

PROPOSTA D'AVVENTO PER I RAGAZZI PAROLA AL GIOCO

(Proposta tratta dal sussidio per gli oratori realizzato da Anspi)

Il gioco?

Uno degli strumenti educativi più potenti ed efficaci a disposizione di ciascun educatore o animatore.

Ciò che ci permette di conoscere il “vero volto” dei ragazzi perché consente loro di esprimersi senza sovrastrutture o inibizioni.

Lo strumento che rende possibile lavorare sulle dinamiche di gruppo, affrontare i conflitti e far “allenare” i ragazzi alla gestione di un successo o di un fallimento.

In poche parole ... il gioco è un esercizio di vita a rischio controllato!

In questo periodo storico, poi, allenarsi alla vita, significa anche reinventarsi e sperimentare la fatica e la responsabilità di giocare rispettando le norme e i regolamenti vigenti in risposta all'emergenza sanitaria in corso.

Ancora una volta, quindi, giocare dovrà rivelarsi per i ragazzi un'esperienza all'insegna del divertimento e della serenità e per gli educatori un momento di grande progettazione educativa da vivere con serietà e responsabilità.

Nelle pagine che seguono, troverete suggerimenti e spunti per poter attivare delle giornate di animazione ispirandovi al Vangelo della domenica. Il lavoro è tratto dal sussidio per oratori “Parola al gioco”, gentilmente messo a disposizione dall'ANSPI (Associazione nazionale San Paolo Italia). Come accade per ogni sussidio, i materiali e gli strumenti proposti non vanno pedissequamente utilizzati, ma adattati, modificati, rielaborati in ciascun contesto parrocchiale, per rispondere alle uniche e particolari esigenze educative che ogni ragazzo manifesta. Inoltre, in una situazione in continua evoluzione sul piano normativo, vi invitiamo a modificare e modulare le attività garantendo il rispetto delle norme e tutte le attenzioni anti-contagio.

Infine, non dimentichiamo mai quanto il gioco possa essere lo spunto per delle riflessioni sui contenuti della nostra azione educativa. Non accontentiamoci di giocare con i ragazzi, mentre loro giocano osserviamoli con attenzione, cerchiamo di scoprire quali dinamiche animano il gruppo e quali sentimenti abitano i loro cuori. E non esitiamo a fermarci, dopo l'attività, a riflettere un attimo su quello che hanno vissuto e sperimentato.

Si apriranno scenari educativi preziosi.

Giocare per credere!

I DOMENICA DI AVVENTO

In ascolto della Parola: Mc 13, 33-37

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Fate attenzione, vegliate, perché non sapete quando è il momento. È come un uomo, che è partito dopo aver lasciato la propria casa e dato il potere ai suoi servi, a ciascuno il suo compito, e ha ordinato al portiere di vegliare. Vegliate dunque: voi non sapete quando il padrone di casa ritornerà, se alla sera o a mezzanotte o al canto del gallo o al mattino; fate in modo che, giungendo all'improvviso, non vi trovi addormentati. Quello che dico a voi, lo dico a tutti: vegliate!».



RIFLESSIONE

“Non sapete quand’è il momento” dice Gesù nel Vangelo di oggi che inaugura l’Avvento. È un periodo tutto particolare, una sorta di allenamento a spezzare gli schemi e le consuetudini. Da un lato comincia la preparazione del Natale non solo quella liturgica, ma anche quella della pancia e del portafoglio: cene, cenoni, pranzi e regali - “cosa riceverò quest’anno?”

Tutto questo ha un suo senso che rischia però di farci perdere di vista il bersaglio vero. Il vangelo ce lo ricorda: Gesù il Signore arriva quando non lo immagini. Noi invece ce lo immaginiamo di continuo un po’ come mettere le statuine del presepe. Lo abbiamo sempre fatto e lo rimettiamo lì, magari comprando due pastori in più o una fontanella con l’acqua che scorre. Così come mettiamo la notte di Natale la statuina del bambino così pensiamo di poter collocare noi il Signore nella nostra vita, pensiamo di poterlo gestire come ci sembra meglio. Il vangelo ci ammonisce del contrario. Il Signore è vivo e arriva quando decide di farlo. Per questo occorre essere allenati a riconoscerlo e il periodo che stiamo vivendo vuole aiutarci a questo. Non è una minaccia che il Signore ci fa, ma l’invito a non sprecare nemmeno un istante della nostra vita.

Ogni giorno va vissuto in pienezza perché lui sta per arrivare. Il rischio che si corre infatti è quello di addormentarsi, ovvero di perdere di vista l’obiettivo della propria vita. Ci si può assopire perché si mangia troppo, perché si sta troppo al computer o alla televisione, perché ci si lascia prendere da ciò che ci allontana da lui. Per questo occorre prepararsi.

Il nostro allenamento allora non significa solo tenersi in forma, significa anche predisporre per essere pronti ad accogliere sempre nuove sfide e vivere nuove situazioni. Gesù chiede ai suoi discepoli proprio questo tipo di “allenamento” fatto di concentrazione e sollecitudine. E non chiede questa preparazione solo per i suoi discepoli... è a tutti noi che parla in modo esplicito, in un richiamo che non può essere frainteso: vegliate, preparatevi, allenatevi!

INVOCAZIONE

Aiutami Signore ad essere una persona vigile, che non cade nel sonno delle distrazioni, aiutami ad accettare le sfide che la realtà mi offre, per saperti riconoscere nel momento in cui arriverai.

GIOCO SUL VANGELO: ORATORIO BAND

Finalità: allenare la concentrazione dei ragazzi e la loro coordinazione in un esercizio creativo che possa animare le sale degli oratori.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 30’

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: 3 fischiotti per ciascuna squadra

Istruzioni: Siete pronti per lanciaarvi in una gara tra bande? Questo gioco permetterà ai ragazzi di confrontarsi in una sfida tra squadre/orchestre per decretare il miglior concerto bandistico dell’Oratorio. Dopo aver assegnato i ragazzi a ciascuna squadra, li si dividerà in gruppi di strumenti. Saranno individuati: i battitori di mani, i fischiottanti, gli ululanti e i battitori di piedi. Ogni squadra dovrà avere almeno uno di questi strumentisti, ma sarà la squadra a definirne la numerosità. Successivamente procederà a scegliere un proprio direttore d’orchestra e un brano da eseguire. In questa prima fase del gioco non sarà lasciato molto tempo ai team per fare molte prove. Il capogiro chie-

derà alle orchestre di esibirsi subito e stilerà una prima classifica. Subito dopo verranno concessi alle squadre 10 minuti per allenarsi e si procederà ad un altro giro di esibizioni con il corrispettivo aggiornamento della classifica. Infine, dopo altri 10 minuti di prove, si giungerà all'esibizione finale che decreterà il vincitore. Tutti i componenti della squadra devono essere obbligatoriamente coinvolti nelle esibizioni.

Variante 11-14 anni: si può rendere la prova più interessante inserendo dei veri strumenti musicali e provando a valorizzare i talenti di alcuni ragazzi che sono in grado di suonarli. Inoltre, la difficoltà della prova può essere aumentata assegnando alle squadre i brani senza lasciare libertà di scelta.

Alcune attenzioni educative: con i ragazzi più piccoli si potrebbero riscontrare delle difficoltà nella definizione dei gruppi di strumenti all'interno di ciascuna squadra. La mediazione degli animatori, in questa fase, sarà determinante, così come potrebbe essere utile che il direttore d'orchestra sia proprio un animatore.

Condivisione: la vittoria della prova non dipende solo da quanto si è bravi a suonare (in questo caso i talenti da esecutori vengono poco evidenziati in quanto si tratta di riprodurre rumori più che melodie), ma da quanto ci si impegna nell'allenarsi a migliorare e da quanto si sia concentrati in attesa di ricevere la chiamata del direttore d'orchestra. Allenamento e chiamata... le parole d'ordine di questa domenica.

ATTIVITÀ: PROGRESSI IN PROGRESS PRESENTARE

Finalità: sperimentare l'efficacia pressoché immediata di un allenamento concentrato e costante.

Destinatari: 11-14 anni Durata: 90'

Spazio necessario: chiuso, di piccole/medie dimensioni, con presenza di tavoli

Occorrente: (per ogni ragazzo/a) fogli per origami, un cronometro, un foglio e una penna. Eventualmente uno schermo per proiettare/visionare un video tutorial.

Istruzioni: I ragazzi/e avranno a disposizione un'ora e mezza per imparare a realizzare, perfettamente e con velocità, un origami non molto semplice (es. una rana). La prima realizzazione avverrà tutti insieme, seguendo un video tutorial o un animatore che spiegherà con calma ogni passaggio, attendendo che tutti arrivino alla prima realizzazione completa. Quando tutti avranno terminato, si registrerà il tempo impiegato e si ripartirà con una seconda realizzazione dello stesso origami, ancora una volta seguiti dal tutorial/animatore. Anche alla fine di questa realizzazione, si registreranno i tempi e si ripartirà nuovamente. Dalla terza volta in poi, però, ognuno potrà proseguire in autonomia chiedendo consigli, rivedendo il video, chiedendo aiuto, sempre appuntando i tempi impiegati alla fine di ciascuna realizzazione. Tutto ciò proseguirà per 75', facendo in modo che ciascuno velocizzi i passaggi e riesca a registrare i tempi impiegati per ogni realizzazione che farà e che cercherà di fare in maggior numero possibile. Alla fine del tempo stabilito si conteranno gli origami fatti e si analizzeranno le progressioni compiute, prevedendo una fase di condivisione.

Variante: qualora non ci si riesca ad incontrare di persona, ognuno svolgerà il proprio allenamento in autonomia, a partire dallo stesso video tutorial che gli animatori invieranno a tutti. Ciascuno dovrà dedicare 75' all'allenamento e registrare i risultati (i tempi) ottenuti. Seguirà un momento comune di condivisione.

Alcune attenzioni educative: il gioco va proposto come una vera sfida con se stessi, così da non incorrere nelle lamentele dei ragazzi che potrebbero "annoarsi" a ripetere la stessa operazione per oltre un'ora intera. Qualora ci siano ragazzi con diverse abilità che trovano difficile questo specifico "allenamento di origami", si può anche pensare di

dividere i ragazzi in più gruppi e proporre a ciascun gruppo un allenamento differente, misurato su altre abilità.

Condivisione: al termine dell'attività, sarà importante verificare quanti sono ora autonomi nel realizzare l'origami, quanto i tempi di realizzazione si sono accorciati, se le realizzazioni sono più precise e belle. In sostanza, i ragazzi dovranno essere accompagnati a constatare che la costanza e la dedizione sono due elementi determinanti e da valorizzare raggiungendo dei risultati importanti in qualcosa. Questo non vale solo per il gioco e lo sport, ma per ogni particolare realizzazione che vogliamo perseguire nella vita.

II DOMENICA DI AVVENTO

In ascolto della Parola: Mc 1, 1-8

Inizio del vangelo di Gesù, Cristo, Figlio di Dio. Come sta scritto nel profeta Isaia: «Ecco, dinanzi a te io mando il mio messaggero: egli preparerà la tua via. Voce di uno che grida nel deserto: Preparate la via del Signore, raddrizzate i suoi sentieri», vi fu Giovanni, che battezzava nel deserto e proclamava un battesimo di conversione per il perdono dei peccati. Accorrevano a lui tutta la regione della Giudea e tutti gli abitanti di Gerusalemme. E si facevano battezzare da lui nel fiume Giordano, confessando i loro peccati. Giovanni era vestito di peli di cammello, con una cintura di pelle attorno ai fianchi, e mangiava cavallette e miele selvatico. E proclamava: «Viene dopo di me colui che è più forte di me: io non sono degno di chinarmi per slegare i lacci dei suoi sandali. Io vi ho battezzato con acqua, ma egli vi battezzerà in Spirito Santo».

RIFLESSIONE

L'inizio del vangelo di Marco delinea l'itinerario complessivo che l'evangelista vuol fare con i suoi destinatari. L'inizio di cui si parla non è solo il cominciamento dell'opera, ma è una realtà più profonda.

“Inizio” è infatti la stessa prima parola che troviamo nel libro della Genesi dove si dice che Dio “In principio creò il cielo e la terra”. Ciò che Dio fa in principio è valido sempre, appartiene nello stesso tempo al nostro passato, al nostro presente e anche al nostro futuro.

Cosa aggiunge Marco all'inizio di cui parla la Genesi? Che Dio non è solo creatore ma è anche il Padre di Gesù, la buona notizia, il vangelo, fatto persona. Tutto ciò che verrà detto di lui nel vangelo è detto per comunicare la buona notizia. Subito dopo ci viene presentato Giovanni, l'amico dello sposo, il precursore. Lui non è geloso di Gesù, sa prendere con gioia il secondo posto, perché sa di non essere, lui il messia atteso da Israele, anche se però è indispensabile per poterlo riconoscere e comunicare agli altri. Per questo è lo stesso Giovanni a fare un paragone tra il battesimo da lui compiuto in acqua e quello di Gesù ottenuto per mezzo dello Spirito Santo. Non ha problemi, il messaggero del Signore, ad esplicitare le priorità, a presentare una classifica nella quale lui stesso non si colloca in cima al podio.

Del resto, lui ha solo preparato la via ed è quello che chiede di fare anche a noi: spianare al Signore una strada interiore. Come? Mettendo Lui in cima alla classifica delle nostre priorità, osservando una condotta onesta, disseminando lungo il sentiero opere buone e solidali, in modo che Dio cammini in noi senza incontrare ostacoli.



INVOCAZIONE

Signore, fai che il mio cuore non si inorgoglisca e che io non cerchi ciò che è superiore alle mie forze. Fa' crescere in me lo spirito di collaborazione leale con le persone che mi metterai accanto.

GIOCO SUL VANGELO: MASTER ORATORIO CHEF

Finalità: proporre una vera e propria gara di cucina che possa far sperimentare ai bambini e ai ragazzi una sana dimensione competitiva.

Destinatari: 6-14 anni

Durata: 60'

Spazio necessario: chiuso/medie dimensioni

Occorrente: un piatto per ciascun team partecipante al gioco, spezie di vario genere, patate, farina, acqua, fogli e colori. Ogni team dovrà portare con sé da casa utensili da cucina.

Istruzioni: Sta per partire una vera e propria gara di cucina alla quale si partecipa divisi in "brigate". All'interno di ogni brigata, composta da 6-8 persone, deve esserci obbligatoriamente almeno un adulto e un bambino/ragazzo. Gli animatori proporranno successivamente delle sfide a tempo differenti. Al termine di ogni sfida, verrà stilata una classifica. Al termine del gioco, le classifiche parziali verranno sommate. Il team che si classificherà nella posizione migliore vincerà il gioco. Le sfide saranno le seguenti:

SFIDA 1: RICONOSCI LE SPEZIE - indovinare, usando solo la vista, quali sono le spezie che verranno mostrate per solo un minuto.

SFIDA 2: AFFETTAPATATE - ogni brigata riceverà tre patate e dovrà affettarle in 3 modi differenti e presentare il risultato nel piatto in maniera artistica entro 5 minuti. La classifica premierà sia la qualità del taglio che la composizione artistica.

SFIDA 3: IMPASTO PERFETTO - ogni brigata, usando farina e acqua, dovrà creare un impasto perfettamente liscio senza presenza di grumi.

SFIDA 4: IL PANINO GOURMET - si dovrà inventare e disegnare il sandwich più artistico che si possa immaginare.

Al termine del gioco, qualcuno potrà portare a casa patate e impasto per cuocerli: la cottura li renderà sicuri ed è vietato sprecare cibo!

Alcune attenzioni educative: le sfide proposte sono state pensate in modo da far svolgere il gioco in sicurezza e garantire il protagonismo anche dei più piccoli. La presenza di un adulto è comunque fondamentale anche solo per supervisionare il coinvolgimento di tutti.

Condivisione: in questo gioco i ragazzi si confronteranno con molte classifiche. Aiutiamoli a confrontarsi con questo concetto che non è solo indice di quanto siamo bravi o meno bravi, ma di quanto ci siamo impegnati, di quanto stiamo migliorando e di quanto siamo concentrati su quello che stiamo facendo. Aiutiamo i ragazzi a leggere le classifiche con serenità e in profondità.

ATTIVITÀ: SUL PODIO DELLA VITA

Finalità: rileggere la propria storia a partire dalla classifica delle proprie priorità, per imparare a riconoscere i bisogni più profondi.

Destinatari: 11-14 anni Durata: 120' Spazio necessario: chiuso, con tavoli e sedie.

Occorrente: (per ciascun ragazzo) giornali e riviste in grandi quantità; 4 fogli A3, 1 post-it, 1 colla e un paio di forbici. Delle strisce di cartoncino sui quali verranno scritti i bisogni (es. affetto, amicizia, ...).



Istruzioni: L'attività è suddivisa in tre fasi.

I Fase: la classifica delle priorità. Ciascun ragazzo riceve alcune riviste, dalle quali dovrà ritagliare immagini, parole, simboli per comporre la classifica delle 5 priorità relative a quattro periodi diversi della sua vita: dalla nascita ai 3 anni (primitiva infanzia), dai 4 ai 9 anni (il periodo della scuola primaria), dai 10 ai 13 anni (la fase della scuola media), l'età attuale. Ogni foglio A3 sarà dedicato ad "un'epoca di vita" e su di esso si comporrà il "collage" che rappresenta le 5 priorità in classifica relative a quel periodo.

II Fase: nel museo delle priorità. Terminata questa fase di lavoro personale, i fogli verranno affissi sulle quattro pareti della stanza in modo tale che ogni parete sia dedicata ad una specifica fascia d'età. Si lascerà che i ragazzi osservino in silenzio i lavori di tutti per circa quindici minuti, come in un museo. Al termine di questo tempo, l'educatore gli farà notare che, nel tempo, le priorità sono cambiate, ma c'è qualcosa che le accomuna, cosa? I ragazzi dovranno riflettere su questa domanda e appuntare la risposta sul post-it. L'animatore svelerà, quindi, la risposta: "se anche sono cambiate nel concreto le priorità, restano uguali o simili i bisogni ai quali quelle priorità rispondono: es. bisogno di affetto, di affermazione, di amicizia, di divertimento,..." (si cercherà di individuarne anche altri con i ragazzi).

III Fase: bisogni in mostra. Nell'ultima parte dell'attività, sulle pareti verranno affissi i cartoncini con i nomi dei "bisogni". I ragazzi ritaglieranno le singole priorità dai propri fogli A3 e li disporranno in corrispondenza dei "bisogni" a cui rispondono.

Variante: qualora non sia possibile incontrarsi, ciascuno realizzerà il proprio "collage di priorità" a casa. In una riunione online o sui social, si condivideranno le foto dei collage personali e si proseguirà con la fase del confronto.

Alcune attenzioni educative: il vissuto di alcuni ragazzi potrebbe non essere stato molto sereno nella primitiva infanzia. In questi casi, è importante che l'educatore non forzi la mano e aiuti ad esplicitare solo quello che i ragazzi hanno voglia di condividere.

Condivisione: gran parte della fase di condivisione è già inserita nell'attività, in particolare nella fase due, nella quale l'educatore dovrà aiutare i ragazzi a comprendere che le nostre scelte, le nostre "classifiche" di ciò che è più e ciò che è meno importante, dipendono dai nostri desideri più profondi. È da quelli che occorre partire per scegliere le nostre priorità. Le difficoltà più grandi subentrano, infatti, quando questi due aspetti non coincidono: per esempio quando sentiamo tanto il bisogno di amicizia, ma dedichiamo pochissima attenzione alle amicizie.

III DOMENICA DI AVVENTO

In ascolto della Parola: Gv 1, 6-8. 19-28

Venne un uomo mandato da Dio: il suo nome era Giovanni. Egli venne come testimone per dare testimonianza alla luce, perché tutti credessero per mezzo di lui. Non era lui la luce, ma doveva dare testimonianza alla luce. Questa è la testimonianza di Giovanni, quando i Giudei gli inviarono da Gerusalemme sacerdoti e leviti a interrogarlo: «Tu, chi sei?». Egli confessò e non negò. Confessò: «Io non sono il Cristo». Allora gli chiesero: «Chi sei, dunque? Sei tu Elia?». «Non lo sono», disse. «Sei tu il profeta?». «No», rispose. Gli dissero allora: «Chi sei? Perché possiamo dare una risposta a coloro che ci hanno mandato. Che cosa dici di te stesso?». Rispose: «Io sono voce di uno che grida nel deserto: Rendete diritta la via del Signore, come disse il profeta Isaia». Quelli che erano stati inviati venivano dai farisei. Essi lo interrogarono e gli dissero: «Perché dunque tu battezzati, se non sei il Cristo, né Elia, né il profeta?». Giovanni rispose loro: «Io battezzo

nell'acqua. In mezzo a voi sta uno che voi non conoscete, colui che viene dopo di me: a lui io non sono degno di slegare il laccio del sandalo». Questo avvenne in Betania, al di là del Giordano, dove Giovanni stava battezzando.

RIFLESSIONE

La figura di Giovanni suscita molti interrogativi nei capi del popolo ebraico che, come faranno poi anche con Gesù, subito vogliono capire bene chi lui sia. Dalle domande che gli pongono scopriamo che la sua persona aveva colpito moltissimo i suoi contemporanei. I sacerdoti e leviti scesi da Gerusalemme, dalla capitale, quindi sono i migliori che ci fossero in Israele, gli chiedono se sia lui Elia, il profeta atteso per i tempi messianici, colui che non era morto secondo la tradizione biblica, ma asceso al cielo in un carro di fuoco.

Vediamo allora l'umiltà di Giovanni che in ragione del successo che aveva la sua predicazione avrebbe potuto identificarsi senza problemi con uno dei grandi di Israele. Lui invece ha molto chiara la sua identità: lui è voce, lui è al servizio di un altro.

Sa di avere un compito insostituibile, però sa anche che non è lui l'attore principale della salvezza. Sa fare il gesto di Mosè, il più grande tra i profeti che, giunto alle soglie della tanto agognata terra promessa passa il testimone ad un altro. Entrambi sanno di far parte di un progetto più grande di loro e che non dipende dalle loro forze e abilità. Giovanni, in definitiva, sa che, pur essendo nato prima di Gesù, non spetta a lui il primato di salvare gli uomini; sa di non essere lui la Luce, ma di essere stato colui che ha dato Voce alla Luce che stava per arrivare. Con molta umiltà e semplicità annuncia ora che il suo turno di testimonianza tra gli uomini sta per terminare, che deve mettersi da parte, perché presto occorre cedere il posto ad una Persona cui lui non è neppure "degnò di slegare il laccio del sandalo".

INVOCAZIONE

Fa' Signore che io conosca sempre meglio il tuo progetto per la salvezza dell'umanità così da scoprire il ruolo che anch'io vi posso svolgere. Rendimi voce della tua buona notizia presso tutti coloro con cui vivo.

GIOCO SUL VANGELO: LA CASA DEI SOGNI

Finalità: permettere ai bambini/ragazzi di sperimentare la ricchezza di un lavoro comune nel quale, a turno, tutti possono dare il proprio contributo.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 30'

Spazio necessario: chiuso, di piccole/medie dimensioni

Occorrente: mattoncini/costruzioni in abbondanza, un tavolo per ogni squadra.

Istruzioni: In questo gioco i bambini/ragazzi si fronteggeranno, divisi in squadre, nel costruire la casa dei propri sogni. Avranno a disposizione delle costruzioni, ma non potranno lanciarsi in un'impresa edile collettiva. Infatti, le squadre si posizioneranno in fila indiana a una distanza di 5 metri dal tavolo sul quale dovranno "edificare" la casa. Al via dell'arbitro, un componente per squadra partirà verso il tavolo e, arrivando a destinazione, posizionerà solo un mattoncino per poi tornare indietro dando il via alla partenza del concorrente successivo. Così, via via, ognuno, a turno, darà un contributo alla creazione della casa. Mentre i bambini/ragazzi aspettano il proprio turno, potranno vedere l'opera in costruzione e decidere insieme come procedere per rendere più armonico il lavoro di tutti. Allo scadere del tempo, gli animatori decreteranno la casa più bella.

Variante 11-14 anni: si può inserire la regola del silenzio all'interno dei team, chiedendo ai ragazzi di non comunicare (se non con i gesti) in attesa del proprio turno. In questo modo, sarà più difficile cooperare e si potrà approfittare per interrogarsi, al termine del gioco, su quanto sia importante comunicare correttamente.

Alcune attenzioni educative: nelle fasi di confronto, in attesa del proprio turno, fare in modo di facilitare il confronto e la partecipazione tra tutti i componenti della squadra.

Condivisione: un gioco con dei turni così rigidi, ci permette di riflettere su quanto sia importante lavorare con gli altri, farsi da parte per lasciare posto a chi viene dopo di noi, attendere il tempo dell'altro, impegnarsi al massimo quando è il proprio turno.

ATTIVITÀ: CONTATORE UMANO

Finalità: comprendere l'importanza dei turni, esercitandosi a rispettare i tempi propri e quelli altrui.

Destinatari: 11-14 anni

Durata: 30'

Spazio necessario: chiuso, di piccole dimensioni

Occorrente: nessuno

Istruzioni: I ragazzi si disporranno in un cerchio al contrario, ossia con le spalle rivolte verso il centro e lo sguardo all'esterno. Hanno il compito di contare ad alta voce, in gruppo, fino a 20, cosa apparentemente semplice, ma in realtà difficile giacché l'ordine con il quale i membri del gruppo possono pronunciare i numeri è lasciato alla libertà di ciascuno: chiunque, in sostanza, potrà pronunciare un numero, in ordine progressivo, quando vorrà. Se due ragazzi/e pronunceranno il numero in contemporanea, accavallandosi tra loro, occorrerà ricominciare da capo nel conteggio. Dopo alcuni tentativi (sarà meno semplice del previsto), i ragazzi ripeteranno lo stesso esercizio, ma questa volta potranno girarsi e guardarsi negli occhi. Dopo altri dieci minuti in questa posizione, ai ragazzi sarà concesso fermarsi e condividere una modalità di azione. Se sono bravi a scegliere quella giusta, contare fino a venti, poi, sarà un gioco da ragazzi. Provare per credere.

Variante: l'attività può essere svolta anche a distanza, organizzando una chat di gruppo. Alcune attenzioni educative: il conteggio richiede molta concentrazione da parte dei ragazzi e non è scontato riuscire ad ottenerla sin da subito. Per facilitare l'avvio, può essere utile che l'animatore si disponga in cerchio e partecipi insieme a loro. Qualora il gruppo sia molto affiatato e riesca con facilità a raggiungere il numero venti, si può aumentare la difficoltà, chiedendo di contare fino a 30.

Condivisione: l'attività consente all'animatore di far riflettere i ragazzi su quanto sia difficile ma importante saper attendere il momento giusto per fare la "propria parte". I turni, l'attesa del proprio momento e il rispetto del momento altrui, sono conquiste difficili, ma importanti ai fini del raggiungimento di un obiettivo tanto individuale, quanto di gruppo. Guardarsi negli occhi, conoscersi, essere attenti all'altro, ha facilitato l'attività, ma è solo quando il gruppo ha condiviso un metodo che si è riusciti a raggiungere l'obiettivo, nel pieno rispetto dei turni di ciascuno.



IV DOMENICA DI AVVENTO

In ascolto della Parola: Lc 1, 26-38

In quel tempo, l'angelo Gabriele fu mandato da Dio in una città della Galilea, chiamata Nazareth, a una vergine, promessa sposa di un uomo della casa di Davide, di nome Giuseppe. La vergine si chiamava Maria. Entrando da lei, disse: «Rallegrati, piena di grazia: il Signore è con te». A queste parole ella fu molto turbata e si domandava che senso avesse un saluto come questo. L'angelo le disse: «Non temere, Maria, perché hai trovato grazia presso Dio. Ed ecco, concepirai un figlio, lo darai alla luce e lo chiamerai Gesù. Sarà grande e verrà chiamato Figlio dell'Altissimo; il Signore Dio gli darà il trono di Davide suo padre e regnerà per sempre sulla casa di Giacobbe e il suo regno non avrà fine». Allora Maria disse all'angelo: «Come avverrà questo, poiché non conosco uomo?». Le rispose l'angelo: «Lo Spirito Santo scenderà su di te e la potenza dell'Altissimo ti coprirà con la sua ombra. Perciò colui che nascerà sarà santo e sarà chiamato Figlio di Dio. Ed ecco, Elisabetta, tua parente, nella sua vecchiaia ha concepito anch'essa un figlio e questo è il sesto mese per lei, che era detta sterile: nulla è impossibile a Dio». Allora Maria disse: «Ecco la serva del Signore: avvenga per me secondo la tua parola». E l'angelo si allontanò da lei.

RIFLESSIONE

Per parlare del vangelo di questa domenica occorre sintonizzarci su ciò che reputiamo incredibile. Sì perché si parla di due fatti assolutamente impossibili da realizzare: una donna, Elisabetta moglie di Zaccaria, già avanti in età e sterile resta incinta del futuro profeta Giovanni e un'altra donna promessa sposa a un uomo della casa di Giuda di nome Giuseppe che resterà incinta senza "aver conosciuto uomo" di Gesù. Maria subito dopo andrà a trovare Elisabetta e questa l'accoglierà benedicendo il frutto del suo grembo e proclamando Maria beata perché "ha creduto nell'adempimento di ciò che il Signore le ha detto" Cosa significa? Perché è per noi importante? Maria ed Elisabetta sono due outsider: l'una perché troppo giovane e l'altra perché troppo vecchia, ai nostri occhi inadatte a compiti che vadano oltre ciò che fa mediamente una "pensionata" o "un'adolescente".

E invece entrambe sono state scelte da Dio per compiti di straordinaria importanza: la prima per dare alla luce il precursore di Gesù e l'altra addirittura per partorire il salvatore della storia. La loro grandezza non sta in ciò a cui sono state chiamate, perché quei compiti solo Dio se li poteva immaginare, ma nell'avergli creduto, nell'aver dato credito a due promesse che erano incredibili per la sproporzione che mettono in gioco.

Nascere dal grembo di una donna è la scelta più folle che un Dio avrebbe mai potuto fare, ma il Signore non si spaventa: vuole proprio donare Suo Figlio per la remissione dei peccati dell'intera umanità e lo fa incarnandolo nel corpo di Maria. Evidentemente sa che dovrà affrontare tutte le conseguenze di quell'essere carne e ossa, ma è proprio questa sua umanità che lo renderà più vicino a ciascuno di noi: che ciò che Gesù insegnerà a coloro che incontrerà e che ci insegna, lo ha sperimentato come verità di vita prima di tutto per se stesso.

INVOCAZIONE

Fa' o Signore che non mi spaventi davanti ai tuoi progetti, anche quando sembrano impossibili da realizzare. Dammi la fiducia in te che hanno avuto Maria ed Elisabetta.

Gioco sul Vangelo: INSIDE OUT... IN CORSIA

Finalità: sperimentare le potenzialità espressive del corpo e favorire la capacità di espres-

sione delle proprie emozioni.

Destinatari: 6-14 anni

Durata: 30'

Spazio necessario: chiuso, di piccole/medie dimensioni

Occorrente: cartoncini con sopra riportati nomi di emozioni e cartoncini con sopra riportate le parti del corpo.

Istruzioni: In questo gioco si partecipa tutti insieme e un concorrente per volta sarà chiamato a comunicare e far indovinare agli altri un'emozione. Attenzione, però! Il gioco si svolge in uno stranissimo ospedale: chi sarà chiamato a mimare l'emozione è il paziente, mentre tutti gli altri partecipanti sono i medici che stanno cercando di capire quale sia lo stato di salute di quel paziente. Un concorrente per volta, quindi, si dirige al centro dell'area di gioco dinanzi a tutti gli altri (i medici), estrae un cartoncino delle emozioni e uno delle parti del corpo e deve mimare l'emozione sorteggiata usando solo la parte del corpo indicata dal cartoncino. Se i medici non riescono ad indovinare subito (dopo un minuto), allora si potrà estrarre il cartoncino di un'altra parte del corpo e perfezionare l'interpretazione dell'emozione sorteggiata. Quando i medici avranno indovinato l'emozione si procederà con un altro "paziente". Lo scopo sarà quello di riuscire a far indovinare usando sempre meno cartellini delle parti del corpo.

Variante: in caso di difficoltà ad indovinare al primo sorteggio, piuttosto che concedere la possibilità di prendere un altro bigliettino indicante la parte del corpo, si può chiedere al ragazzo di scegliere un compagno che lo aiuti nella "comunicazione".

Alcune attenzioni educative: quando si propone l'attività a bambini piccoli, ricordarsi di agevolare la comprensione delle emozioni. Si può anche far precedere il gioco con un momento nel quale tutte le emozioni vengono presentate, raccontate e spiegate.

Condivisione: al termine del gioco, cerchiamo di comprendere fino in fondo come il corpo non sia solo un contenitore della nostra intimità, ma lo strumento preferenziale con il quale raccontiamo tutta la nostra intimità al mondo esterno. Prendersi cura del proprio corpo, quindi, significa anche prendersi cura della propria parte più intima.

ATTIVITÀ: IL BALLO DEL MIGNOLO

Finalità: imparare a rapportarsi in modo adeguato e positivo nei riguardi del proprio corpo, per arrivare così a percepirlo come strumento esperienziale e non come oggetto; allenarsi a gestire il corpo come "luogo" di comunicazione, incontro e relazione.

Destinatari: 11-14 anni Durata: 30'

Spazio necessario: chiuso, di medie dimensioni, che sia possibile oscurare completamente (in alternativa, bende per tutti).

Occorrente: un impianto di diffusione per la musica, post-it e penne.

Istruzioni: I ragazzi/e si disporranno in ordine sparso e ben distanziati nello spazio. Al buio, dovranno lasciarsi andare ad una danza, muovendo NON tutto il corpo, ma soltanto le parti che l'animatore, di volta in volta, gli menzionerà. A titolo esemplificativo, balleranno al buio: solo con le dita della mano; solo con la testa; solo con il busto; solo con le gambe; solo con gli alluci; solo con le caviglie. Si accenderanno, quindi, le luci e ciascuno sarà chiamato a scrivere su un post-it con quale parte del corpo si è sentito più a suo agio o si è divertito/rilassato maggiormente mentre ballava. Farà attenzione che nessuno legga in anticipo la sua scelta. Tutti i bigliettini verranno risposti al centro della stanza (ad un po' di distanza l'uno dall'altro, in modo che se ne possa prendere solo uno senza toccare gli altri). Si passerà, allora, ad una fase di confronto: partirà la musica e un ragazzo/a a caso prenderà un bigliettino dal centro, lo leggerà e andrà ad



attaccare il post-it sul corpo di un compagno che, a suo parere, ha indicato quella parte come la più “confortevole nel ballo”. Chi riceve il post-it, ricomincerà a ballare solo se il post-it riporta proprio la stessa scelta che lui ha fatto; in caso contrario, resterà fermo e il post-it verrà rimesso al centro. Si proseguirà così, a turno, fino a quando tutti, questa volta a luci accese, non avranno ripreso a ballare.

Variante: qualora non sia possibile incontrarsi, l’attività verrà svolta individualmente a casa, ma la fase di confronto sarà svolta solo con una chiacchierata online.

Alcune attenzioni educative: sarà bene che la musica sia sempre la stessa, in modo che le impressioni e le sensazioni provate non vengano influenzate dalla scelta musicale.

Condivisione: il corpo è lo strumento con il quale possiamo comunicare tanto di noi stessi ed è anche il mezzo con il quale gli altri ci riconoscono, a volte anche in modo poco corrispondente a quanto noi sentiamo veramente. È importante che familiarizziamo con esso, che superiamo il timore di esprimerci anche senza parole, cercando il più possibile “affinare” la nostra comunicazione in entrata e in uscita.