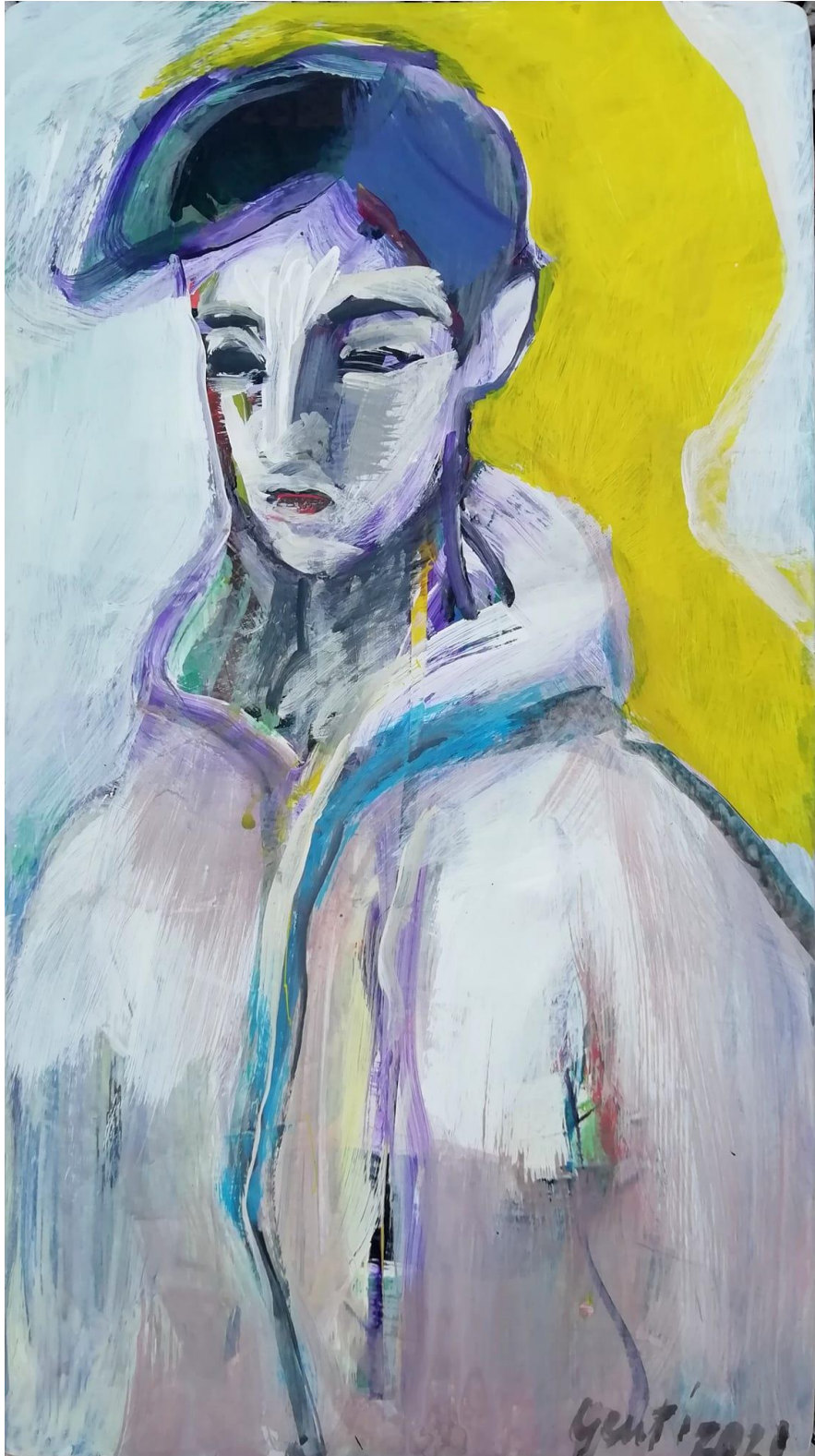
O San Giuseppe, attraverso i sogni Dio ti ha chiamato ad aver cura della tua sposa Maria e a custodire Gesù, il Salvatore del mondo.

Affido a te la mia preghiera, i miei desideri e le mie speranze: donami la forza di compiere con prontezza i progetti del Padre e aiutami ad essere un costruttore di un futuro migliore, specie per chi viene scartato e non ha più la voglia di sognare.

Tu che ami, con cuore di Padre, prenditi cura anche di me, perché possa realizzare i sogni che il Signore mette nel mio cuore. Amen



1) ARTICOLO – UMILTA’



Destinatari: Bambini

Vangelo (Luca 14,17-14)

Avvenne che un sabato Gesù si recò a casa di uno dei capi dei farisei per pranzare ed essi stavano a osservarlo. Diceva agli invitati una parabola, notando come sceglievano i primi posti: «Quando sei invitato a nozze da qualcuno, non metterti al primo posto, perché non ci sia un altro invitato più degno di te, e colui che ha invitato te e lui venga a dirti: “Cèdigli il posto!”. Allora dovrai con vergogna occupare l’ultimo posto. Invece, quando sei invitato, va’ a metterti all’ultimo posto, perché quando viene colui che ti ha invitato ti dica: “Amico, vieni più avanti!”. Allora ne avrai onore davanti a tutti i commensali. Perché chiunque si esalta sarà umiliato, e chi si umilia sarà esaltato».

Che bello! Pensiamo: Gesù non vuole farci “fare brutta figura” ... non vuole che la nostra figura e la nostra persona sia brutta e allora ci dà un buon consiglio: accettiamolo e pensiamoci: in fondo è proprio vero quello che dice Gesù!

Destinatari: Adolescenti

I HAVE A DREAM», IL DISCORSO DI MARTIN LUTHER KING DEL 28 AGOSTO 1963

Oggi, amici miei, vi dico: anche se dobbiamo affrontare le difficoltà di oggi e di domani, io continuo ad avere un sogno. E un sogno che ha radici profonde nel sogno americano. **Ho un sogno, che un giorno questa nazione sorgerà e vivrà il significato vero del suo credo:** noi riteniamo queste verità evidenti di per sé, che tutti gli uomini sono creati uguali. Ho un sogno, che un giorno sulle rosse montagne della Georgia i figli degli ex schiavi e i figli degli ex padroni di schiavi potranno sedersi insieme alla tavola della fraternità. Ho un sogno, che un giorno perfino lo stato del Mississippi, dove si patisce il caldo afoso dell’ingiustizia, il caldo afoso dell’oppressione, si trasformerà in un’oasi di libertà e di giustizia. Ho un sogno, che i miei quattro bambini un giorno vivranno in una nazione in cui non saranno giudicati per il colore della pelle, ma per l’essenza della loro personalità. **Oggi ho un sogno.** Ho un sogno, che un giorno, laggiù nell’Alabama, dove i razzisti sono più che mai accaniti, dove il governatore non parla d’altro che di potere di compromesso interlocutorio e di nullification delle leggi federali, un giorno, proprio là nell’Alabama, i bambini neri e le bambine nere potranno prendere per mano bambini bianchi e bambine bianche, come fratelli e sorelle. Oggi ho un sogno. Ho un sogno, che **un giorno ogni valle sarà innalzata, ogni monte e ogni collina saranno abbassati, i luoghi scoscesi diventeranno piani, e i luoghi tortuosi diventeranno diritti,** e la gloria del Signore sarà rivelata, e tutte le creature la vedranno insieme. **Questa è la nostra speranza.** Questa è la fede che porterò con me tornando nel Sud. Con questa fede potremo cavare dalla montagna della disperazione una pietra di speranza. Con questa fede potremo **trasformare le stridenti discordanze della nostra nazione in una bellissima sinfonia di fraternità.** Con questa fede potremo lavorare insieme, pregare insieme, lottare insieme, andare in prigione insieme, schierarci insieme per la libertà, sapendo che un giorno saremo liberi. Quel giorno verrà, quel giorno verrà quando tutti i figli di Dio potranno cantare con un significato nuovo: “Patria mia, é di te, dolce terra di libertà, é di te che io canto. Terra dove sono morti i miei padri, terra dell’orgoglio dei Pellegrini, da ogni vetta riecheggi libertà”.

E se l’America vuol essere una grande nazione, bisogna che questo diventi vero. E dunque, che la libertà riecheggi dalle straordinarie colline del New Hampshire. Che la libertà riecheggi dalle possenti montagne di New York.

Che la libertà riecheggi dagli elevati Allegheny della Pennsylvania.
Che la libertà riecheggi dalle innevate Montagne Rocciose del Colorado.
Che la libertà riecheggi dai pendii sinuosi della California. Ma non soltanto.
Che la libertà riecheggi dalla Stone Mountain della Georgia.
Che la libertà riecheggi dalla Lookout Mountain del Tennessee.
Che la libertà riecheggi da ogni collina e da ogni formicaio del Mississippi, da ogni vetta, che riecheggi la libertà.

E quando questo avverrà, quando faremo riecheggiare la libertà, quando la lasceremo riecheggiare da ogni villaggio e da ogni Paese, da ogni stato e da ogni città, saremo riusciti ad **avvicinare quel giorno in cui tutti i figli di Dio, neri e bianchi, ebrei e gentili, protestanti e cattolici, potranno prendersi per mano** e cantare le parole dell'antico inno: "Liberi finalmente, liberi finalmente. Grazie a Dio Onnipotente, siamo liberi finalmente..."

Un sogno del 1963, un sogno ancora attuale. Ci sarà futuro se gli anziani sogneranno e i giovani avranno visioni. Anche oggi!

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

rifletto e rispondo alle domande:

Alla luce di quanto ascoltato dal Vangelo, cosa significa per me essere umile?

Quando ho provato a vivere un atteggiamento di umiltà nella mia vita? Voglio occupare sempre il primo posto oppure metto gli altri prima di me?

Adolescenti

Cosa mi ha colpito di più del sogno di Martin Luter King?

Mi piace sognare? Qual è il sogno più bello che fino ad oggi ho realizzato? Penso solo di portare avanti i miei sogni oppure aiuto gli altri a realizzare i loro?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA':

Bambini/adolescenti

A piccoli gruppi di circa tre bambini o ragazzi, si realizzerà parte di un libro che rappresenti il tema dell'UMILTA', con i materiali messi a disposizione (spezie, immagini, sassolini, cartone, fili, colori ecc...). Ogni gruppo si esprimerà attraverso la propria creatività senza regole fisse, dando forma al proprio sentire assemblando materiali, dipingendo, tagliando, modellando, scrivendo, incollando ecc.

A conclusione dei lavori ogni libro verrà rilegato e messo in mostra insieme a tutti agli altri, realizzando l'atelier dei sogni.

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 1: L'ARTICOLO (IL) – UMILTA'

AMBIENTE: Interno di una casa prima di andare a letto.

PERSONAGGI: Padre (ARTICOLO), Madre (NOME), Figlio (VERBO)

DESCRIZIONE: La scena si apre con un litigio forte tra il padre e la madre a causa degli importanti problemi economici dovuti alla mancanza di lavoro da parte del padre, che non riesce più a mantenere la famiglia e le scadenze mensili. La madre, che fa pulizie per arrotondare, rinfaccia al padre la poca voglia di trovare una soluzione al problema e lamenta una situazione ormai diventata pericolosa, paventando la possibilità che possa accadere quanto accaduto precedentemente. Purtroppo in una situazione analoga, dove tutto sembrava ormai perso e i figli ne avrebbero tratto conseguenze disastrose, entrambi dovettero decidere di abbandonare uno dei due gemelli, in attesa che qualcuno se ne prendesse cura. Ma, ad origliare e intravedere attraverso la fessura della porta che, conduceva alla zona notte, c'era Marco, l'altro gemello, che per ironia della sorte, un altro destino lo aveva segnato. La madre esausta dall'ennesima lite furibonda con il marito, se ne va. All'improvviso sbucca il figlio, logorato dal senso di colpa e con slancio affettuoso, abbraccia il padre, che tenta di rassicurarlo con occhi pieni di lacrime. La scena si conclude con un forte abbraccio padre-figlio e con la promessa che andrà tutto bene (SOGNO DEL PADRE).

CANTO-BANS

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Si prepara un piatto o dolce mettendosi in ascolto dell'adulto che insegna.

GIOCO

Bambini/adolescenti

GIOCO 1

Chi è più buffo?

finalità: imparare a ridere delle proprie caratteristiche buffe e a non giudicare gli altri.

durata: 60'

luogo: chiuso, di medie dimensioni. Occorre fare in modo che ci siano due stanze distinte, una delle due con un tavolo. Il gioco si può adattare anche in modo da farlo senza tavoli.

occorrente: un piatto di carta per ciascun ragazzo, materiale vario (cancelleria, stoffe, carta colorata, tappi, ...) per costruire le maschere.

attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti.

attenzioni educative: lavorando sulle proprie caratteristiche, è importante avere cura che i ragazzi comprendano l'attività come possibilità di incontro e confronto con gli altri sulle proprie caratteristiche. Occorre sorvegliare che per i ragazzi non sia l'occasione di prendersi gioco gli uni degli altri.

svolgimento: L'attività è suddivisa in tre fasi: nella prima i ragazzi lavoreranno sulle proprie caratteristiche buffe, nella seconda fase si confronteranno con quelle degli altri, nella terza indovineranno le maschere degli animatori. Entriamo maggiormente nello specifico.

Fase I

I ragazzi vengono suddivisi in gruppi e sistemati attorno ad un tavolo; ciascuno riceve un piatto piano di carta e del materiale vario per costruire una maschera buffa. Ogni maschera deve avere le caratteristiche di chi la costruisce. Ad es. se il ragazzo ha i capelli biondi, gli occhiali ecc., questi elementi devono essere riprodotti sulla maschera.

Fase II

I ragazzi sono invitati a spostarsi nella sala senza tavoli e ad esporre ciascuno la propria maschera, raccontando agli altri cosa la rende buffa e quale sia la sua caratteristica. Se i ragazzi fossero troppi si può fare la condivisione per gruppi.

Fase III

Gli animatori mostrano ai ragazzi le proprie maschere buffe preparate precedentemente. I ragazzi devono quindi abbinare la maschera all'animatore corrispondente. Chi ne indovina di più vince.

variante 6-8 anni: i bambini vanno guidati nella costruzione delle maschere, presentando già a loro una serie di caratteristiche varie e buffe. Ogni bambino avrà quindi la possibilità di scegliere quelle che gli si addicono di più.

GIOCO 2

Lettere umane

Finalità: Imparare a mettersi a servizio, ad essere parte di un "piano più grande" di cui non vediamo tutti i particolari ma per il quale desideriamo spenderci...con umiltà! Umiltà è anche non sapere tutto, non controllare tutto ma dare il proprio contributo con fiducia.

Durata: 20 minuti

Luogo: Un prato molto largo o anche un'altra superficie purché non troppo "accidentata" su cui i bambini possano distendersi.

Materiali necessari: Un cellulare per fare le foto

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti. Nel disporsi lunghi a terra basta prevedere qualche centimetro tra l'uno e l'altro.

1 fase: gara a squadre

I bambini sono divisi in gruppi di circa 10. Ogni gruppo deve avere 2 animatori adulti di riferimento. Serve poi un animatore-capo che dichiari il vincitore.

Lo scopo del gioco è che i bambini formino con i loro corpi, seguendo le istruzioni dell'animatore le lettere della parola AMORE. Disponendosi a terra secondo le indicazioni formeranno una lettera alla volta che sarà prontamente fotografata dall'altro animatore. Quando la squadra ha le 5 foto delle 5 lettere andrà dall'animatore-capo a mostrargliele. Ovviamente vince la squadra che per prima realizza e fotografa le 5 letterine nell'ordine.

2 fase: Impara a dare...per amore!

Tutti i bimbi insieme collaboreranno seguendo le istruzioni degli animatori a comporre a terra la parola Amore. Si può fare una foto da inviare alla pagina facebook della Parrocchia!

GIOCO 3

Staffetta del palloncino

Finalità: Imparare ad aiutarsi, completarsi, andare insieme e aspettarsi. I ragazzi imparano ad adattarsi al passo dell'altro per raggiungere un obiettivo comune.

Durata: 20 minuti

Luogo: Uno spazio ampio

Materiali necessari: nastro bianco e rosso per delimitare il campo. Palloncini

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti.

Svolgimento: i bambini si dispongono a coppia e ad ogni coppia viene dato un bastone oppure un palloncino. Dovranno fare un percorso a staffetta tenendo l'oggetto (bastone o palloncino) in bilico fra le mani. Se l'oggetto cade insieme torneranno indietro e ripartiranno. Vince la squadra che completa il percorso per prima.

2) CONGIUNZIONE- RELAZIONE



Destinatari: **Bambini**

Vangelo (**Lc 15, 11-32**)

¹¹Disse ancora: «Un uomo aveva due figli. ¹²Il più giovane dei due disse al padre: «Padre, dammi la parte di patrimonio che mi spetta». Ed egli divise tra loro le sue sostanze. ¹³Pochi giorni dopo, il figlio più giovane, raccolte tutte le sue cose, partì per un paese lontano e là sperperò il suo patrimonio vivendo in modo dissoluto. ¹⁴Quando ebbe speso tutto, sopraggiunse in quel paese una grande carestia ed egli cominciò a trovarsi nel bisogno. ¹⁵Allora andò a mettersi al servizio di uno degli abitanti di quella regione, che lo mandò nei suoi campi a pascolare i porci. ¹⁶Avrebbe voluto saziarsi con le carrube di cui si nutrivano i porci; ma nessuno gli dava nulla. ¹⁷Allora ritornò in sé e disse: «Quanti salariati di mio padre hanno pane in abbondanza e io qui muoio di fame! ¹⁸Mi alzerò, andrò da mio padre e gli dirò: Padre, ho peccato verso il Cielo e davanti a te; ¹⁹non sono più degno di essere chiamato tuo figlio. Trattami come uno dei tuoi salariati». ²⁰Si alzò e tornò da suo padre. Quando era ancora lontano, suo padre lo vide, ebbe compassione, gli corse incontro, gli si gettò al collo e lo baciò. ²¹Il figlio gli disse: «Padre, ho peccato verso il Cielo e davanti a te; non sono più degno di essere chiamato tuo figlio». ²²Ma il padre disse ai servi: «Presto, portate qui il vestito più bello e fateglielo indossare, mettetegli l'anello al dito e i sandali ai piedi. ²³Prendete il vitello grasso, ammazzatelo, mangiamo e facciamo festa, ²⁴perché questo mio figlio era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato». E cominciarono a far festa. ²⁵Il figlio maggiore si trovava nei campi. Al ritorno, quando fu vicino a casa, udì la musica e le danze; ²⁶chiamò uno dei servi e gli domandò che cosa fosse tutto questo. ²⁷Quello gli rispose: «Tuo fratello è qui e tuo padre ha fatto ammazzare il vitello grasso, perché lo ha riavuto sano e salvo». ²⁸Egli si indignò, e non voleva entrare. Suo padre allora uscì a supplicarlo. ²⁹Ma egli rispose a suo padre: «Ecco, io ti servo da tanti anni e non ho mai disobbedito a un tuo comando, e tu non mi hai mai dato un capretto per far festa con i miei amici. ³⁰Ma ora che è tornato questo tuo figlio, il quale ha divorato le tue sostanze con le prostitute, per lui hai ammazzato il vitello grasso». ³¹Gli rispose il padre: «Figlio, tu sei sempre con me e tutto ciò che è mio è tuo; ³²ma bisognava far festa e rallegrarsi, perché questo tuo fratello era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato»».

Che bello! Gesù ci sta dicendo che LUI è sempre pronto ad accoglierci. Lui desidera sentirci ed è il primo ad incontrarci. Pensiamo: quanto è bello sentirci accogliere da una persona!

Destinatari: **Adolescenti**

1. IL SOGNO DI GIUSEPPE (Gen 37, 5.6.9.10)

²Questa è la discendenza di Giacobbe. Giuseppe all'età di diciassette anni pascolava il gregge con i suoi fratelli....

⁵Ora Giuseppe fece un sogno e lo raccontò ai fratelli, che lo odiarono ancora di più. ⁶Disse dunque loro: «Ascoltate il sogno che ho fatto. ⁷Noi stavamo legando covoni in mezzo alla campagna, quand'ecco il mio covone si alzò e restò dritto e i vostri covoni si posero attorno e si prostrarono davanti al mio». ⁸Gli dissero i suoi fratelli: «Vuoi forse regnare su di noi o ci vuoi dominare?». Lo odiarono ancora di più a causa dei suoi sogni e delle sue parole. ⁹Egli fece ancora un altro sogno e lo narrò ai fratelli e disse: «Ho fatto ancora un sogno, sentite: il sole, la luna e undici stelle si prostravano davanti a me». ¹⁰Lo narrò dunque al padre e ai fratelli. Ma il padre lo rimproverò e gli disse: «Che sogno è questo che hai fatto! Dovremo forse venire io, tua madre e i tuoi fratelli a prostrarci fino a terra davanti a te?». ¹¹I suoi fratelli perciò divennero invidiosi di lui, mentre il padre tenne per sé la cosa.

Figli dello stesso Padre siamo tutti fratelli. Ma non è facile vedere la fraternità, tanto è vero che nella Genesi si parla già del fratricidio tra Caino e Abele. Ciò che rovina le relazioni sono l'invidia, la gelosia.

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

Rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal Vangelo cosa significa per me vivere una relazione bella col Signore e con i fratelli?

Come curo/custodisco le relazioni belle e come affronto quelle difficili?

Adolescenti

Alla luce della pagina biblica cosa significa vivere la fraternità?

Come vivo le relazioni con chi mi sta accanto? Papa Francesco ha scritto un'enciclica "Fratelli tutti"...ma è davvero così? Quale è la mia esperienza?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si realizzerà parte di tale libro che rappresenti il tema relazione con i materiali messi a disposizione (spezie, , immagini, sassolini, cartone, fili, colori ecc...).

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 2: CONGIUNZIONE (E) – RELAZIONE

AMBIENTE: Tavolo di un bar. **PERSONAGGI:** Padre (ARTICOLO), Amico di famiglia (CONGIUNZIONE), Eventuali comparse, barista...

DESCRIZIONE: La scena si apre con il padre che è seduto al tavolo di un bar con in mano una bottiglia, bevendo per dimenticare; nel frattempo invia messaggi sul cellulare ad un amico e risponde ai messaggi. L'amico entra nel bar e si siede al tavolo a rincuorare il padre: comincia un dialogo tra i due dove il padre racconta la situazione familiare ormai critica. L'amico dà tutto il suo appoggio e propone una nuova occupazione al padre (magazziniere in una azienda di un loro conoscente), che getterebbe le basi per una riappacificazione familiare. La scena si chiude con il padre che accetta, pur di non perdere il bambino.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Si prepara un piatto o dolce mettendosi in relazione gli ingredienti che l'adulto avrà messo a disposizione-

GIOCO

GIOCO 1

La staffetta guidata

Finalità: I bambini sono chiamati a collaborare in modo stretto, uno deve fare da guida all'altro che deve fidarsi, muovendosi secondo le indicazioni date. Il gioco promuove la fiducia nella relazione

Durata: 20 minuti

Luogo: Uno spazio ampio

Materiali necessari: palline da ping pong, cucchiaini (uno per bambino!) e oggetti per il percorso ad ostacoli.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti e soprattutto che non si scambino il cucchiaino messo in bocca.

Svolgimento: I giocatori vengono divisi in due squadre. I primi due giocatori si dispongono sulla linea di partenza tenendo il cucchiaino in bocca, dalla parte del manico, e la pallina da ping pong dentro di esso. Quando viene dato il via i bambini, in coppia, per ogni gruppo dovranno fare il percorso aiutandosi reciprocamente. Uno dei due sarà bendato con il cucchiaino e la pallina in bocca, mentre l'altro si occuperà di far fare il percorso al compagno guidandolo, evitando che egli faccia cadere per terra la pallina, se dovesse cadere la coppia tornerà indietro e si rimetterà in fila. Per poter partire la seconda coppia il bambino non bendato dovrà portare la pallina alla coppia pronta a partire. La squadra che completa per primo il percorso vince.

GIOCO 2:

Finalità: I bambini/ragazzi devono comunicare tra di loro con il linguaggio del corpo, attraverso sguardi o movimenti. In questo modo sviluppano attenzione e capacità di interpretare anche un linguaggio non verbale.

Durata: 20 minuti

Luogo: Stanza chiusa

Materiali necessari: palline da ping pong, cucchiaini (uno per bambino!) e oggetti per il percorso ad ostacoli.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti e soprattutto che non si scambino il cucchiaino messo in bocca.

Svolgimento: In una stanza di persone sedute, solamente quattro persone potranno rimanere in piedi allo stesso tempo. Queste quattro persone potranno rimanere in piedi solamente per 10 secondi, prima di sedersi ed essere immediatamente sostituito da un'altra persona. Il problema però è, che durante il gioco non è permesso di parlare. Ogni comunicazione su chi si siederà o chi sarà in piedi dovrà essere non-verbale. La meta è, tenere in vita il gioco più lungo possibile.

GIOCO 3:

Urlo di battaglia

Finalità: I bambini/ragazzi sono chiamati a fare squadra, unirsi e sviluppano in questo modo complicità tra di loro.

Durata: 20 minuti

Luogo: Luogo aperto

Materiali necessari: nessuno

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti.

Svolgimento: Per creare il proprio urlo di squadra, ogni suo componente prende un posto qualsiasi nello spazio; il caposquadra avrà il compito di scrivere la prima parola che passerà per la mente di ogni giocatore, in una sorta di grande brainstorming di gruppo. Dopo che tutti i giocatori si sono espressi, partendo dagli appunti del capogioco, la squadra avrà il compito di musicare l'urlo mettendo insieme le parole ed aggiungendo gesti e suoni. Quando sarà pronta, la squadra mostrerà al pubblico o ad una giuria apposita il proprio urlo.

Variante 6-8 anni: nel caso di bambini piccoli, sarà l'animatore a moderare il lavoro di gruppo.

Variante 11-14 anni: nella fase di creazione dell'inno, verranno affidati vari ruoli ai ragazzi (es. il controllore del tempo, il gestore del silenzio, il delegato alla scrittura, ecc.), sulla base dei quali otterranno un ulteriore punteggio. Inoltre, ogni squadra potrebbe costruire anche il proprio stemma da presentare durante l'esibizione dell'urlo.

Attenzioni educative: l'urlo dovrà essere di squadra, dunque gli animatori dovranno valorizzare le squadre più collaborative e dove tutti i componenti si sono distinti per il protagonismo.

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere insieme sull'importanza di avere un urlo di squadra in cui ciascuno ha dato il proprio contributo. La squadra è proprio questo: un'occasione per potersi

GIOCO 4

Solo insieme (Versione originale di Palla-Coperta)

Finalità: Imparare a lavorare insieme coordinandosi e collaborando.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Un prato molto largo o anche un'altra superficie purché non troppo "accidentata" su cui i bambini possano muoversi (e cadere...) senza farsi troppo male

Materiali necessari: Coperte molto grandi/Nastro bianco e rosso per delimitare gli spazi/Palloncini o palloncini d'acqua. La versione con i palloncini d'acqua è più divertente ma devono essere disponibili almeno 10 palloncini a squadra.

Costruzione Campo da gioco: Si costruisce un campo diviso in due aree. La grandezza di ogni area deve essere proporzionata alla grandezza della coperta per ogni squadra. I bambini dovranno muoversi tenendo tutti insieme la coperta e giocare una sorta di partita a pallavolo.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti. In particolare distanziarli ai capi della coperta.

Svolgimento del gioco:

I bambini sono divisi in gruppi di circa 10. Ogni gruppo deve avere una propria coperta e un proprio campo gioco e una serie di 10 palloncini.

Si sfidano 2 squadre alla volta: Al via la prima squadra carica il palloncino sulla coperta e poi i bambini si coordinano in modo da lanciarla dall'altra parte del campo dove si trova la squadra avversaria che dovrà ricevere il palloncino e rilanciarlo. Se il palloncino cade a terra nel campo avversario è punto per la squadra che ha lanciato. Se cade fuori è punto per l'altra squadra.

Quando ogni squadra ha giocato i suoi palloncini si decreta il vincitore in base ai punti.

fate notare ai bambini che il palloncino vola solamente se loro si coordinano bene e agiscono insieme!

3) NOME-REGOLA



Destinatari: **Bambini**

Vangelo Lc (18,18-30)

¹⁸Un notevole lo interrogò: «Maestro buono, che cosa devo fare per avere in eredità la vita eterna?». ¹⁹Gesù gli rispose: «Perché mi chiami buono? Nessuno è buono, se non Dio solo. ²⁰Tu conosci i comandamenti: *Non commettere adulterio, non uccidere, non rubare, non testimoniare il falso, onora tuo padre e tua madre*». ²¹Costui disse: «Tutte queste cose le ho osservate fin dalla giovinezza». ²²Udito ciò, Gesù gli disse: «Una cosa ancora ti manca: vendi tutto quello che hai, distribuiscilo ai poveri e avrai un tesoro nei cieli; e vieni! Seguimi!». ²³Ma quello, udite queste parole, divenne assai triste perché era molto ricco.

Che bello! Gesù ci sta proponendo di non avere paura e di fidarci di Lui per davvero! In fondo, quando davvero mi fido di qualcuno che può rendermi contento non ho bisogno di nient'altro.

Destinatari: **Adolescenti**

1. IL SOGNO DI NICANORE (2 Mac 15,11)

Nicànore, avendo saputo che gli uomini di Giuda si trovavano nella regione della Samaria, decise di assalirli a colpo sicuro nel giorno del riposo. ²Poiché i Giudei che l'avevano seguito per necessità gli dicevano: «Assolutamente non devi ucciderli in modo così crudele e barbaro; piuttosto rispetta il giorno che è stato onorato e santificato da colui che tutto vede», ³quell'uomo tre volte scellerato chiese se c'era in cielo un Signore che aveva comandato di celebrare il giorno del sabato. ⁴Essi risposero: «C'è il Signore vivente; egli è il sovrano del cielo, che ha comandato di celebrare il settimo giorno». ⁵L'altro ribatté: «E io sono sovrano sulla terra, che comando di prendere le armi e di eseguire le disposizioni del re». Tuttavia non riuscì a mandare a effetto il suo crudele intento. ⁶Nicànore, dunque, che si era montato la testa con tutta la sua arroganza, aveva deciso di erigere un pubblico trofeo per la vittoria sugli uomini di Giuda. ⁷Il Maccabeo invece era fermamente convinto e sperava pienamente di ottenere protezione dal Signore. ⁸Esortava perciò i suoi uomini a non temere l'attacco delle nazioni, ma a tenere impressi nella mente gli aiuti che in passato erano venuti loro dal Cielo e ad aspettare ora la vittoria che sarebbe stata loro concessa dall'Onnipotente. ⁹Confortandoli così con le parole della legge e dei profeti e ricordando loro le lotte che avevano già condotto a termine, li rese più coraggiosi. ¹⁰Avendo così rinfrancato i loro sentimenti, espose e denunciò la malafede delle nazioni e la loro violazione dei giuramenti. ¹¹Dopo aver armato ciascuno di loro non tanto con la sicurezza degli scudi e delle lance quanto con il conforto di quelle efficaci parole, li riempì di gioia, narrando loro un sogno degno di fede, anzi una vera visione. ¹²La sua visione era questa: Onia, che era stato sommo sacerdote, uomo onesto e buono, modesto nel portamento, mite nel contegno, spedito ed elegante nel parlare, occupato fin dalla fanciullezza in tutto ciò che è proprio della virtù, con le mani protese pregava per tutta la comunità dei Giudei. ¹³Poi, allo stesso modo, era apparso un uomo distinto per età senile e maestà, circondato di dignità meravigliosa e piena di magnificenza. ¹⁴Preso la parola, Onia disse: «Questi è l'amico dei suoi fratelli, che prega molto per il popolo e per la città santa, Geremia, il profeta di Dio». ¹⁵E Geremia stendendo la destra consegnò a Giuda una spada d'oro, pronunciando queste parole nel porgerla: ¹⁶«Prendi la spada sacra come dono di Dio; con questa abatterai i nemici». ¹⁷Incoraggiati dalle parole di Giuda, molto belle e tali da spingere all'eroismo e da rendere virile anche l'animo dei giovani, stabilirono di non restare nel campo, ma di intervenire coraggiosamente

e decidere la sorte attaccando battaglia con tutto il coraggio, perché la città e le cose sante e il tempio erano in pericolo. ¹⁸Minore era il loro timore per le donne e i figli come pure per i fratelli e i parenti, poiché la prima e principale preoccupazione era per il tempio consacrato. ¹⁹Anche per quelli rimasti in città non era piccola l'angoscia, essendo tutti turbati per l'ansia del combattimento in campo aperto. ²⁰Tutti ormai attendevano la prova imminente, poiché i nemici già avevano cominciato ad attaccare e l'esercito era in ordine di battaglia, gli elefanti erano piazzati in posizione opportuna e la cavalleria schierata ai lati. ²¹Il Maccabeo, dopo aver osservato la moltitudine dei presenti, la varietà delle armi pronte e la ferocia delle bestie, alzò le mani al cielo e invocò il Signore che compie prodigi, convinto che non è possibile vincere con le armi, ma che egli concede la vittoria a coloro che ne sono degni, secondo il suo giudizio. ²²Nel pregare il Signore, si esprimeva in questo modo: «Tu, Signore, inviasti il tuo angelo al tempo di Ezechia, re della Giudea, ed egli fece perire nel campo di Sennàcherib centoottantacinquemila uomini. ²³Anche ora, sovrano del cielo, manda un angelo buono davanti a noi per incutere paura e tremore. ²⁴Siano atterriti dalla potenza del tuo braccio coloro che bestemmiando sono venuti qui contro il tuo popolo santo». Con queste parole egli terminò. ²⁵Gli uomini di Nicànore avanzavano al suono delle trombe e degli inni di guerra. ²⁶Gli uomini di Giuda invece si gettarono nella mischia contro i nemici tra invocazioni e preghiere. ²⁷In tal modo, combattendo con le mani, ma pregando Dio con il cuore, travolsero non meno di trentacinquemila uomini, rallegrandosi grandemente per la manifesta presenza di Dio. ²⁸Terminata la battaglia, mentre facevano ritorno pieni di gioia, riconobbero Nicànore caduto con tutte le sue armi. ²⁹Levarono alte grida dandosi all'entusiasmo, mentre benedicevano l'Onnipotente nella lingua dei padri. ³⁰Quindi colui che era stato sempre il primo a combattere per i suoi concittadini con anima e corpo, colui che aveva conservato l'affetto dell'età giovanile verso i suoi connazionali, comandò che tagliassero la testa di Nicànore e la sua mano con il braccio e li portassero a Gerusalemme. ³¹Quando vi giunse, convocati tutti i connazionali e collocati i sacerdoti davanti all'altare, mandò a chiamare quelli della Cittadella ³²e mostrò loro la testa dello scellerato Nicànore e la mano che quel bestemmiatore aveva steso contro la sacra dimora dell'Onnipotente, pronunciando parole arroganti. ³³Tagliata poi la lingua del sacrilego Nicànore, la fece gettare a pezzi agli uccelli e ordinò di appendere davanti al tempio la ricompensa della sua follia. ³⁴Tutti allora, rivolti verso il cielo, benedissero il Signore glorioso dicendo: «Benedetto colui che ha conservato la sua dimora inviolata». ³⁵Fece poi appendere la testa di Nicànore alla Cittadella alla vista di tutti, perché fosse segno manifesto dell'aiuto di Dio. ³⁶Quindi deliberarono tutti insieme, con voto pubblico, di non lasciar passare inosservato quel giorno, ma di commemorarlo il tredici del dodicesimo mese - che in lingua aramaica si chiama Adar - il giorno precedente la festa di Mardocheo.

³⁷Così andarono le cose riguardo a Nicànore e, poiché da quel tempo la città è rimasta in mano agli Ebrei, anch'io chiudo qui la mia narrazione. ³⁸Se essa è riuscita ben ordinata, era quello che volevo; se invece è di poco conto e mediocre, questo solo ho potuto fare. ³⁹Come il bere solo vino o bere solo acqua è nocivo, mentre vino mescolato con acqua è amabile e procura un delizioso piacere, così un discorso ben elaborato delizia gli orecchi di coloro che leggono la narrazione. E qui sia la fine.

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

rifletto e rispondo alle domande:

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo quanto contano le regole nella vita?

Per vivere con gli altri è importante avere delle regole, ma nell'esperienza di tutti i giorni mi sono reso conto che a volte c'è qualcosa di più importante?

Adolescenti

Le regole: che cosa sono? Servono a qualcosa?

Quali regole sono i più difficili da osservare?

Ti senti libero oppure no, mettendo in pratica le leggi morali presenti nella nostra società?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si realizzerà parte del libro che rappresenti il tema regola con i materiali messi a disposizione (spezie, farina, immagini, sassolini, cartone, fili, colori ecc...)

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 3: NOME – REGOLA

AMBIENTE: Casa di una signorotta.

PERSONAGGI: Madre (NOME), Signorotta

DESCRIZIONE: La scena si apre con la madre che si trova a fare le pulizie a casa di una signora benestante con la quale si sfoga dei suoi problemi familiari. Si arriva a parlare della possibilità di perdere anche il secondo figlio. La madre confida che ora spera che qualcosa sia cambiato con il nuovo lavoro che il padre, nel frattempo, ha accettato, anche se precario e non certo. La signora consiglia alla madre di affrontare l'argomento con il figlio ormai grande e responsabile per poter capire: la madre in un atto di responsabilità capisce che questa è la cosa giusta da fare. La scena si chiude con la decisione presa dalla madre.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Se si prepara un piatto o dolce scomponendo tutti gli ingredienti senza seguire una regola, cosa succede?

GIOCO

GIOCO 1

Il semaforo

Finalità: E' un gioco che sviluppa attenzione. La parola data dall'animatore diventa regola per eseguire correttamente il gioco.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Un prato molto largo ma ben delimitato

Materiali necessari: Nessuno

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti.

Svolgimento: Lo spazio è la strada e noi siamo delle automobili. L'animatore/educatore è il vigile che dà i seguenti ordini: Verde: correre - Rosso: fermarsi - Giallo: guidare lentamente. Chi non rispetta la regola verrà eliminato, vince chi resta in gara. Variante: usare cartelloni colorati, i gesti o il fischietto.

GIOCO 2

In fila per

Finalità: Riconoscere la regola che guida il gioco e agire secondo questa regola. I bambini, ragazzi devono sapersi coordinare per formare la fila più velocemente possibile.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 20 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: foglietti, pennarelli. Un tabellone su cui segnare il punteggio.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti e mentre formano la fila. Faranno in modo che tra un bambino e l'altro ci sia abbastanza spazio.

1 fase: gara a squadre

I bambini sono divisi in gruppi di circa 10. Ogni gruppo deve avere 2 animatori adulti di riferimento 1 animatore guida e 1 animatore-capo che controlla la correttezza della fila.

Lo scopo del gioco è che i bambini formino delle file disponendosi secondo il criterio indicato sul foglietto che pescheranno. Ad esempio: pescano il foglietto su cui è scritto: Altezza. Dal più alto al

più basso. (Altri criteri: colore dei capelli: dal colore più scuro al più chiaro. Piede: dal piede più lungo al più corto. Colore occhi: Dal colore più chiaro al più scuro. Età: dal più piccolo al più grande) **ATTENZIONE:** i criteri devono essere verificabili e non discriminatori...non mettete colore della pelle) L'animatore dovrà aiutarli a disporsi e poi segnalerà all'animatore capo che controllerà la correttezza della fila. Se corretta andrà a segnare il punteggio...ovviamente se arriva prima degli altri gruppi!

GIOCO 3

Rete e Gomitolo

Finalità: inventare regole...nomi...criteri di riconoscimento. Imparare a collaborare per vincere!

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 20 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Gomitoli di lana con filo spesso.

Attenzioni Anti-covid: I bambini dovranno disporsi in cerchio. Controllate che siano distanziati. Poiché devono passarsi il gomitolo di lana fate disinfettare le mani a tutti sia prima che dopo il gioco.

1 fase: svolgere (in 10 minuti)

I bambini sono disposti a cerchio. Il primo bambino ha in mano il gomitolo e dopo aver fatto fare un giro al filo intorno al polso sinistro lancia il gomitolo ad un compagno dicendo una caratteristica che il compagno a cui lancia dovrà cercare. Ad esempio: occhiali. Il bambino che riceve a quel punto fa un giro di filo intorno al polso e lancia il gomitolo ad un bambino con gli occhiali dicendo un'altra caratteristica, ad esempio: scarpe bianche. Il gioco va avanti per 10 minuti. Nel frattempo si è formata una rete fra tutti i bimbi.

2 fase: riavvolgere

A questo punto l'animatore dirà la parola sciogliersi e inviterà i bimbi a liberarsi dalla rete e riavvolgere il filo nel gomitolo che ora è in mano all'ultimo bambino. In questa fase dovranno collaborare tra loro per fare più in fretta possibile. Vince la squadra che per prima ricostituisce il gomitolo.

4) VERBO-AZIONE



Destinatari: **Bambini**

Vangelo Lc (10,25-37)

²⁵Ed ecco, un dottore della Legge si alzò per metterlo alla prova e chiese: «Maestro, che cosa devo fare per ereditare la vita eterna?». ²⁶Gesù gli disse: «Che cosa sta scritto nella Legge? Come leggi?». ²⁷Costui rispose: «Amerai il Signore tuo Dio con tutto il tuo cuore, con tutta la tua anima, con tutta la tua forza e con tutta la tua mente, e il tuo prossimo come te stesso». ²⁸Gli disse: «Hai risposto bene; fa' questo e vivrai». ²⁹Ma quello, volendo giustificarsi, disse a Gesù: «E chi è mio prossimo?». ³⁰Gesù riprese: «Un uomo scendeva da Gerusalemme a Gerico e cadde nelle mani dei briganti, che gli portarono via tutto, lo percossero a sangue e se ne andarono, lasciandolo mezzo morto. ³¹Per caso, un sacerdote scendeva per quella medesima strada e, quando lo vide, passò oltre. ³²Anche un levita, giunto in quel luogo, vide e passò oltre. ³³Invece un Samaritano, che era in viaggio, passandogli accanto, vide e ne ebbe compassione. ³⁴Gli si fece vicino, gli fasciò le ferite, versandovi olio e vino; poi lo caricò sulla sua cavalcatura, lo portò in un albergo e si prese cura di lui. ³⁵Il giorno seguente, tirò fuori due denari e li diede all'albergatore, dicendo: «Abbi cura di lui; ciò che spenderai in più, te lo pagherò al mio ritorno». ³⁶Chi di questi tre ti sembra sia stato prossimo di colui che è caduto nelle mani dei briganti?». ³⁷Quello rispose: «Chi ha avuto compassione di lui». Gesù gli disse: «Va' e anche tu fa' così».

Che bello! Gesù ci sta proponendo di guardare e di fare il Bene che sappiamo di poter fare. Senza paura, perché fare del Bene non ha mai fatto male a nessuno. Non pare anche a te?

Destinatari: **Adolescenti**

IL SOGNO DEL FARAONE (Gen 41,5.7)

⁴Allora il faraone convocò Giuseppe. Lo fecero uscire in fretta dal sotterraneo; egli si rase, si cambiò gli abiti e si presentò al faraone. ¹⁵Il faraone disse a Giuseppe: «Ho fatto un sogno e nessuno sa interpretarlo; ora io ho sentito dire di te che ti basta ascoltare un sogno per interpretarlo subito». ¹⁶Giuseppe rispose al faraone: «Non io, ma Dio darà la risposta per la salute del faraone!». ¹⁷Allora il faraone raccontò a Giuseppe: «Nel mio sogno io mi trovavo sulla riva del Nilo. ¹⁸Ed ecco, salirono dal Nilo sette vacche grasse e belle di forma e si misero a pascolare tra i giunchi. ¹⁹E, dopo quelle, ecco salire altre sette vacche deboli, molto brutte di forma e magre; non ne vidi mai di così brutte in tutta la terra d'Egitto. ²⁰Le vacche magre e brutte divorarono le prime sette vacche, quelle grasse. ²¹Queste entrarono nel loro ventre, ma non ci si accorgeva che vi fossero entrate, perché il loro aspetto era brutto come prima. E mi svegliai. ²²Poi vidi nel sogno spuntare da un unico stelo sette spighe, piene e belle. ²³Ma ecco, dopo quelle, spuntavano sette spighe secche, vuote e arse dal vento d'oriente. ²⁴Le spighe vuote inghiottirono le sette spighe belle. Ho riferito il sogno agli indovini, ma nessuno sa darmene la spiegazione». ²⁵Allora Giuseppe disse al faraone: «Il sogno del faraone è uno solo: Dio ha indicato al faraone quello che sta per fare. ²⁶Le sette vacche belle rappresentano sette anni e le sette spighe belle rappresentano sette anni: si tratta di un unico sogno. ²⁷Le sette vacche magre e brutte, che salgono dopo quelle, rappresentano sette anni e le sette spighe vuote, arse dal vento d'oriente, rappresentano sette anni: verranno sette anni di carestia. ²⁸È appunto quel che ho detto al faraone: Dio ha manifestato al faraone quanto sta per fare. ²⁹Ecco, stanno per venire sette anni in cui ci sarà grande abbondanza in tutta la terra d'Egitto.

³⁰A questi succederanno sette anni di carestia; si dimenticherà tutta quell'abbondanza nella terra d'Egitto e la carestia consumerà la terra. ³¹Non vi sarà più alcuna traccia dell'abbondanza che vi era stata nella terra, a causa della carestia successiva, perché sarà molto dura. ³²Quanto al fatto che il

sogno del faraone si è ripetuto due volte, significa che la cosa è decisa da Dio e che Dio si affretta a eseguirla.³³ Il faraone pensi a trovare un uomo intelligente e saggio e lo metta a capo della terra d'Egitto.³⁴ Il faraone inoltre proceda a istituire commissari sul territorio, per prelevare un quinto sui prodotti della terra d'Egitto durante i sette anni di abbondanza.³⁵ Essi raccoglieranno tutti i viveri di queste annate buone che stanno per venire, ammasseranno il grano sotto l'autorità del faraone e lo terranno in deposito nelle città.³⁶ Questi viveri serviranno di riserva al paese per i sette anni di carestia che verranno nella terra d'Egitto; così il paese non sarà distrutto dalla carestia». ³⁷La proposta piacque al faraone e a tutti i suoi ministri. ³⁸Il faraone disse ai ministri: «Potremo trovare un uomo come questo, in cui sia lo spirito di Dio?». ³⁹E il faraone disse a Giuseppe: «Dal momento che Dio ti ha manifestato tutto questo, non c'è nessuno intelligente e saggio come te. ⁴⁰Tu stesso sarai il mio governatore e ai tuoi ordini si schiererà tutto il mio popolo: solo per il trono io sarò più grande di te».

La storia si costruisce attraverso le azioni di Dio, ma richiede anche le azioni degli uomini che si rendono responsabili delle proprie scelte. Sono azioni non solo per l'oggi ma anche per il futuro e riguardano tutti. Dio ha un progetto e una missione da compiere per ciascuno di noi.

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

Bambini

rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo cosa significa “farsi prossimo”?

Quando qualcuno è in difficoltà non ci si può girare dall'altra parte. Ho compiuto una bella azione in questi ultimi giorni da raccontare?

Adolescenti

La storia, i sogni, il futuro. Cosa mi fa pensare la pagina biblica?

Giuseppe viene chiamato a collaborare e risponde prontamente. Quando mi viene chiesto qualcosa, sono pronto a collaborare, a mettere a disposizione me stesso? Vale la pena impegnarsi per il bene degli altri?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

Realizzo la mia opera d'arte sotto forma di libro per raccontare i miei sogni.

A piccoli gruppi di circa tre bambini o ragazzi, si realizzerà parte di un libro che rappresenti il tema dell'incontro, con i materiali messi a disposizione (spezie, immagini, sassolini, cartone, fili, colori ecc...). Ogni gruppo si esprimerà attraverso la propria creatività senza regole fisse, dando forma al proprio sentire assemblando materiali, dipingendo, tagliando, modellando, scrivendo, incollando ecc.

A conclusione dei lavori ogni libro verrà rilegato e messo in mostra insieme a tutti agli altri, realizzando l'atelier dei sogni.

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 4: VERBO – AZIONE

AMBIENTE: Campo da calcio.

PERSONAGGI: Padre (ARTICOLO), Madre (NOME), Figlio (VERBO)

DESCRIZIONE: La scena si apre con il figlio che sta terminando una seduta di allenamento, stanco e felice: il bambino è molto portato per il calcio e ha un gran talento. La madre e il padre, assistendo alla seduta, concordano che sia giunto il momento di mettere il figlio al corrente del fatto che abbia un fratello gemello (eterozigote) che hanno dovuto abbandonare all'età di 3 anni a causa dei loro problemi economici. Gli rivelano il nome, (Giuseppe) il fatto che ad oggi non sappiano dove sia e, tra le altre cose, un episodio della loro infanzia dove il fratello ha riportato una brutta lesione ad una gamba operata all'età di 3 anni a seguito di una caduta da un albero di ciliegie (il loro frutto preferito). Il figlio, con un atteggiamento estremamente maturo e responsabile, comprende il senso di questa scelta e la scena si chiude con i genitori che abbracciano il figlio e si avviano a casa.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Si entra in azione, preparando palline dolci che possono scontrarsi.

GIOCO

GIOCO 1

Le quattro piazze

Finalità: E' un gioco che richiede concentrazione per scegliere bene l'azione da compiere. Sviluppo attenzione e coordinamento motorio.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Un prato molto largo ma ben delimitato

Materiali necessari: nastro bianco e rosso per delimitare il percorso

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti.

Svolgimento: Si divide lo spazio in 4 piazze uguali, ognuna di esse avrà un guardiano. Ogni piazza ha il suo specifico andamento scelto dal guardiano (es: piazza 1 camminare sulle punte, piazza 2 gattonare, piazza 3 muovere le braccia, piazza 4 saltellare) L'animatore invita i bambini a fare il percorso delle 4 piazze prima lentamente e controlla che tutti eseguano la giusta camminata nella sua piazza altrimenti ogni guardiano catturerà quelli che sbagliano e li metterà in prigione. L'animatore chiede nel secondo turno di fare il percorso più velocemente e poi ancora una terza volta ma questa volta all'indietro.

Ogni volta che un bambino sbaglia viene tolto dal gioco. Dopo che hanno eseguito i 3 percorsi vince la squadra che ha più giocatori ancora in squadra.

GIOCO 2:

Il bruco

Finalità: E' un gioco divertente e aiuta i bambini a sentire lo spirito di squadra tra di loro.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Un prato molto largo ma ben delimitato

Materiali necessari: Musica divertente

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini non vengano troppo a contatto durante i movimenti.

Svolgimento: Si formano due o più squadre, a seconda del numero di bambini a disposizione. I concorrenti si mettono in fila indiana, piuttosto vicini ma senza toccarsi. A capo della file si mette un animatore che sarà la testa del bruco e inventerà tutti i movimenti del bruco (movimenti simpatici!) e tutti gli altri bambini lo seguiranno a ruota. Ecco alcuni esempi: camminare, correre,

girare a destra o a sinistra, camminare all'indietro, camminare su un piede solo, danzare... etc...il tutto a ritmo di musica. Vince la squadra i cui componenti riusciranno ad eseguire meglio tutte le mosse senza perderne nemmeno una.

GIOCO 3

Caccia grossa

Finalità: Gioco a squadre per imparare a raggiungere l'obiettivo insieme con un'azione coordinata e vincente. Il gioco sviluppa il senso di squadra e la capacità di collaborare per un obiettivo comune. I bambini dovranno scegliere azioni e movimenti per raggiungere lo scopo di trasportare l'oggetto dalla loro parte evitando e affrontando il contrasto degli avversari.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Nastro bianco e rosso per delimitare il campo. Oggetti di varia natura. Corde (da tiro alla fune) lunghe almeno 6 metri ognuna.

Campo: Si delimita un campo abbastanza grande (almeno 40 m X 40 m) con 4 postazioni laterali chiamati porti in cui si dispongono 4 squadre

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati nel tenere la corda.

Svoglimento: A turno da ciascun porto escono 2 pescatori che terranno i capi della corda e dovranno andare a recuperare il pesce (oggetto centrale) con la propria corda trascinandolo dentro il proprio porto. Ovviamente gli altri pescatori potranno attaccare per rubare il pesce. Una volta che il pesce è stato pescato da una squadra si parte con il secondo pesce e con altri 2 pescatori per squadra e così via...vince la squadra che recupera più pesci.

GIOCO 4

Attacco al fortino

Finalità: Gioco a squadre per sviluppare senso di appartenenza e solidarietà. I bambini devono scegliere l'azione da compiere per raggiungere meglio l'obiettivo (attacco il fortino o libero un mio compagno prigioniero?).

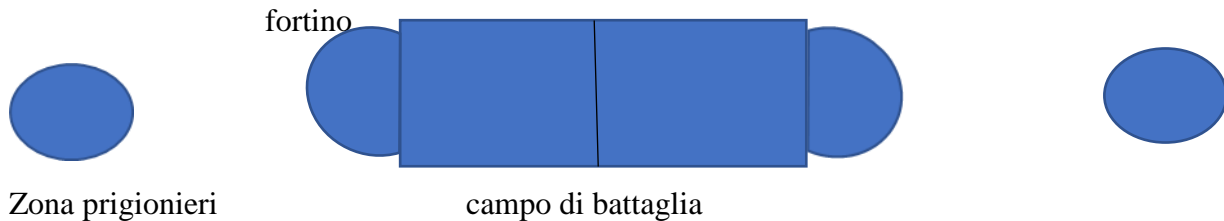
Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 60 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: scalpi di 2 colori diversi (si possono usare strisce di stoffa colorate) Nastro Bianco e rosso per delimitare il terreno di gioco. Monete d'argento (si possono realizzare con la carta stagnola)

Campo: Si delimita un campo abbastanza grande e lo si divide in due grandi aree. Ciascuna area avrà una zona fortino che si trova d un estremo e una grande zona prigionieri fuori dal campo.



Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che le aree siano abbastanza grandi per evitare ammassamenti e faranno giocare un numero di bambini proporzionato agli spazi

Svolgimento: Ciascuna squadra si dispone nella propria metà campo. Ogni bambino ha uno scalpo inserito nel pantaloncino (parte posteriore) che sporge verso l'esterno. Al via i bambini dovranno entrare nella zona fortino e recuperare una moneta d'oro e portarla nel loro fortino. Nel fortino si entra solo attraversando il campo. Una volta presa la moneta il giocatore può portare la moneta nel suo fortino passando lateralmente e non è più attaccabile dagli avversari. Ovviamente una volta depositata la moneta può rientrare nel campo e giocare ancora.

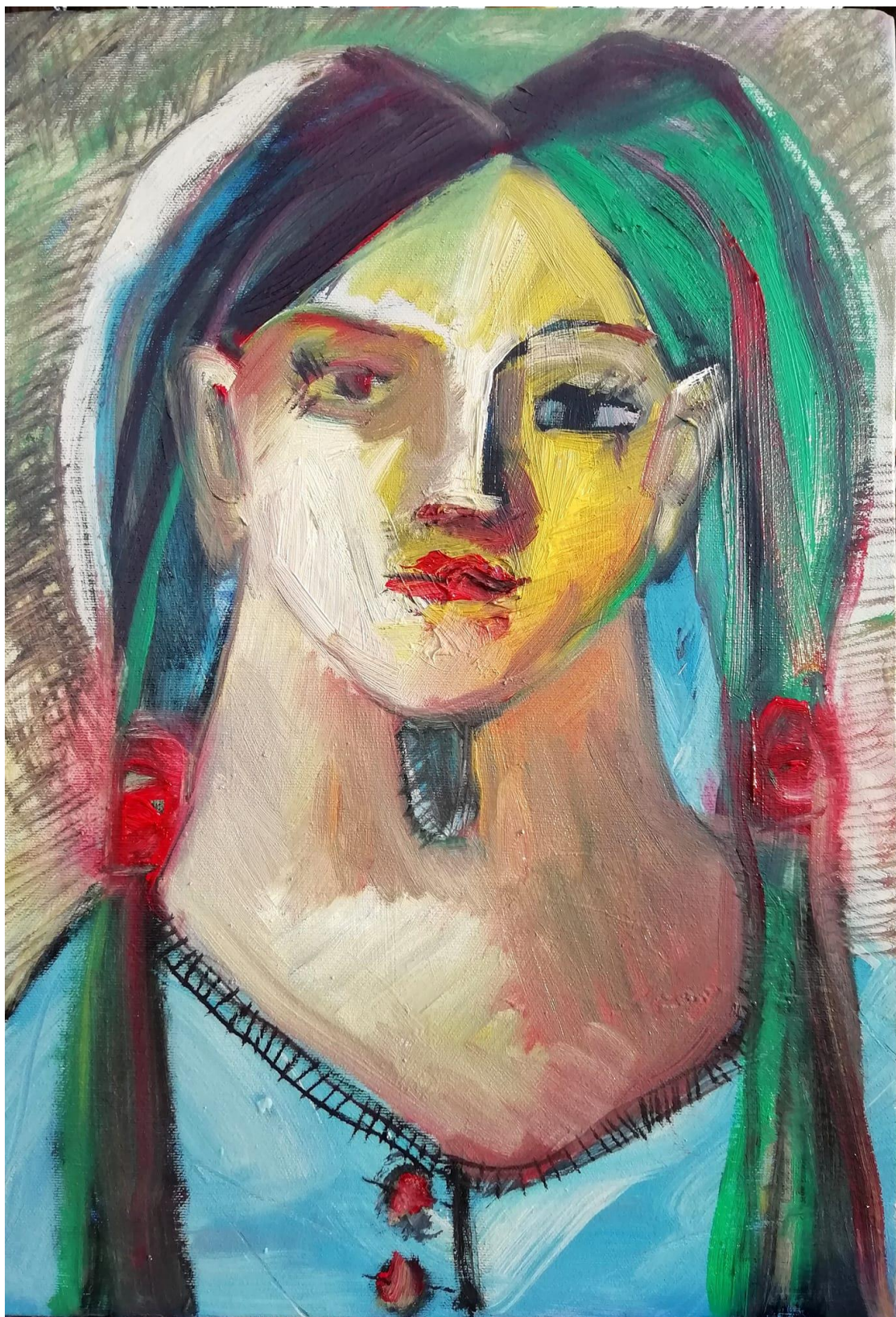
Nel campo invece il bambino può essere attaccato dall'avversario che lo sconfiggerà strappandogli lo scalpo e buttando lo scalpo a terra. Senza scalpo il bambino diventa prigioniero e deve spostarsi nella zona prigionieri degli avversari.

I prigionieri possono essere liberati dai loro compagni in questo modo. Il bambino deve recuperare lo scalpo a terra e correre fino all'area prigionieri senza entrare e riconsegnare lo scalpo al compagno. In questo modo con lo scalpo legato al pantaloncino il bambino può tornare a giocare.

Attenzione nel campo di battaglia si possono muovere solo i bimbi che hanno lo scalpo.

Dopo un certo tempo, deciso dall'animatore, si fischia la fine del gioco. Vince la squadra che ha più pepite d'argento nel proprio fortino.

5) PREPOSIZIONE-IN-L'INIZIO



Destinatari: **Bambini**

Vangelo (Lc 24,13-35)

³Ed ecco, in quello stesso giorno due di loro erano in cammino per un villaggio di nome Èmmaus, distante circa undici chilometri da Gerusalemme, ¹⁴e conversavano tra loro di tutto quello che era accaduto. ¹⁵Mentre conversavano e discutevano insieme, Gesù in persona si avvicinò e camminava con loro. ¹⁶Ma i loro occhi erano impediti a riconoscerlo. ¹⁷Ed egli disse loro: «Che cosa sono questi discorsi che state facendo tra voi lungo il cammino?». Si fermarono, col volto triste; ¹⁸uno di loro, di nome Clèopa, gli rispose: «Solo tu sei forestiero a Gerusalemme! Non sai ciò che vi è accaduto in questi giorni...

²⁸Quando furono vicini al villaggio dove erano diretti, egli fece come se dovesse andare più lontano. ²⁹Ma essi insistettero: «Resta con noi, perché si fa sera e il giorno è ormai al tramonto». Egli entrò per rimanere con loro. ³⁰Quando fu a tavola con loro, prese il pane, recitò la benedizione, lo spezzò e lo diede loro. ³¹Allora si aprirono loro gli occhi e lo riconobbero. Ma egli sparì dalla loro vista. ³²Ed essi dissero l'un l'altro: «Non ardeva forse in noi il nostro cuore mentre egli conversava con noi lungo la via, quando ci spiegava le Scritture?». ³³Partirono senza indugio e fecero ritorno a Gerusalemme, dove trovarono riuniti gli Undici e gli altri che erano con loro, ³⁴i quali dicevano: «Davvero il Signore è risorto ed è apparso a Simone!». ³⁵Ed essi narravano ciò che era accaduto lungo la via e come l'avevano riconosciuto nello spezzare il pane.

Che bello! Comincia sempre così Gesù con noi: cammina vicino, ascolta, si prende cura di noi e poi...ci fa contenti perché ci fa capire che non siamo soli

Destinatari: **Adolescenti**

II SOGNO DI GIACOBBE (Genesi ,11-22)

⁰Giacobbe partì da Bersabea e si diresse verso Carran. ¹¹Capitò così in un luogo, dove passò la notte, perché il sole era tramontato; prese là una pietra, se la pose come guancia e si coricò in quel luogo. ¹²Fece un sogno: una scala poggiava sulla terra, mentre la sua cima raggiungeva il cielo; ed ecco, gli angeli di Dio salivano e scendevano su di essa. ¹³Ecco, il Signore gli stava davanti e disse: «Io sono il Signore, il Dio di Abramo, tuo padre, e il Dio di Isacco. A te e alla tua discendenza darò la terra sulla quale sei coricato. ¹⁴La tua discendenza sarà innumerevole come la polvere della terra; perciò ti espanderai a occidente e a oriente, a settentrione e a mezzogiorno. E si diranno benedette, in te e nella tua discendenza, tutte le famiglie della terra. ¹⁵Ecco, io sono con te e ti proteggerò dovunque tu andrai; poi ti farò ritornare in questa terra, perché non ti abbandonerò senza aver fatto tutto quello che ti ho detto». ¹⁶Giacobbe si svegliò dal sonno e disse: «Certo, il Signore è in questo luogo e io non lo sapevo». ¹⁷Ebbe timore e disse: «Quanto è terribile questo luogo! Questa è proprio la casa di Dio, questa è la porta del cielo». ¹⁸La mattina Giacobbe si alzò, prese la pietra che si era posta come guancia, la eresse come una stele e versò olio sulla sua sommità. ¹⁹E chiamò quel luogo Betel, mentre prima di allora la città si chiamava Luz.

²⁰Giacobbe fece questo voto: «Se Dio sarà con me e mi proteggerà in questo viaggio che sto facendo e mi darà pane da mangiare e vesti per coprimi, ²¹se ritornerò sano e salvo alla casa di mio padre, il Signore sarà il mio Dio. ²²Questa pietra, che io ho eretto come stele, sarà una casa di Dio; di quanto mi darai, io ti offrirò la decima».

All'inizio di ogni agire umano c'è la promessa di Dio. Giacobbe si sente sicuro nell'intraprendere il suo viaggio perché sente che il Signore è con Lui. Anche per noi c'è questa scala che unisce il cielo e la terra.

LABORATORIO ESPERIENZIALE

bambini

rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo per iniziare a vivere 'un sogno' chi mi può accompagnare e come?

Quando ho sentito la presenza del Signore come compagno di strada che mi incoraggiava ad iniziare un'esperienza nuova?

Adolescenti

Una scala che unisce il cielo e la terra....cosa mi fa pensare?

“Ecco io sarò con te e ti proteggerò ovunque tu vada”: ho sentito anch'io il Signore vicino? Quando?

“Il Signore sarà il mio Dio”, dice Giacobbe...posso dirlo anch'io? Chi è il mio Dio?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si realizzerà la copertina di tale libro che rappresenti il tema in-inizio con i materiali messi a disposizione (spezie, farina, immagini, sassolini, cartone, fili, colori ecc...)

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 5: PREPOSIZIONE (IN) – INIZIO

AMBIENTE: All'uscita da scuola.

PERSONAGGI: Amico (PREPOSIZIONE), Figlio (VERBO), Eventuali comparse, alunni, amici...

DESCRIZIONE: La scena si apre con il suono della campanella e l'uscita di scuola dei ragazzi. Il Figlio e l'amico dialogano sui propri familiari e si appartano: con discrezione il Figlio comincia ad

aprirsi raccontando a grandi linee la storia del fratello che ancora oggi non si sa dove sia. L'amico, che ha grande confidenza, riesce a toccare le corde giuste e spinge Marco, dapprima scoraggiato e diffidente, a mettersi in cerca del fratello e a fare di tutto per ritrovarlo... meglio averci provato e non esserci riusciti piuttosto che vivere nel rimpianto di averlo potuto fare e non aver avuto la forza per farlo. La scena si chiude con la presa di coscienza del Figlio e con il saluto tra i due amici che si danno appuntamento al campo nel pomeriggio.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

La preparazione di ciascuna pietanza prevede un inizio, quale?

GIOCO

GIOCO 1

Il musicchiere

Finalità: E' un gioco di prontezza e velocità

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: una lista di 15 canzoni da riconoscere, sedie e palloncini

Luogo: Uno spazio abbastanza grande perché i bambini possano mettersi seduti in fila

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: Ogni fila è disposta davanti ad una linea di partenza e a circa 20 metri di distanza poniamo una sedia. Ogni squadra ha a disposizione 10 palloncini. L'animatore mette una canzone e dopo alcuni secondi dà il via. Un bambino per squadra parte dalla linea di partenza e deve andare fino alla sedia dove dovrà scoppiare il palloncino sedendosi sopra. Chi scoppia prima il palloncino conquista la possibilità di rispondere. Il punto è assegnato se dirà il titolo corretto della canzone. Il gioco prosegue con le altre canzoni. Vincerà la squadra che ha indovinato più canzoni.

GIOCO 2

I pompieri

Finalità: E' un gioco che prevede collaborazione e anche capacità organizzativa e di coordinamento

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Bacinelle d'acqua, piatti di carta, bottiglie e imbuti.

Luogo: Uno spazio abbastanza grande perché i bambini possano mettersi seduti in fila a terra

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: Si dispongono in fila indiana una decina di lumini accesi. A circa 40 cm di distanza si tira una linea parallela a quella dei lumini. Al via, due componenti della squadra, formando una "carriola", si muoveranno dietro la linea. Mentre la carriola si muove, il giocatore che sta sotto cercherà di spegnere i lumini con il proprio soffio. Attenzione c'è un tempo massimo di 45 secondi, terminato il quale, la coppia si deve fermare anche se non è arrivata alla fine del percorso. Scopo del gioco è spegnere il maggior numero possibile di lumini nel minor tempo possibile.

GIOCO 3

Splash

Finalità: E' un gioco di velocità che tende a far sviluppare coraggio e prontezza nell'agire...2 ingredienti fondamentali per "iniziare qualsiasi impresa nella vita".

Attenzioni educative: Questo gioco può essere difficoltoso per i bimbi più timidi si consiglia quindi di disporli a coppie tenendo presente lo stesso grado di capacità...e scaltrezza.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Nastro bianco e rosso per delimitare il campo. 3 bagnarole o secchi d'acqua

Campo: Si delimita un campo con 3 linee. Dietro 2 linee si dispongono i bambini in fila per ogni squadra. Sulla linea centrale equidistante dalle altre 2 si dispongono le bacinelle d'acqua. I bambini vengono numerati in modo che ad ogni bambino di una squadra ne corrisponda uno dell'altra come per rubabandiera.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: L'animatore chiamerà a turno un numero e i due bambini di quel numero correranno verso il centro e si affronteranno davanti ad una bacinella. Prendendo l'acqua con la mano proveranno a bagnare l'altro. Vince chi bagna per primo e guadagna 1 splash. Il gioco è molto divertente ma va fatto se c'è il sole e prevedendo un ricambio di abiti. Ovviamente vincerà la squadra che ha fatto più splash. (Variante: si possono munire i bambini di un bicchiere di plastica...il gioco sarà più facile ma...si bagnano di più)

6) **AGGETTIVO-QUALITA'**



Destinatari: **Bambini**

Vangelo (Mt 25,14-30)

⁴Avverrà infatti come a un uomo che, partendo per un viaggio, chiamò i suoi servi e consegnò loro i suoi beni. ¹⁵A uno diede cinque talenti, a un altro due, a un altro uno, secondo le capacità di

ciascuno; poi partì. Subito ¹⁶colui che aveva ricevuto cinque talenti andò a impiegarli, e ne guadagnò altri cinque. ¹⁷Così anche quello che ne aveva ricevuti due, ne guadagnò altri due. ¹⁸Colui invece che aveva ricevuto un solo talento, andò a fare una buca nel terreno e vi nascose il denaro del suo padrone. ¹⁹Dopo molto tempo il padrone di quei servi tornò e volle regolare i conti con loro. ²⁰Si presentò colui che aveva ricevuto cinque talenti e ne portò altri cinque, dicendo: «Signore, mi hai consegnato cinque talenti; ecco, ne ho guadagnati altri cinque». ²¹«Bene, servo buono e fedele - gli disse il suo padrone -, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone». ²²Si presentò poi colui che aveva ricevuto due talenti e disse: «Signore, mi hai consegnato due talenti; ecco, ne ho guadagnati altri due». ²³«Bene, servo buono e fedele - gli disse il suo padrone -, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone». ²⁴Si presentò infine anche colui che aveva ricevuto un solo talento e disse: «Signore, so che sei un uomo duro, che mieti dove non hai seminato e raccogli dove non hai sparso. ²⁵Ho avuto paura e sono andato a nascondere il tuo talento sotto terra: ecco ciò che è tuo». ²⁶Il padrone gli rispose: «Servo malvagio e pigro, tu sapevi che mieto dove non ho seminato e raccolgo dove non ho sparso; ²⁷avresti dovuto affidare il mio denaro ai banchieri e così, ritornando, avrei ritirato il mio con l'interesse. ²⁸Toglietegli dunque il talento, e datelo a chi ha i dieci talenti. ²⁹Perché a chiunque ha, verrà dato e sarà nell'abbondanza; ma a chi non ha, verrà tolto anche quello che ha. ³⁰E il servo inutile gettatelo fuori nelle tenebre; là sarà pianto e stridore di denti».

Che bello! A tutti noi è capitato di pensare di non farcela: una gara, un torneo, un compito... poi siamo riusciti perché qualcuno ci ha aiutato a non avere più paura. Chi mi aiuta a costruire cose buone e belle? Ma certamente è Gesù! Coraggio

Destinatari: **Adolescenti**

IL SOGNO DI SALOMONE (1 Re 3,5.15)

⁵A Gàbaon il Signore apparve a Salomone in sogno durante la notte. Dio disse: «Chiedimi ciò che vuoi che io ti conceda». ⁶Salomone disse: «Tu hai trattato il tuo servo Davide, mio padre, con grande amore, perché egli aveva camminato davanti a te con fedeltà, con giustizia e con cuore retto verso di te. Tu gli hai conservato questo grande amore e gli hai dato un figlio che siede sul suo trono, come avviene oggi. ⁷Ora, Signore, mio Dio, tu hai fatto regnare il tuo servo al posto di Davide, mio padre. Ebbene io sono solo un ragazzo; non so come regolarmi. ⁸Il tuo servo è in mezzo al tuo popolo che hai scelto, popolo numeroso che per quantità non si può calcolare né contare. ⁹Concedi al tuo servo un cuore docile, perché sappia rendere giustizia al tuo popolo e sappia distinguere il bene dal male; infatti chi può governare questo tuo popolo così numeroso?». ¹⁰Piacque agli occhi del Signore che Salomone avesse domandato questa cosa. ¹¹Dio gli disse: «Poiché hai domandato questa cosa e non hai domandato per te molti giorni, né hai domandato per te ricchezza, né hai domandato la vita dei tuoi nemici, ma hai domandato per te il discernimento nel giudicare, ¹²ecco, faccio secondo le tue parole. Ti concedo un cuore saggio e intelligente: uno come te non ci fu prima di te né sorgerà dopo di te. ¹³Ti concedo anche quanto non hai domandato, cioè ricchezza e gloria, come a nessun altro fra i re, per tutta la tua vita. ¹⁴Se poi camminerai nelle mie vie osservando le mie leggi e i miei comandi, come ha fatto Davide, tuo padre, prolungherò anche la tua vita». ¹⁵Salomone si svegliò; ecco, era stato un sogno. Andò a

Gerusalemme; stette davanti all'arca dell'alleanza del Signore, offrì olocausti, compì sacrifici di comunione e diede un banchetto per tutti i suoi servi.

Salomone non chiede la gloria o la ricchezza, ma un cuore docile. E il Signore dona a Salomone la sapienza. E' davvero importante chiedere al Signore ciò che rende bella la vita per noi e per gli altri

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo cosa fare dei talenti/qualità ricevuti?

Quando ho provato a mettere a frutto un talento/qualità a servizio degli altri, cosa è successo? Come cerco di riconoscere le mie qualità?

Adolescenti

Questa pagina biblica mi fa pensare che

Se avessi avuto anch'io il sogno di Salomone, sinceramente, cosa avrei chiesto al Signore e perché? Quali qualità ritengo importanti per costruire insieme agli altri un futuro migliore?

- 1) Che cosa è la sapienza?
- 2) Quali qualità sono importanti per saper 'governare' la vita? Mi capita di chiederle al Signore?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si realizzeranno pagine a piacere di tale libro, utilizzando un materiale di qualità.

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 6: AGGETTIVO – QUALITÀ

AMBIENTE: Durante l'allenamento.

PERSONAGGI: Allenatore (AGGETTIVO), Amico (PREPOSIZIONE), Figlio (VERBO), Procuratore (AVVERBIO) Eventuali comparse, compagni di squadra, ...

DESCRIZIONE: La scena si apre durante la seduta di allenamento, dove l'allenatore chiede il massimo dai suoi ragazzi: esige concentrazione, applicazione, dedizione, il dare il massimo... sottolinea l'importanza della qualità non tanto come dono quanto come ricerca costante... il raggiungimento del sogno di ogni ragazzino passa da questa ricerca. Sopraggiunge un procuratore che richiede un colloquio in disparte con l'allenatore perché ha notato il ragazzo (VERBO) e vorrebbe portarlo in una squadra professionistica (JUVE). L'allenatore sottolinea la qualità del ragazzo e la sua tenacia. La scena termina con il Procuratore che lascia il campo e l'allenatore che torna al campo per chiudere la seduta, ricordando la preparazione all'amichevole importante che li aspetta.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Procurarsi ingredienti di qualità per la realizzazione di un piatto tipico.

GIOCO

GIOCO 1

Il fiore delle Qualità (questo è un gioco ma potrebbe essere anche un'attività manuale)

Finalità: Un gioco per scoprire i talenti e le qualità di ciascuno

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 60 minuti

Luogo: Si può giocare all'aperto o al chiuso

Materiali necessari: cartoncino, penna, forbici, pennarelli

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati

Svolgimento: Fase individuale: ogni giocatore disegna un grosso fiore a 4/5 petali con un bocciolo nel mezzo, su un foglio di carta. All'interno di ogni petalo ciascuno scrive una o più qualità che

ritiene di aver raggiunto. Nel bocciolo, invece, scrive le qualità che vorrebbe avere. Si può anche scegliere di scrivere le 'cose che sono capace di fare' in sostituzione delle qualità o altro ancora.

Fase di gruppo: si formano dei piccoli gruppi di 4/5 persone che si conoscono bene fra di loro. All'interno di ogni gruppo ciascuno legge agli altri ciò che ha scritto nei petali e nel bocciolo del proprio fiore, poi i fogli vengono fatti girare in cerchio e ciascuno potrà aggiungere qualità nei petali dei fiori dei compagni. Non è permesso scrivere nel bocciolo degli altri. Quando i fiori tornano al punto di partenza ciascuno legge le qualità che hanno aggiunto i compagni. Alla fine si possono condividere collettivamente i risultati.

Vince chi:

ha delle qualità da condividere con il prossimo, cioè tutti!!!

Valori educativi: Condivisione, comunicazione, presa di coscienza delle proprie qualità e di quelle altrui.

GIOCO 2

La corrida dei talenti

Finalità: In ogni squadra vengono individuati dei bambini che possiedono particolari talenti da mettere al servizio di tutta la squadra. La qualità, il talento è un dono che posso fare agli altri e non qualcosa da tenere solo per me.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 1 ora o anche più

Luogo: Uno spazio abbastanza largo in cui sarà individuata un'area palcoscenico

Materiali necessari: palloncini, rasoi, schiuma da barba, ciambellone, caramelle, sacchi di farina, musica dance, cartellone e pennarelli.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati

Svolgimento: Prima di tutto in ogni squadra vengono individuati i bambini che possono "esibirsi" nelle seguenti prove di abilità: canto(1 bambino)/ballo(4 bambini)/ precisione e autocontrollo (1 bambino)/abilità manuale (1 bambino)/equilibrio (1 bambino)/arte(1 bambino)/Velocità (3 bambini)/Forza (1 bambino)/coordinamento (tutta la squadra)

Serve poi un presentatore e una giuria di qualità (altri animatori)

A turno il presentatore farà sfidare i bambini delle squadre nelle varie prove:

Sfida canto. A turno i bambini dovranno cantare una canzoncina da loro conosciuta mentre mangiano una fetta di ciambellone. 1 punto a chi canta meglio nonostante il ciambellone in bocca. Attenzione: possono cantare solo "a bocca piena". Se cantano a bocca vuota: penalità.

Sfida ballo. Un animatore particolarmente bravo nel ballo farà una coreografia di danza e la squadra dovrà ripeterla all'unisono. Vince la squadra che balla meglio e in modo più coordinato possibile.

Precisione e autocontrollo. Il bambino dovrà fare la barba al palloncino senza scoppiarlo. Vince il bimbo che finisce prima.

Abilità manuale: I bambini hanno a disposizione una serie di caramelle con l'involucro. Dovranno scartarle con una sola mano. Vince il bambino che ne scarta di più.

Equilibrio: Si sfidano a coppie. Un bambino di una squadra contro quello di un'altra. Mettono i piedi a gambe divaricate su una striscia a terra. I piedi destri si toccano. E da sotto si tengono per mano con la destra. Al via dovranno provocare la perdita di equilibrio del compagno.

Arte: Ad occhi bendati 1 bambino dovrà dipingere ciò che è stato deciso dal presentatore. Vince chi disegna meglio.

Velocità. Si predispone su un percorso circolare una staffetta a 3 bambini e si calcola il tempo che le squadre impiegano a fare il giro.

Forza: Si dà ad ogni bambino un pacchetto di farina e da dietro una linea lo si fa lanciare. Vince il lancio più forte...cioè più lungo (sperando di recuperare la farina)

Coordinamento e fantasia: Tutti i bambini di una squadra dovranno realizzare una brevissima danza maori, andando tutti insieme e a tempo. Vince la danza migliore!

GIOCO 3

Scopri il meglio di me (variante dell'Alce Rosso)

Finalità: Scoprire in modo divertente le qualità dei propri amici.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Nastro bianco e rosso per delimitare il campo. Scotch di carta. Pennarelli.

Campo: Si delimita un campo abbastanza grande da contenere tutti i giocatori di 2 squadre.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: L'animatore chiede ad ogni bambino la migliore qualità che possiede e le scrive tutte su un foglio (attenzione che le qualità non si ripetano, ognuno ne deve avere una diversa...magari usando sinonimi). Poi ogni bambino si attacca un pezzetto di scotch di carta in fronte e su di esso scrive la propria miglior qualità. Fate attenzione che l'altra squadra non veda le qualità. Poi i bambini entrano in campo tenendo la testa basse (stile alce) e mani dietro a schiena in modo che nessuno veda la qualità e si muovono così sul campo. Dovranno cercare di leggere le qualità degli avversari e non far leggere le proprie. Si dà un certo tempo (circa 5 minuti) in cui gli alci vanno in scoperta...dopodiché si stoppa il gioco e ogni squadra deve scrivere l'elenco delle qualità degli avversari. Vince la squadra che indovina più qualità dell'altra.

7) AVVERBIO: Sì o No



Destinatari: **Bambini**

Vangelo (Mt 21,28-32)

²⁸«Che ve ne pare? Un uomo aveva due figli. Si rivolse al primo e disse: «Figlio, oggi va' a lavorare nella vigna». ²⁹Ed egli rispose: «Non ne ho voglia». Ma poi si pentì e vi andò. ³⁰Si rivolse al secondo e disse lo stesso. Ed egli rispose: «Sì, signore». Ma non vi andò. ³¹Chi dei due ha compiuto la volontà del padre?». Risposero: «Il primo». E Gesù disse loro: «In verità io vi dico: i pubblicani e le prostitute vi passano avanti nel regno di Dio. ³²Giovanni infatti venne a voi sulla via della giustizia, e non gli avete creduto; i pubblicani e le prostitute invece gli hanno creduto. Voi, al contrario, avete visto queste cose, ma poi non vi siete nemmeno pentiti così da credergli

Che bello ! Sembra quasi che Gesù sia venuto a vederci dentro casa nostra ! In fondo lo sappiamo e Gesù ce lo ricorda: siamo davvero felici quando riusciamo a costruire cose belle attorno a noi. E quante ne potremmo ancora fare

Destinatari: **Adolescenti**

IL SOGNO DI ABIMELEC

¹Abramo levò le tende, dirigendosi nella regione del Negheb, e si stabilì tra Kades e Sur; poi soggiornò come straniero a Gerar. ²Siccome Abramo aveva detto della moglie Sara: «È mia sorella», Abimèlec, re di Gerar, mandò a prendere Sara. ³Ma Dio venne da Abimèlec di notte, in sogno, e gli disse: «Ecco, stai per morire a causa della donna che tu hai preso; lei appartiene a suo marito». ⁴Abimèlec, che non si era ancora accostato a lei, disse: «Mio Signore, vuoi far morire una nazione, anche se giusta? ⁵Non è stato forse lui a dirmi: «È mia sorella»? E anche lei ha detto: «È mio fratello». Con cuore retto e mani innocenti mi sono comportato in questo modo». ⁶Gli rispose Dio nel sogno: «So bene che hai agito così con cuore retto e ti ho anche impedito di peccare contro di me: perciò non ho permesso che tu la toccassi. ⁷Ora restituisci la donna di quest'uomo, perché è un profeta: pregherà per te e tu vivrai. Ma se tu non la restituisci, sappi che meriterai la morte con tutti i tuoi». ⁸Allora Abimèlec si alzò di mattina presto e chiamò tutti i suoi servi, ai quali riferì tutte queste cose, e quegli uomini si impaurirono molto. ⁹Poi Abimèlec chiamò Abramo e gli disse: «Che cosa ci hai fatto? E che colpa ho commesso contro di te, perché tu abbia esposto me e il mio regno a un peccato tanto grande? Tu hai fatto a mio riguardo azioni che non si fanno». ¹⁰Poi Abimèlec disse ad Abramo: «A che cosa miravi agendo in tal modo?». ¹¹Rispose Abramo: «Io mi sono detto: certo non vi sarà timor di Dio in questo luogo e mi uccideranno a causa di mia moglie. ¹²Inoltre ella è veramente mia sorella, figlia di mio padre, ma non figlia di mia madre, ed è divenuta mia moglie. ¹³Quando Dio mi ha fatto andare errando lungi dalla casa di mio padre, io le dissi: «Questo è il favore che tu mi farai: in ogni luogo dove noi arriveremo dirai di me: è mio fratello». ¹⁴Allora Abimèlec prese greggi e armenti, schiavi e schiave, li diede ad Abramo e gli restituì la moglie Sara. ¹⁵Inoltre Abimèlec disse: «Ecco davanti a te il mio territorio: va' ad abitare dove ti piace!». ¹⁶A Sara disse: «Ecco, ho dato mille pezzi d'argento a tuo fratello: sarà per te come un risarcimento di fronte a quanti sono con te. Così tu sei in tutto riabilitata».

¹⁷Abramo pregò Dio e Dio guarì Abimèlec, sua moglie e le sue serve, sì che poterono ancora aver figli. ¹⁸Il Signore, infatti, aveva reso sterili tutte le donne della casa di Abimèlec, per il fatto di Sara, moglie di Abramo.

Che cosa hai fatto? La mancanza di verità o le mezze verità sono pericolose. A volte raccontiamo mezze verità perché abbiamo dei pregiudizi sugli altri: “Io mi sono detto: certo non vi sarà timor di Dio in questo luogo e mi uccideranno a causa di mia moglie”.

LABORATORIO ESPERIENZIALE (Bambini)

Bambini

rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo cosa penso di questi due figli?

Per caso è successo anche a me quanto raccontato dal Vangelo? Quando sono stato disponibile verso le richieste dei genitori, degli insegnanti, degli amici, cosa ho provato poi?

Adolescenti

La verità vi farà liberi! Alla luce della pagina biblica cosa comporta la menzogna nel vivere le relazioni?

Un'esperienza della mia vita quando sono stato vero - e mi è costato molto - e come mi sono sentito....

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si costruisce la pagina del sì e la pagina del no, utilizzando tutta la creatività disponibile.

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 7: AVVERBIO – SÌ E NO

AMBIENTE: All'uscita dal campo.

PERSONAGGI: Figlio (VERBO), Procuratore (AVVERBIO), Padre (ARTICOLO), Eventuali comparse, compagni di squadra, ...

DESCRIZIONE: La scena si apre all'uscita del campo di allenamento dove il padre aspetta il figlio al termine della seduta. Ad aspettarli c'è il procuratore che presenta al ragazzo l'enorme opportunità di lasciare tutto per inseguire il sogno chiamato "CALCIO". Gli pone la Scelta tra una Nuova Vita, di trasferirsi a Torino e intraprendere la carriera di calciatore, di cominciare anche a guadagnare qualcosa, oppure di restare e non abbandonare la sua vita di paese, la sua famiglia, i suoi amici e, perché no, anche il Sogno di riabbracciare un giorno suo fratello. Invita il ragazzo e il padre a rifletterci e dà loro appuntamento l'indomani, dopo l'amichevole che aspetta il ragazzo. Dopo l'uscita di scena del procuratore il papà prende per le mani il ragazzo e lo invita a scegliere con il cuore, senza alcun tipo di limitazione e di forzatura, lasciando trasparire ancora la sua umiltà e la sua purezza d'animo: il treno che lo aspetta presuppone una decisione che può spettare solo a lui. La scena si chiude col ragazzo che abbraccia il padre e si scioglie in un "Ti Voglio Bene".

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Impastare e formare dolci rispettando le sagome del sì e no. Ma attenzione, motiviamo le scelte appartenenti ad ogni sì e ad ogni no.

GIOCO

GIOCO 1

Si o No

Finalità: E' un gioco di velocità e abilità di squadra

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: 2 sedie, 2 cartelli ('SI' e 'NO') un elenco di domande (almeno 50)

Campo: Si delimita un campo abbastanza grande da contenere tutti i giocatori di 2 squadre.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: Svolgimento: Si dispongono 2 sedie ai capi estremi di una stanza (meglio se molto grande) o del cortile dove si gioca; su una viene apposto il cartello 'SI' sull'altra il cartello 'NO'.

Le due squadre vengono poste al centro una di fronte all'altra. Al centro si predispone uno spazio da cui partono a turno i due corridori; uno per ogni squadra. L'animatore legge da un elenco una domanda (la cui risposta deve essere per forza 'SI' o 'NO', ad esempio: 'I nani di Biancaneve erano

7? ') terminata la domanda un giocatore per ogni squadra deve correre a sedersi nella sedia corrispondente alla risposta giusta. Vince un punto chi si siede per primo sulla sedia corretta

Vince il gioco chi risponde correttamente al maggior numero di domande.

GIOCO 2

Indovina chi?

Finalità: E' un gioco che sviluppa senso di squadra fra i bambini

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 10 minuti

Luogo: All'aperto o al chiuso

Materiali necessari: Cartellini con scritto il nome di 5 personaggi diversi per ogni squadra (personaggi noti ai bimbi: eroi dei cartoon...etc...)

Campo: Si delimita un campo abbastanza grande da contenere tutti i giocatori divisi in squadre e in modo che non possano sentire le

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento Ad un componente per squadra viene applicato sulla fronte, grazie ad un elastico, il nome di un personaggio famoso. Egli dovrà individuare nel minor tempo possibile l'identità della persona rivolgendo alla propria squadra domande a cui si potrà rispondere solamente "Si" o "No".

Ad ogni squadra sono assegnati 5 personaggi diversi in 10 minuti. Al termine dei 10 minuti vince la squadra che ha indovinato più personaggi.

GIOCO 3

Questioni di avverbi...

Finalità: E' un gioco di velocità, scaltrezza e attenzione. Come gli avverbi che danno il ritmo ai discorsi anche noi impariamo il ritmo della nostra vita rispondendo prontamente a quelle parole che ci invitano a prendere posizione e ad uscire da noi stessi.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Un bravo animatore ed una storia divertente.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: L'animatore assegna una particolare posizione del corpo per ogni tipo di avverbio.

Es:

MA: posizione piegata sulle ginocchia

FORSE: posizione di equilibrio su un piede con il dito vicino alla guancia ad indicare il dubbio

PERCIO': Posizione gambe divaricate e braccia intorno ai fianchi

TUTTAVIA: posizione come ai blocchi di partenza

PURTROPPO: a braccia conserte e viso imbronciato

NONOSTANTE: Posizioni braccia stese verso l'alto

L'animatore di ogni squadra si accerta che i bambini memorizzino le 5 posizioni e poi il narratore inizia raccontando questa storia prima lentamente.

“C’era una volta una bella principessa che amava molto fare lunghe passeggiate MA non sopportava troppo il caldo, FORSE perché il sole nel suo paese era sempre molto forte. PERCIO’ usciva solo durante le ore più fresche e TUTTAVIA in quelle ore non poteva PURTROPPO incontrare il suo amato ma lei non si arrese e comprò un cappello con cui uscire NONOSTANTE il sole e incontrare il principe”

I bambini cambiano posizione in base all'avverbio che ascoltano. Si ripete la prova...stavolta la storia viene letta più velocemente e poi ancora più velocemente.

Vince la squadra che esegue meglio la prova...oppure quella più simpatica!

8) INTERIEZIONE-EMOZIONE



Destinatari: **Bambini**

Vangelo (Luca 7,35-50)

³⁶Uno dei farisei lo invitò a mangiare da lui. Egli entrò nella casa del fariseo e si mise a tavola. ³⁷Ed ecco, una donna, una peccatrice di quella città, saputo che si trovava nella casa del fariseo, portò un vaso di profumo; ³⁸stando dietro, presso i piedi di lui, piangendo, cominciò a bagnarli di lacrime, poi li asciugava con i suoi capelli, li baciava e li cospargeva di profumo. ³⁹Vedendo questo, il fariseo che l'aveva invitato disse tra sé: «Se costui fosse un profeta, saprebbe chi è, e di quale genere è la donna che lo tocca: è una peccatrice!». ⁴⁰Gesù allora gli disse: «Simone, ho da dirti qualcosa». Ed egli rispose: «Di' pure, maestro». ⁴¹«Un creditore aveva due debitori: uno gli doveva cinquecento denari, l'altro cinquanta. ⁴²Non avendo essi di che restituire, condonò il debito a tutti e due. Chi di loro dunque lo amerà di più?». ⁴³Simone rispose: «Suppongo sia colui al quale ha condonato di più». Gli disse Gesù: «Hai giudicato bene». ⁴⁴E, volgendosi verso la donna, disse a Simone: «Vedi questa donna? Sono entrato in casa tua e tu non mi hai dato l'acqua per i piedi; lei invece mi ha bagnato i piedi con le lacrime e li ha asciugati con i suoi capelli. ⁴⁵Tu non mi hai dato un bacio; lei invece, da quando sono entrato, non ha cessato di baciarmi i piedi. ⁴⁶Tu non hai unto con olio il mio capo; lei invece mi ha cosparso i piedi di profumo. ⁴⁷Per questo io ti dico: sono perdonati i suoi molti peccati, perché ha molto amato. Invece colui al quale si perdona poco, ama poco». ⁴⁸Poi disse a lei: «I tuoi peccati sono perdonati». ⁴⁹Allora i commensali cominciarono a dire tra sé: «Chi è costui che perdona anche i peccati?». ⁵⁰Ma egli disse alla donna: «La tua fede ti ha salvata; va' in pace!».

Che bello! Gesù ha qualcosa da dirci! Ci dice che ci perdona. Se ci fidiamo di Lui potremo andare ed essere in pace e costruttori di pace.

Destinatari: **Adolescenti**

IL SOGNO DI NABUCODÒNOSOR

Nel secondo anno del suo regno, Nabucodònosor fece un sogno e il suo animo ne fu tanto agitato da non poter più dormire. ²Allora il re ordinò che fossero chiamati i maghi, gli indovini, gli incantatori e i Caldei a spiegargli i sogni. Questi vennero e si presentarono al re. ³Egli disse loro: «Ho fatto un sogno e il mio animo si è tormentato per trovarne la spiegazione». ⁴I Caldei risposero al re: «O re, vivi per sempre. Racconta il sogno ai tuoi servi e noi te ne daremo la spiegazione». ⁵Rispose il re ai Caldei: «La mia decisione è ferma: se voi non mi fate conoscere il sogno e la sua spiegazione, sarete fatti a pezzi e le vostre case saranno ridotte a letamai. ⁶Se invece mi rivelerete il sogno e la sua spiegazione, riceverete da me doni, regali e grandi onori. Rivelatemi dunque il sogno e la sua spiegazione». ⁷Essi replicarono: «Esponga il re il sogno ai suoi servi e noi ne daremo la spiegazione». ⁸Rispose il re: «Comprendo bene che voi volete guadagnare tempo, perché vedete che la mia decisione è ferma. ⁹Se non mi fate conoscere il sogno, una sola sarà la vostra sorte. Vi siete messi d'accordo per darmi risposte astute e false, in attesa che le circostanze mutino. Perciò ditemi il sogno e io saprò che voi siete in grado di darmene anche la spiegazione». ¹⁰I Caldei risposero davanti al re: «Non c'è nessuno al mondo che possa soddisfare la richiesta del re: difatti nessun re, per quanto potente e grande, ha mai domandato una cosa simile a un mago, indovino o Caldeo.

¹¹La richiesta del re è tanto difficile, che nessuno ne può dare al re la risposta, se non gli dèi la cui dimora non è tra gli uomini». ¹²Allora il re andò su tutte le furie e, acceso di furore, ordinò che tutti i saggi di Babilonia fossero messi a morte. ¹³Il decreto fu pubblicato e già i saggi venivano uccisi; anche Daniele e i suoi compagni erano ricercati per essere messi a morte. ¹⁴Ma Daniele rivolse

parole piene di saggezza e di prudenza ad Ariòc, capo delle guardie del re, che stava per uccidere i saggi di Babilonia,¹⁵ e disse ad Ariòc, ufficiale del re: «Perché il re ha emanato un decreto così severo?». Ariòc ne spiegò il motivo a Daniele.¹⁶ Egli allora entrò dal re e pregò che gli si concedesse tempo: egli avrebbe dato la spiegazione del sogno al re.¹⁷ Poi Daniele andò a casa e narrò la cosa ai suoi compagni, Anania, Misaele e Azaria,¹⁸ affinché implorassero misericordia dal Dio del cielo riguardo a questo mistero, perché Daniele e i suoi compagni non fossero messi a morte insieme con tutti gli altri saggi di Babilonia.¹⁹ Allora il mistero fu svelato a Daniele in una visione notturna; perciò Daniele benedisse il Dio del cielo:

²⁰ «Sia benedetto il nome di Dio di secolo in secolo,
perché a lui appartengono la sapienza e la potenza.

²¹ Egli alterna tempi e stagioni,
depone i re e li innalza,
concede la sapienza ai saggi,
agli intelligenti il sapere.

²² Svela cose profonde e occulte
e sa quello che è celato nelle tenebre,
e presso di lui abita la luce.

²³ Gloria e lode a te, Dio dei miei padri,
che mi hai concesso la sapienza e la forza,
mi hai manifestato ciò che ti abbiamo domandato
e ci hai fatto conoscere la richiesta del re».

²⁴ Allora Daniele si recò da Ariòc, al quale il re aveva affidato l'incarico di uccidere i saggi di Babilonia, si presentò e gli disse: «Non uccidere i saggi di Babilonia, ma conducimi dal re e io gli rivelerò la spiegazione del sogno». ²⁵ Ariòc condusse in fretta Daniele alla presenza del re e gli disse: «Ho trovato un uomo fra i Giudei deportati, il quale farà conoscere al re la spiegazione del sogno». ²⁶ Il re disse allora a Daniele, chiamato Baltassàr: «Puoi tu davvero farmi conoscere il sogno che ho fatto e la sua spiegazione?». ²⁷ Daniele, davanti al re, rispose: «Il mistero di cui il re chiede la spiegazione non può essere spiegato né da saggi né da indovini, né da maghi né da astrologi; ²⁸ ma c'è un Dio nel cielo che svela i misteri ed egli ha fatto conoscere al re Nabucodònosor quello che avverrà alla fine dei giorni. Ecco dunque qual era il tuo sogno e le visioni che sono passate per la tua mente, mentre dormivi nel tuo letto. ²⁹ O re, i pensieri che ti sono venuti mentre eri a letto riguardano il futuro; colui che svela i misteri ha voluto farti conoscere ciò che dovrà avvenire. ³⁰ Se a me è stato svelato questo mistero, non è perché io possieda una sapienza superiore a tutti i viventi, ma perché ne sia data la spiegazione al re e tu possa conoscere i pensieri del tuo cuore. ³¹ Tu stavi osservando, o re, ed ecco una statua, una statua enorme, di straordinario splendore, si ergeva davanti a te con terribile aspetto. ³² Aveva la testa d'oro puro, il petto e le braccia d'argento, il ventre e le cosce di bronzo, ³³ le gambe di ferro e i piedi in parte di ferro e in parte d'argilla.

³⁴ Mentre stavi guardando, una pietra si staccò dal monte, ma senza intervento di mano d'uomo, e andò a battere contro i piedi della statua, che erano di ferro e d'argilla, e li frantumò. ³⁵ Allora si frantumarono anche il ferro, l'argilla, il bronzo, l'argento e l'oro e divennero come la pula sulle aie d'estate; il vento li portò via senza lasciare traccia, mentre la pietra, che aveva colpito la statua, divenne una grande montagna che riempì tutta la terra. ³⁶ Questo è il sogno: ora ne daremo la

spiegazione al re. ³⁷Tu, o re, sei il re dei re; a te il Dio del cielo ha concesso il regno, la potenza, la forza e la gloria. ³⁸Dovunque si trovino figli dell'uomo, animali selvatici e uccelli del cielo, egli li ha dati nelle tue mani; tu li domini tutti: tu sei la testa d'oro. ³⁹Dopo di te sorgerà un altro regno, inferiore al tuo; poi un terzo regno, quello di bronzo, che dominerà su tutta la terra. ⁴⁰Ci sarà poi un quarto regno, duro come il ferro: come il ferro spezza e frantuma tutto, così quel regno spezzerà e frantumerà tutto. ⁴¹Come hai visto, i piedi e le dita erano in parte d'argilla da vasaio e in parte di ferro: ciò significa che il regno sarà diviso, ma ci sarà in esso la durezza del ferro, poiché hai veduto il ferro unito all'argilla fangosa. ⁴²Se le dita dei piedi erano in parte di ferro e in parte d'argilla, ciò significa che una parte del regno sarà forte e l'altra fragile. ⁴³Il fatto d'aver visto il ferro mescolato all'argilla significa che le due parti si uniranno per via di matrimoni, ma non potranno diventare una cosa sola, come il ferro non si amalgama con l'argilla fangosa. ⁴⁴Al tempo di questi re, il Dio del cielo farà sorgere un regno che non sarà mai distrutto e non sarà trasmesso ad altro popolo: stritolerà e annienterà tutti gli altri regni, mentre esso durerà per sempre. ⁴⁵Questo significa quella pietra che tu hai visto staccarsi dal monte, non per intervento di una mano, e che ha stritolato il ferro, il bronzo, l'argilla, l'argento e l'oro. Il Dio grande ha fatto conoscere al re quello che avverrà da questo tempo in poi. Il sogno è vero e degna di fede ne è la spiegazione».

⁴⁶Allora il re Nabucodònosor si prostrò con la faccia a terra, adorò Daniele e ordinò che gli si offerissero sacrifici e incensi. ⁴⁷Quindi, rivolto a Daniele, gli disse: «Certo, il vostro Dio è il Dio degli dèi, il Signore dei re e il rivelatore dei misteri, poiché tu hai potuto svelare questo mistero». ⁴⁸Il re esaltò Daniele e gli fece molti preziosi regali, lo costituì governatore di tutta la provincia di Babilonia e capo di tutti i saggi di Babilonia; ⁴⁹su richiesta di Daniele, il re fece amministratori della provincia di Babilonia Sadrac, Mesac e Abdènego. Daniele rimase alla corte del re.

Dio attraverso i sogni rivela il senso della storia. Il re si agita, va su tutte le furie, si accende di furore, fa una strage... Ma questo non aiuta. Occorre saper interpretare i sogni. Il sogno rivela che ci sarà un futuro: finiranno i regni di questo mondo ma Dio del cielo farà sorgere un regno che non sarà mai distrutto e durerà per sempre

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

rifletto e rispondo alle domande

Rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo quali emozioni ho provato?

Quando viene qualcuno a casa a trovarmi come accolgo le persone? Se penso al perdono ...mi viene in mente che....

Adolescenti

La pagina biblica assicura che ci sarà un futuro perché la storia non è solo in mano agli uomini. Alla luce di quanto ascoltato mi ha colpito in particolare....

Mi capita di provare le stesse sensazioni del re Nabuconodosor ...quando? Perché? Chi può essere quel Daniele che riporta la pace nella vita?

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si costruisce la pagina dell'emozione, mettendosi d'accordo su quale rappresentare in funzione della ricorrenza nella propria quotidianità.

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 8: INTERIEZIONE – EMOZIONE

AMBIENTE: Durante l'allenamento.

PERSONAGGI: Allenatore (AGGETTIVO), Amico (PREPOSIZIONE), Figlio (VERBO), Procuratore (AVVERBIO), Genitori, Fratello (INTERIEZIONE), Eventuali comparse, compagni di squadra, ...

DESCRIZIONE: La scena si apre sul finire della partita amichevole tra le due squadre, dove un avversario di Marco, precisamente l'Interiezione, subisce un brutto colpo alla gamba. Arrivano puntuali i soccorsi e nel frattempo termina la partita. Mentre i soccorsi prestano le cure in campo al fratello (di cui Marco non si è ancora accorto), il procuratore si avventa sul padre e sul ragazzo con il contratto da firmare mettendo pressione. Il ragazzo, dopo aver cercato ripetutamente lo sguardo del padre in segno di approvazione, si appoggia a firmare: proprio in quell'istante passano i soccorsi lì vicino con il ragazzo (Interiezione) e la mamma (Pronome) che lo accompagna da vicino. Il ragazzo, in lacrime, urla: "Proprio la stessa gamba! E' finita per me vero? Rispondetemi!" e uno dei dottori risponde: "Tranquillo Giuseppe, supererai anche questa e tornerai più forte di prima!". Al sentire il nome e la storia della gamba, Marco ha un sussulto, lascia la penna e corre verso l'ambulanza abbracciando il fratello. La scena termina con il quadro dell'abbraccio tra i fratelli.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti

Realizziamo con la pasta pizza tante faccine che rappresentano le emozioni

GIOCO

GIOCO 1

Emozioni in scena

Finalità: E' un gioco che permette di mettere in scena l'emozione per saperle interpretare e gestire. Va fatto nelle singole squadre come gioco di condivisione e conoscenza.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: Carte delle emozioni che possono anche essere realizzate insieme

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento Per preparare questo gioco è necessario avere a disposizione *Le Carte delle Emozioni*, ossia delle carte che rappresentano le 6 emozioni di base: rabbia, disgusto, tristezza, felicità, sorpresa, paura.

Possiamo divertirci a realizzarle insieme ai bambini, un vero e proprio gioco nel gioco:

-ritagliando 18 grosse tessere (20 cmx30 cm) di cartone;

-ricercando su riviste e giornali l'espressione di persone che provano queste emozioni;

-una volta trovate 3 immagini per ciascuna delle 6 emozioni, le incollate sui cartoncini.

Con le carte delle emozioni a disposizione possiamo iniziare il gioco *L'emozione in scena* con gli altri ragazzi:

-disponiamo il mazzo di carte al centro in modo che le immagini non siano visibili;

-a turno ogni giocatore pesca una carta senza far vedere a quale emozione è associata;

-il giocatore quindi mette in scena una situazione realmente accaduta a lui o al gruppo associabile all'emozione rappresentata sulla carta (senza poter nominare direttamente l'emozione o farla capire con gesti espliciti);

-gli altri giocatori cercano di indovinare l'emozione prevalente nella scena a cui stanno assistendo;

-vince il giocatore che riesce a far indovinare l'emozione a più persone.

Variante:

- possiamo dividere in squadre e a turno un giocatore di una squadra cerca di far indovinare un'emozione agli altri compagni e si assegna un punto ogni volta che una squadra ha indovinato l'emozione messa in scena dal compagno di squadra.

-Invece di rappresentare la situazione, per far indovinare l'emozione sulla carta il giocatore può in alternativa disegnare l'emozione oppure mimare con la faccia o con tutto il corpo l'emozione.

GIOCO 2

Staffetta delle emozioni

Finalità: L'emozione è un'energia. In questo gioco riflettiamo su come non assecondare le emozioni che ci "tirano giù" e invece accogliere e far crescere le emozioni positive.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: 4 secchi e 2 spugne grandi.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: Ogni squadra forma una fila. Ai due estremi due secchi d'acqua. Su un secchio pieno d'acqua scriveremo i nomi delle emozioni che tirano giù: paura, tristezza, disgusto. Nel secchio vuoto scriveremo i nomi delle emozioni che ci tirano su: gioia, entusiasmo, sorpresa.

I bambini dovranno con una spugna attingere acqua dal secchio delle emozioni che tirano giù e passandosi la spugna passare l'acqua al secchio delle emozioni che ci tirano su. Vince la squadra che per prima svuota il secchio e riempie l'altro.

GIOCO 3

Il viaggio immaginario

Finalità: Riflettere sul ruolo delle emozioni e sui loro effetti

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: una benda per ogni bambino, pistole ad acqua. Riso e ceci, bombolette spray di lacca. Manici di scopa o altri bastoni lunghi.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: Questo gioco si può fare tutti insieme. Ci deve essere un bravo animatore capace di guidare bene i ragazzi nel viaggio immaginario. I ragazzi vengono fatti sedere a terra e divisi in file viene dato a due/tre un manico di scopa che dovranno afferrare come se fosse la barriera di una navicella spaziale. Al via il viaggio inizia e l'animatore li condurrà mimando le varie tappe del viaggio tra rapide improvvise e svolte. Alla parola DESTRA dovranno buttarsi a destra. Alla parola SINISTRA dovranno buttarsi a sinistra. SALTO, saltare. DISCESA RIPIDA dovranno iniziare a frenare con i piedi. VOLATA abbassarsi come se stessero accelerando. Gli ordini dati devono essere rapidi ed emozionanti...mimando a presenza di draghi volanti, nemici immaginari da schivare...etc...simulando il tempo atmosferico con le pistole ad acqua per le piogge improvvise, il riso o i ceci per la grandine e la lacca per la nebbia e il gelo.

Al termine del viaggio si chiede ai bambini cosa hanno provato. Le emozioni saranno più intense quanto più bravo è l'animatore.

9) PRONOME-NOI



Destinatari: **Bambini**

Vangelo (Mt 25, 31-46)

Quando il Figlio dell'uomo verrà nella sua gloria, e tutti gli angeli con lui, siederà sul trono della sua gloria.³² Davanti a lui verranno radunati tutti i popoli. Egli separerà gli uni dagli altri, come il pastore separa le pecore dalle capre,³³ e porrà le pecore alla sua destra e le capre alla sinistra.³⁴ Allora il re dirà a quelli che saranno alla sua destra: «Venite, benedetti del Padre mio, ricevete in eredità il regno preparato per voi fin dalla creazione del mondo,³⁵ perché ho avuto fame e mi avete dato da mangiare, ho avuto sete e mi avete dato da bere, ero straniero e mi avete accolto,³⁶ nudo e mi avete vestito, malato e mi avete visitato, ero in carcere e siete venuti a trovarmi». ³⁷Allora i giusti gli risponderanno: «Signore, quando ti abbiamo visto affamato e ti abbiamo dato da mangiare, o assetato e ti abbiamo dato da bere? ³⁸Quando mai ti abbiamo visto straniero e ti abbiamo accolto, o nudo e ti abbiamo vestito? ³⁹Quando mai ti abbiamo visto malato o in carcere e siamo venuti a visitarti?». ⁴⁰E il re risponderà loro: «In verità io vi dico: tutto quello che avete fatto a uno solo di questi miei fratelli più piccoli, l'avete fatto a me».

Che bello ! Ogni volta che da noi esce del buono e del bene... è sempre per Gesù! Perché LUI è sempre in mezzo a noi

Destinatari: **Adolescenti**

Vangelo di **Mt 1, 18ss; 2, 13-23**

Così fu generato Gesù Cristo: sua madre Maria, essendo promessa sposa di Giuseppe, prima che andassero a vivere insieme si trovò incinta per opera dello Spirito Santo.¹⁹ Giuseppe suo sposo, poiché era uomo giusto e non voleva accusarla pubblicamente, pensò di ripudiarla in segreto.²⁰ Mentre però stava considerando queste cose, ecco, gli apparve in sogno un angelo del Signore e gli disse: «Giuseppe, figlio di Davide, non temere di prendere con te Maria, tua sposa. Infatti il bambino che è generato in lei viene dallo Spirito Santo; ²¹ella darà alla luce un figlio e tu lo chiamerai Gesù: egli infatti salverà il suo popolo dai suoi peccati». ²²Tutto questo è avvenuto perché si compisse ciò che era stato detto dal Signore per mezzo del profeta:

²³*Ecco, la vergine concepirà e darà alla luce un figlio: a lui sarà dato il nome di Emmanuele, che significa Dio con noi.* ²⁴*Quando si destò dal sonno, Giuseppe fece come gli aveva ordinato l'angelo del Signore e prese con sé la sua sposa; ²⁵senza che egli la conoscesse, ella diede alla luce un figlio ed egli lo chiamò Gesù.*

Essi erano appena partiti, quando un angelo del Signore apparve in sogno a Giuseppe e gli disse: «Alzati, prendi con te il bambino e sua madre, fuggi in Egitto e resta là finché non ti avvertirò: Erode infatti vuole cercare il bambino per ucciderlo». ¹⁴Egli si alzò, nella notte, prese il bambino e sua madre e si rifugiò in Egitto, ¹⁵dove rimase fino alla morte di Erode, perché si compisse ciò che era stato detto dal Signore per mezzo del profeta: Dall'Egitto ho chiamato mio figlio.

¹⁶Quando Erode si accorse che i Magi si erano presi gioco di lui, si infuriò e mandò a uccidere tutti i bambini che stavano a Betlemme e in tutto il suo territorio e che avevano da due anni in giù, secondo il tempo che aveva appreso con esattezza dai Magi. ¹⁷Allora si compì ciò che era stato detto per mezzo del profeta Geremia:

¹⁸*Un grido è stato udito in Rama, un pianto e un lamento grande:*

*Rachele piange i suoi figli
e non vuole essere consolata,
perché non sono più.*

¹⁹Morto Erode, ecco, un angelo del Signore apparve in sogno a Giuseppe in Egitto ²⁰e gli disse: «Alzati, prendi con te il bambino e sua madre e va' nella terra d'Israele; sono morti infatti quelli che cercavano di uccidere il bambino». ²¹Egli si alzò, prese il bambino e sua madre ed entrò nella terra d'Israele. ²²Ma, quando venne a sapere che nella Giudea regnava Archelao al posto di suo padre Erode, ebbe paura di andarci. Avvertito poi in sogno, si ritirò nella regione della Galilea ²³e andò ad abitare in una città chiamata Nàzaret, perché si compisse ciò che era stato detto per mezzo dei profeti: «Sarà chiamato Nazareno».

Il sogno che Dio propone all'uomo, sebbene in modalità diversa, è quello di prendersi cura del fratello specie se debole come la donna e il bambino. Anche a noi è chiesto di alzarci e custodire chi solitamente è scartato.

LABORATORIO ESPERIENZIALE

Bambini

rifletto e rispondo alle domande

Alla luce di quanto ascoltato dal vangelo cosa significa quanto/perchè è importante l'attenzione all'altro?

A volte pensiamo di cavarcela da soli ma siamo tutti sulla stessa barca! Come si può vincere il virus dell'indifferenza? Quali gesti concretamente posso vivere.....

Adolescenti

Cosa mi ha colpito di più del sogno di Giuseppe?

I sogni di Dio chiedono di alzarsi e prendere cura dei più piccoli...come mi pongo nei confronti di coloro che la società scarta? Vorrei condividere qualche esperienzapotrei impegnarmi a

LABORATORIO EDUCATIVO-DIDATTICO

Sostegno scolastico e supporto metodologico

MANUALITA'

Bambini/adolescenti

A gruppetti di circa tre bambini o ragazzi, si costruisce la pagina del noi, cercando un'idea che possa essere frutto di un'unione.

TEATRO: La storia

Bambini/adolescenti

SCENA 9: PRONOME – NOI

AMBIENTE: In Ospedale.

PERSONAGGI: Fratello (INTERIEZIONE), Mamma Adottiva (PRONOME), Figlio (VERBO), Eventuali comparse, dottori,

DESCRIZIONE: La scena si apre in sala d'attesa con la mamma adottiva, il Pronome, che attende l'uscita della carrozzina dalla sala gessi. In disparte, sempre in attesa, anche Marco. Esce il fratello, con la gamba fasciata ma con un bel sorriso, accompagnato da un infermiere che guida la carrozzina. Si avvicina subito la mamma adottiva che si sincera sulle condizioni del figlio e viene tranquillizzata dal referto e dalle parole del dottore: solo una brutta botta ma niente di rotto, la gamba ha risposto bene al trauma e fra un po' il ragazzo potrà riprendere normalmente le attività sportive. Gli occhi dei due ragazzi si incrociano e il Fratello chiama il Verbo per nome, invitandolo ad avvicinarsi. I due si abbracciano e gli sguardi di entrambi si rivolgono a quelli della madre adottiva che capisce al volo. Arriva una promessa importante da parte della madre: i sogni dei ragazzi sono ancora salvi, il calcio li aspetta e nulla è perso, ma il loro sogno più importante sta per avverarsi... il suo compito ormai è terminato, la sua figura ormai può farsi da parte e i fratelli potranno finalmente ricongiungersi coronando il loro sogno più autentico.

CANTO-BANS

Sognare stando accanto

LABORATORIO CUCINA

Bambini/adolescenti...Arrivano le bruschette, ma frutto di un noi che decide come guarnirle.

GIOCO

GIOCO 1

Il serpentone

Finalità: Fare squadra e soprattutto divertirsi

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: nastro bianco e rosso per delimitare il campo da gioco.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Preparazione campo da gioco: Vengono disegnati a terra 4 quadrati molto grandi dentro i quali può stare tutta la squadra.

Svolgimento: I bambini, divisi in due o più squadre, si dispongono in fila indiana e si mettono in ginocchio. Ogni giocatore deve afferrare le caviglie del bambino davanti a sé. Al via i serpenti devono raggiungere la linea di arrivo, senza mai staccarsi. Se il serpente si divide, tutti i concorrenti devono correre alla linea di partenza e cominciare tutto da capo. Vince la squadra che arriva per prima al traguardo.

Per rendere il gioco più avvincente possiamo fare la gara a torneo. Prima far giocare due squadre alla volta e poi far sfidare il vincitore fino alla semifinale e finale.

GIOCO 2

I 4 cantoni

Finalità: Riflettere sull'importanza di agire insieme come gruppo per vincere

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 60 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: nastro bianco e rosso per delimitare il campo da gioco.

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Preparazione campo da gioco: Vengono disegnati a terra 4 quadrati molto grandi dentro i quali può stare tutta la squadra.

Svolgimento: Giocano 4 squadre alla volta che si andranno a disporre dentro il quadrato. L'animatore inviterà tutta la squadra a fare delle azioni in base al numero che pronuncia.

Num da 1 a 4 – la squadra deve scambiarsi di posizione con quella che ha di fronte. Prende un punto la squadra che si ricostituisce per prima nel nuovo quadrato.

Num 5 – tutti devono togliersi le scarpe e lanciarle al centro (prende la squadra che resta per prima tutta senza scarpe) oppure se hanno lanciato già le scarpe al numero 5 dovranno riprenderle e rimetterle (in questo caso prende un punto la squadra che le indossa tutte di nuovo per prima).

Num da 6 a 10 – la squadra deve disporsi seduta a terra disegnando un cerchio (mi raccomando le distanze!) Prende un punto la squadra che forma per prima il cerchio

GIOCO 3

la chiave nascosta

Finalità: sviluppare spirito di squadra e collaborazione.

Destinatari: Bambini e adolescenti

Durata: 30 minuti

Luogo: Uno spazio abbastanza largo

Materiali necessari: una chiave

Attenzioni Anti-covid: Gli animatori faranno in modo che i bambini siano abbastanza distanziati.

Svolgimento: Ogni squadra seleziona il suo ricercatore. I ricercatori vengono allontanati dal campo di gioco. L'animatore nasconde la chiave. Viene fatto rientrare un ricercatore alla volta che dovrà scoprire dove si trova la chiave seguendo le indicazioni della sola sua squadra che dirà FUOCO se si avvicina – ACQUA se si allontana. Le altre squadre potranno disturbare la ricerca urlando a loro volta.

Quando hanno giocato tutti e 4 i ricercatori si decreta come vincitore chi ha trovato la chiave in meno tempo.



SOGNARE, COME GIUSEPPE:

Un volto segnato da una vita evidentemente molto faticosa.

Quale è il tuo sogno?

Le chiede l'elegante signora che aveva davanti.

Istantanea la risposta: non ho mai avuto un sogno!

La storia si fa difficile, il futuro sembra svanire
e la scorta della speranza sembra scomparire.

Con calma e gentilezza

la signora aiuta a disepellire

quel sogno rimasto sotto al cuore.

L'ambiente, la scuola, forse anche la Chiesa
avevano impedito di mettere le ali
alle radici del futuro.

Nel dialogo affettuoso, il desiderio
di sintonizzare ciò che pian piano emergeva
con i sogni di Dio,

era accaduto anche per Giuseppe,

non era famoso e non si faceva notare,

nei Vangeli non pronuncia,
ma ha riposto fiducia in sogni notturni e,
con cuore di padre,
si è preso cura di Gesù, il Figlio di Dio e
della Madre sua, la bellissima sposa Maria.
La signora, in ascolto, comincia ad insegnare
la grammatica dei sogni:
anche quel giovane
imparerà a custodire la vita
specie dei più deboli come lui,
anzi farà di più ,
risusciterà i sogni di tanti,
che credono di avere tutto,
ma si son persi la voglia
di costruire una vita altra,
una storia altra,
più bella ed umana!

INDICE

-Introduzione		del
Vescovo.....	p.2	
-Briciole di speranza.....		p.
3		
-Premessa.....		p.
-Suggerimenti metodologici.....		p.
-Identikit del buon educatore.....		p.
-Prontuario dell'animatore ai tempi del Covid.....		p.
-Questionario di gradimento.....		p.
-Attività.....		p.
-Preghiera	di	S.
Giuseppe.....		p.
-Articolo-Umiltà.....		p.
-Congiunzione-relazione.....		p.
-Nome-regola.....		p.
-Verbo-azione.....		p.
-Preposizione-in-l'inizio.....		p.
-Aggettivo-qualità.....		p.
-Avverbio SI o NO.....		p.
-Interiezione-emozione.....		p.
-Prenome-noi.....		p.
-Bibliografia.....		p.

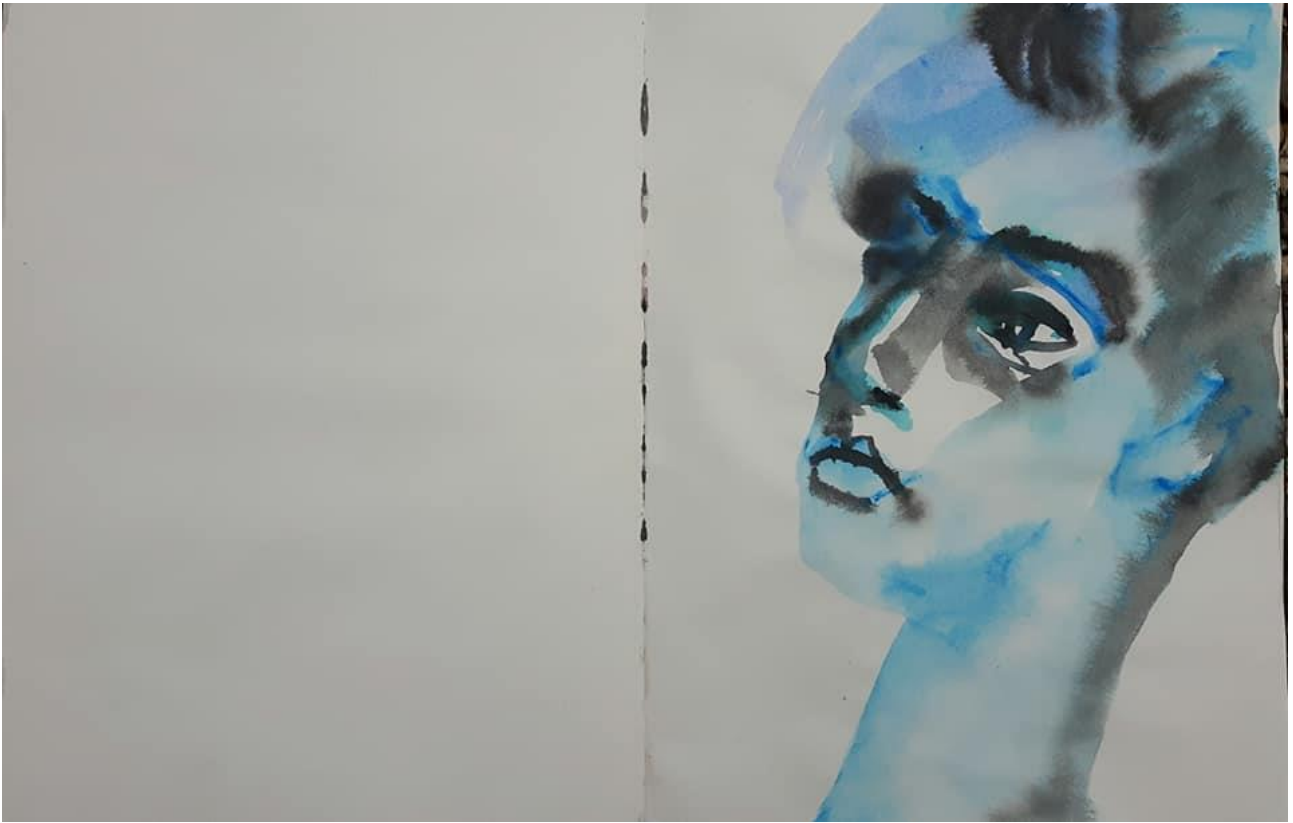
BIBLIOGRAFIA

- L. GENTILI, *Dalla Grammatica a Dio*, Agenzia il SegnaLibro 2007;
- *Maratona formativa Sogni Giganti*, Oratori e Circoli Anspi Associazione San Paolo Italia;
- F. BRANDANI, M. RIZZARDI; *Circle time. IL gruppo nella pratica educativa*, Aipac Edizioni 2005;
- P. BERTOLINI, L. BARONIA, *Ragazzi difficili*, La Nuova Italia, Firenze 1993;
- G. D'AGOSTINI, *Gli anni dell'inquietudine*, Giunti Demetra, Firenze-Milano 2006;
- A. DE SAINT-EXUPERY, *Il piccolo principe*, Bompiani, Milano 1995;
- P. GASPARI, *L'educatore professionale*, Anicia srl., Roma 2002;
- P. GASPARI, *Vietato escludere*, Anicia, Roma 1995;
- G. C. MANZONI, R. MALORGIO, *Relazione e comunicazione efficace*, Fag, Milano 2007.
- L. C. CAJOLA, M. TRAVERSETTI, *Metodo di studio e DSA. Strategie didattiche inclusive*, Carrocci Faber 2017
- M. DE BENI, *Educare all'altruismo. Programma operativo per la scuola di base.*, Erickson 2000
- M. DE BENI, *Comunicare per amare, il dialogo nella vita di coppia*. Citta Nuova 2006
- C. CORNOLDI, M. GARDINALE, A. MASI, L. PETTENÒ, *Impulsività e autocontrollo. Interventi e tecniche metacognitive*, Erickson 2009;
- A. ANTONIETTI, A. VIGANÒ, *Il diario del mio apprendimento. Come migliorare il proprio metodo di studio*, Erickson 2007
- Mons. G. RAVASI, *La Bibbia. Via verità e vita. Nuova versione ufficiale della CEI*, San Paolo edizioni 2012
- CONF. EPISCOPALE ITALIANA, *Vangelo e Atti degli Apostoli*, Editrice Shalom 2015

RINGRAZIAMENTI

La Diocesi di San Benedetto del Tronto-Ripatransone-Montalto ha realizzato il presente sussidio, con l'intento di offrire ai giovani un percorso di riscoperta e di valorizzazione dei propri sogni, avvalendosi di strumenti e metodologie pedagogiche. E' frutto del lavoro di 'più mani'. Un grazie particolare all'ufficio catechistico, alla Caritas diocesana, al Centro Psico-Pedagogico Pharus, al diacono Francesco, all'artista Genti Tavanxhiu e alla Caritas Italiana che con il progetto "Radici del futuro" ci ha permesso di stampare il sussidio.

Tale percorso mira a mettere al centro i valori della condivisione, dell'altruismo e della socialità, intesi come l'agire a favore dell'altro senza aspettative, sostituendo una cultura della gratuità e del dono ad una cultura del profitto e dello scambio. La proposta pedagogica è costituita dal rifiuto dell'indottrinamento a favore dell'appropriazione attiva e personale del soggetto, che potrà intraprendere questo cammino in direzione dell'autonomia di giudizio e di scelta in un processo intenzionale di crescita condiviso, ma proteso al raggiungimento del proprio irrinunciabile traguardo finale: IL SOGNO.



Sussidio realizzato nell'ambito delle attività del progetto
“Le Radici del Futuro”
Caritas Italiana