

SCHEDA 1 RICERCA

LE GROSSE PIETRE DELLA VITA

Materiale: un vasetto di vetro per ciascun ragazzo; sassi medio-grandi; sassi più piccoli; sabbia o altro materiale fine; fogli e penne. Per l'animatore il racconto: "Le grosse pietre della vita"

Attività

Ad ogni adolescente viene consegnato un vasetto di vetro vuoto che rappresenta la sua vita. Vengono anche messi a disposizione i sassi e la sabbia, in quantità sufficiente per tutti, di cui gli adolescenti potranno servirsi liberamente a seconda delle proprie necessità. Per iniziare l'attività, l'animatore invita i ragazzi a pensare alla loro vita e a tutto ciò che ne fa parte e la arricchisce (persone, cose, ma anche atteggiamenti – ad es. generosità, testardaggine...) e spiega il significato di ogni elemento a disposizione:

· *sassi grandi*: rappresentano le cose davvero importanti nella nostra vita, quelle che hanno più valore e alle quali non potremmo rinunciare;

· *sassi piccoli*: rappresentano le cose importanti, che arricchiscono la nostra vita, ma che per noi hanno un valore minore;

· *sabbia*: rappresenta tutto ciò che riteniamo piacevole e bello nella nostra vita, ma che è superfluo e al quale possiamo anche rinunciare.

Ogni adolescente prende il materiale che ritiene necessario per costruire la sua scala di valori e scrive su un foglio quali significati vuole dare ai sassi e alla sabbia che ha in mano e soprattutto cos'è che rende quella cosa così importante e di valore. Si apre una condivisione di gruppo su ciò che ognuno ha individuato e scritto.

A questo punto l'animatore invita gli adolescenti a riempire i loro vasetti con i sassi e la sabbia che hanno preso; il vasetto può essere riempito secondo criteri personali e liberi (es. ognuno può scegliere l'ordine con cui usare il materiale, può scegliere di usare tutto o di modificare in questo momento la quantità dei sassi o il grado di importanza di una certa cosa...). Le modalità e i criteri usati dai ragazzi saranno lo spunto di partenza per la condivisione finale sul significato dell'attività: è importante identificare quali sono le cose realmente importanti nella nostra vita, le quali allo stesso tempo non possono essere troppe perché altrimenti nella nostra vita non ci sarebbe spazio per tutte, ma anche capire perché sono così importanti e quindi quali sono i miei criteri per attribuire valore ad una cosa. L'ordine poi con cui riempiamo la nostra vita fa sì che nel nostro vasetto possa starci tutto oppure poco: se metto per prime le cose che ho riconosciuto come veramente importanti, sicuramente queste avranno lo spazio necessario e ci sarà spazio anche per tutte le altre cose; al contrario, se darò la precedenza alle cose meno importanti o superflue, rischio poi di non avere più sufficiente spazio per le cose che per me erano più importanti.

Racconto guida per l'animatore: "Le grosse pietre della vita"

Un giorno un vecchio professore fu chiamato per tenere un corso di un'ora a un gruppo di importanti dirigenti d'azienda. Il professore iniziò la lezione mettendo sul tavolo un cubo di vetro e disse: "Oggi faremo un esperimento". Prese un sacco pieno di grosse pietre e lo rovesciò nel cubo di vetro riempiendolo fino all'orlo;

quindi, rivolgendosi ai dirigenti, chiese: "Secondo voi, il cubo è pieno?". "Sì", risposero alcuni dirigenti. Il professore stette in silenzio per qualche secondo, poi disse: "Sicuri?".

Prese quindi un altro sacco con dentro delle pietre più piccole e lo rovesciò nel cubo. Le pietre piccole andarono a riempire gli spazi vuoti, quindi, chiese nuovamente: "Adesso è pieno?". A quel punto i dirigenti capirono dove voleva arrivare e risposero: "No, si può aggiungere altro". Così il professore aggiunse della sabbia che andò ad occupare gli spazi vuoti e chiese: "Allora è pieno o no?". "No, rispose un dirigente, possiamo mettere ancora dell'acqua". E così il professore fece. Quindi disse: "Adesso è completamente pieno, cosa ci dimostra questa esperienza?".

Un dirigente rispose: "Ci dimostra che anche quando crediamo di aver riempito completamente la nostra agenda degli appuntamenti possiamo ancora aggiungere qualche appuntamento". "No, rispose il professore, la grande verità che ci dimostra questa esperienza è che se non mettiamo prima le grosse pietre e poi il resto non riusciremo a riempire il cubo con tutti gli elementi a nostra disposizione".

Ci fu un grosso silenzio nell'aula. Il professore disse: "Quali sono le grosse pietre della vostra vita? La salute? La vostra famiglia? I vostri amici? Realizzare i vostri sogni? Fare ciò che vi piace? Imparare? Difendere una causa? Rilassarvi? O cos'altro? Fondamentale è capire l'importanza di mettere prima le grosse pietre della vostra vita, altrimenti non ce la farete... Se date la priorità alle piccole cose (sabbia, ghiaia, acqua) riempirete la vostra vita di quelle piccole cose e non avrete più tempo per gli elementi fondamentali della vostra vita. Non dimenticate mai di chiedervi quali sono le grosse pietre della vostra vita e di metterle per prime nel cubo.

SCHEDA 2 **FARE CASA**

PERCORSO DI FIDUCIA

Questa dinamica consiste nella lettura di un brano di Vangelo, che i ragazzi comprenderanno attraverso la dinamica.

Si inizia leggendo il seguente brano di Vangelo Gv 9, 1-12 .

L'animatore divide il gruppo in due sottogruppi uno attivo e l'altro osserva; prepara un percorso (fatto di persone, oggetti etc..), lo mostra al gruppo e successivamente un adolescente alla volta lo percorre bendato.(prima volta)

La seconda volta gli stessi lo ripeteranno guidati da una voce fuori campo che indicherà loro il percorso da compiere, in modo da far sperimentare la fiducia nell'altro.

Infine, la terza volta, (ancora bendati) lo ripeteranno portando in spalle un compagno.

L'altro gruppetto "spettatore" osserverà quanto accade e lo annoterà su dei fogli .

Segue la discussione: l'animatore fa raccontare le sensazioni che hanno provato gli adolescenti durante il percorso, e le osservazioni e sensazioni degli spettatori.

Si cerca di far emergere qualche paragone tra il Vangelo e le sensazioni appena espresse.

Da una parte il cieco (il ragazzo bendato) che si è fidato di quello che gli ha detto Gesù e dall'altra la curiosità della gente (quelli che guardano).

Ripensando al percorso si vuole far emergere: percorso bendati e non guidati: la difficoltà di intraprendere e di realizzare un cammino che segua gli insegnamenti di Gesù quando si ha la vista oscurata e non c'è nessuno che ti guida sulla retta via; percorso bendati ma guidati: anche di fronte alle difficoltà della vita un aiuto che arriva dall'esterno può essere determinante per seguire quanto il Vangelo ci insegna, ma è fondamentale fidarsi e lasciarsi guidare; percorso con un compagno a spalle: non sempre scegliere la strada indicata da Gesù è semplice anzi talvolta può diventare difficoltoso.

SCHEDA 3 INCONTRI

DIMMI COME LA PENSI

Dinamica 1

Gli adolescenti vengono divisi in gruppetti di 3-4 persone e ad ogni gruppo si consegna un cartellone diviso in quattro colonne, ognuna con un titolo relativo alle tematiche scelte per il confronto. I ragazzi devono scrivere, di getto, ciò che evocano in loro le parole indicate.

Terminato il lavoro in gruppetti, ogni gruppo presenta il proprio cartellone e se ne crea uno riassuntivo per far emergere il pensiero dei ragazzi sui temi proposti. (E' opportuno conservare il materiale nell'eventualità che si voglia poi completare il lavoro durante l'incontro successivo).

Dinamica 2

L'animatore pone su ogni tavolo una tovaglia di carta chiara, un pennarello, dei giornali, diverse forbici, una colla stick per tavolo.

Si fanno accomodare i ragazzi attorno ai tavoli; singolarmente cercano tra le immagini dei giornali quella che rappresenta meglio per loro la Vera Fede (chiedere fantasia). Ognuno ne deve ritagliare e tenersene vicino almeno due. Togliere dal tavolo i giornali avanzati e le forbici.

Spiegare ai ragazzi che ora verrà passato fra loro un pennarello e che solo chi ne è in possesso potrà parlare.

Ogni ragazzo dovrà ora, a giro, spiegare la motivazione della scelta delle proprie immagini e identificare un parola (al massimo una frase) che riassume ogni concetto. Quindi scriverà, sulla tovaglia di carta la parola/frase espressa davanti a sè.

Al termine del giro l'animatore pone la domanda: "Cosa c'entra Gesù?".

Lasciate i ragazzi liberi di rispondere anche a salto, ma sempre rispettando la tecnica del pennarello che dovrebbe condizionarli a mantenere un certo ordine.

L'animatore prende ora il pennarello e traccia un segno obliquo che divida in due la tovaglia. Scrive quindi su un lato "Gesù vero uomo!" e sull'altro "Gesù vero Dio!".

Chiedere ora ai ragazzi di dividere le immagini e/o le parole in base a tale suddivisione, nonchè di trascriverle e/o attacarle sul lato corretto.

Nel compiere questa suddivisione dovrebbe manifestarsi la "difficoltà" nel distinguere nettamente le due parti, in quanto ci si accorgerà che molte parole/frasi/immagini potranno stare in entrambe le divisioni, cercando così di dimostrare che la divinità e l'umanità di Cristo non si escludono reciprocamente ma (al contrario) si uniscono per formare il piano di salvezza di Dio per l'uomo.

SCHEDA 4 **COMPLESSITA'**

UNA COMUNITA' VIVA

In preparazione all'incontro: l'animatore ricerca, con l'aiuto del don, varie tipologie di servizio a sfondo cristiano, presenti nella propria comunità parrocchiale (cooperative, centri d'ascolto, case di riposo, centri diurni...)

Preparare dei tavoli con fogli e penne per l'attività di gruppo e cartelloni o fogli con la brochure dei vari centri scelti.

Tramite una brochure si presentano le varie realtà parrocchiali scelte. Che può essere un cartellone o un foglio dove vengono inserite le info più importanti:

- nome del centro
- data di nascita
- tipologia di servizio

Finita la presentazione, ogni ragazzo sceglierà il servizio a cui preferisce aderire. Ci si suddividerà poi in gruppi e si formuleranno le domande che si andranno a porre al coordinatore della realtà. Dire ai ragazzi di munirsi di macchina fotografica o videocamera per documentare la visita e stampare le foto che serviranno per l'incontro successivo, durante il quale si condivideranno le informazioni raccolte.

Traccia per le domande (per l'animatore):

- Perché è nata questa realtà?
- Che valori si pone?
- Questo lavoro/servizio ha influito sulla tua fede?
- La tua fede si è modificata nel tempo?
- La tua fede nell'ambito lavorativo la vivi individualmente e/o la condividi con i colleghi? Se sì come?

Preparare tanti tavoli e sistemare un cartellone, colla, forbici, colori.

L'animatore o il don trae le fila dell'incontro leggendo il Vangelo di Lc 10,25-37 del buon samaritano e spiegando i 12 verbi presenti nel testo del prendersi cura del prossimo.

SCHEDA 5 LEGAMI

TI PORTO IN TRIBUNALE

Si costituiscono gruppi di 4-5 membri. Ogni gruppo sceglie di sostenere l'accusa o la difesa del tema oggetto del processo.

Si organizza lo scenario del processo, senza dimenticare il presidente e i giudici. L'accusa enuncia le sue prove, mentre la difesa di volta in volta prende la parola per rispondere.

Subito dopo: dibattito, riunione del presidente del tribunale e dei giudici, i quali alla fine trasmettono le loro conclusioni sotto forma di "Considerato che...." E verdetto.

SCHEDA 6 CURA

LA TOVAGLIA ROTANTE

Sul tavolo è stesa una tovaglia di carta rotonda, sopra la tovaglia ci sono dei pennarelli, ciascuno è invitato a scrivere una domanda sulla tematica scelta.

Scritte le domande, l'animatore invita a fare ruotare il foglio.

Ogni partecipante si trova allora davanti alla domanda di un altro e prova a rispondere scrivendo sotto di essa.

La tovaglia ruota nuovamente, e i partecipanti sono invitati ora a completare le risposte o scriverne altre. Così di seguito.

Dopo un certo tempo, l'animatore propone a ognuno di leggere la domanda e le risposte che si trova sotto gli occhi in quel momento.

Questa tecnica può essere utilizzata per più tematiche.

Invece di una tovaglia è possibile consegnare a ognuno dei partecipanti un piatto in cartoncino su cui scrivere le proprie domande. Dopo un po' di tempo si fanno ruotare di un posto i piatti. Il vicino scrive ora la risposta sotto la domanda e così via.....

SCHEDA 7 GRATUITA'

IN RITIRO COI SANTI

Su alcuni tavoli separati vengono predisposte delle documentazioni relative ai testimoni scelti: Abbè Pierre, Madre Teresa di Calcutta, Francesco di Assisi, don Bosco, Domenico Savio....

Ogni testimone viene ritratto in un grande pannello con il suo nome. I pannelli verranno accostati lungo le pareti.

Vengono preparate le schede di domanda : 3 domande per ogni testimone. Tutte le domande sono numerate.

1) riuscite a collocare questo personaggio nel suo ambiente di vita e luogo di azione?

2) cosa ha fatto di particolare? Quale avvenimento della sua vita vi viene in mente?

3) Perché ha agito in tal modo? Cosa ha motivato la sua azione?

Ogni gruppetto di ragazzi davanti all'animatore, getta il dado, il totale indica il numero di scheda. Il gruppo va al tavolo della documentazione relativa. Annota il frutto delle sue ricerche su un foglio e fa controllare l'esattezza dei riferimenti da un altro animatore. Ora il gruppo incolla il foglio con le risposte sul grande pannello col disegno del testimone. Il gruppo ritira i dadi per ricevere un'altra domanda. Il gioco termina quando tutte le domande sono state esaurite.

Segue uno scambio di informazioni sulle diverse scoperte che sono state fatte. Si individuano i punti comuni ai vari testimoni del Vangelo e si esprime il proprio pensiero su quali aspetti i testimoni ci sollecitano ad agire in modo coerente.

SCHEDA 8 CREDIBILITA'

TI RACCONTO LA MIA GIOIA

Viene invitato un adulto che sta vivendo un'esperienza forte di fede. Il testimone deve essere in grado di ripercorrere il suo cammino nella gioia della fede, sottolineando anche le fatiche e i dubbi che ha avuto o sta incontrando. Attenzione: il testimone scelto per l'incontro deve essere importante e conosciuto per aver fatto una scelta di fede di un certo spessore.

L'animatore invita l'adolescente a scrivere delle domande su un foglietto.

L'animatore presenta le domande all'ospite e inizia il dibattito/confronto.

SCHEDA 9 DIREZIONE

GUARDATI AL MODO DI DIO

Materiale: foglietti e penne; un cestino o contenitore; video-testimonianza

Attività Gli adolescenti vengono invitati a rintracciare nella propria vita una situazione o un episodio in cui si sono sentiti guardati in modo particolare e speciale, guardati al “modo di Dio”. Sul proprio foglietto, in forma anonima, ognuno descriverà questa situazione, chi gli ha rivolto questo sguardo e come si è sentito successivamente, se è cambiato qualcosa.

Quando tutti avranno messo nel cesto il proprio biglietto, l’animatore li pescherà uno alla volta e leggerà il contenuto per condividere le esperienze che ne sono uscite.

L’attività si conclude con la visione di un breve filmato o cortometraggio nel quale si racconti la storia di uno sguardo speciale che ha cambiato la vita di chi ha incrociato quegli occhi.

Si propone la testimonianza di Suor Anna Nobili o altri video facilmente rintracciabili su YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=_6oD-RFbhkl 21

Attività

Si inizia con la visione di un breve filmato nel quale il gesto di aiuto offerto ad una persona, diventa carica d’ “amore” che porta la persona a ricambiare il gesto. L’aiuto ricevuto si trasforma in sguardo attento sugli altri. Nel secondo video addirittura il gesto di aiuto ha un testimone che viene contagiato e mosso a compiere anche lui un gesto d’amore. È proprio vero: l’amore chiama amore.

<http://www.youtube.com/watch?v=X-IMegizJl4> Amore chiama Amore

<http://www.youtube.com/watch?v=fWZqnCLZRWc> La speranza che contagia l'amore che vince

Dopo la visione del video si recuperano significati e provocazioni, e si provocano i giovani a riflettere e confrontarsi con la propria esperienza, cercando di creare un clima di condivisione. Ci si può aiutare con le seguenti domande:

§ tu, al loro posto, l’avresti fatto?

§ ti è capitato di “aiutare” qualcuno in difficoltà? cosa è successo e come ti sei sentito?

§ ti sei mai trovato in una situazione in cui il tuo aiuto è stato “determinante” per la persona o la situazione? Racconta...

SCHEDA 10 **PROGETTI**

METTERSI LA SERVIZIO

DINAMICA 1

Si propone agli adolescenti e ai giovani una esperienza di servizio, preceduta da una breve provazione con un racconto e una riflessione sul significato di: "mettersi al servizio"

Racconto: "La felicità sta nel donare"

C'era una volta un uomo stanco di piangere. Si guardò attorno e vide che la felicità era là: allungò una mano per "prenderla". Era un fiore: lo raccolse, ma quando fu nella mano, appassì. Era un raggio di sole, alzò gli occhi per riceverne la luce e si offuscò dietro una nuvola. Era una chitarra. L'accarezzò con le dita. Emise un suono stridulo. Riprese il giorno dopo. Lungo la strada un bambino piangeva. Volle consolarlo, prese un fiore e glielo offrì. E il profumo di quel fiore avvolse anche lui. Una povera donna tremava dal freddo, avvolta nei suoi stracci. La condusse al sole, e anche lui ne fu riscaldato. Un gruppo di giovani cantava. Accompagnò il canto con la sua chitarra, lui stesso fu conquistato dalla melodia. Tornando a casa quella sera, l'uomo sorrideva.

Rifletto

Date ben poco quando date le vostre ricchezze. E' quando date voi stessi che date veramente. Vi sono di quelli che danno poco del molto che hanno - e lo danno per averne riconoscenza, e tale loro desiderio nascosto rende abietti i loro doni. E vi sono quelli che danno tutto il poco che hanno. Sono questi i credenti nella vita e nella sua ricchezza, e il loro forziere non è mai vuoto. Attraverso le mani di costoro Dio parla e da dietro i loro occhi sorride sulla terra. Perciò date oggi, di modo che la stagione del donare sia vostra e non dei vostri eredi. Poiché in verità è la vita che dà alla vita, mentre voi, che credete d'essere donatori, non siete che dei testimoni.

(Gibran)

DINAMICA 2

Si propone la visione di alcuni film: "Un sogno per domani" "The blind side" "Il gabbiano Jonathan"

Provocazioni:

Il talento è un dono meraviglioso ma imparare ad usarlo è davvero un'impresa....

Ti senti di provare ad esporti con i tuoi talenti e così riuscire a volare più in alto? O preferisci non rischiare e rimanere fermo ad aspettare gli eventi?