

# GAS TRIENNIO

## ATTIVITÀ DI VENERDÌ 09/02/2024

**TEMA: Sogni e scelte**

**DURATA:** 1h

**MATERIALE:** proiettore PC cassa fogli per i cartelloni penne per scrivere

---

### SVILUPPO:

20.45-21.00 | preghiera

21.00-21.10 | riepilogo

21.10-21.30 | video riflessione in gruppi

21.30-21-45 | provocazione Dio mantiene le promesse? Ci Fidiamo?

21.45-22.00 | canzone e meeting

---

### 1° momento: 10 min

Riepilogo attività precedenti: rileggendo il vangelo e commentando quello che abbiamo fatto nei passaggi essenziali

*Mentre la folla gli faceva ressa attorno per ascoltare la parola di Dio, Gesù, stando presso il lago di Gennèsaret, <sup>2</sup>vide due barche accostate alla sponda. I pescatori erano scesi e lavavano le reti. <sup>3</sup>Salì in una barca, che era di Simone, e lo pregò di scostarsi un poco da terra. Sedette e insegnava alle folle dalla barca. <sup>4</sup> Quando ebbe finito di parlare, disse a Simone: «Prendi il largo e gettate le vostre reti per la pesca». <sup>5</sup>Simone rispose: «Maestro, abbiamo faticato tutta la notte e non abbiamo preso nulla; ma sulla tua parola getterò le reti». <sup>6</sup>Fecero così e presero una quantità enorme di pesci e le loro reti quasi si rompevano. <sup>7</sup>Allora fecero cenno ai compagni dell'altra barca, che venissero ad aiutarli. Essi vennero e riempirono tutte e due le barche fino a farle quasi affondare. <sup>8</sup>Al vedere questo, Simon Pietro si gettò alle ginocchia di Gesù, dicendo: «Signore, allontanati da me, perché sono un peccatore». <sup>9</sup>Lo stupore infatti aveva invaso lui e tutti quelli che erano con lui, per la pesca che avevano fatto; <sup>10</sup>così pure Giacomo e Giovanni, figli di Zebedeo, che erano soci di Simone. Gesù disse a Simone: «Non temere; da oggi tu sarai pescatore di uomini». <sup>11</sup>E, tirate le barche a terra, lasciarono tutto e lo seguirono.*

fino alla frase **Oggi tu sarai**

**2° momento: video** 5 min

### **3° momento: 10 min**

ci dividiamo a gruppetti e li lasciamo ragionare da soli con cartellone e frase **oggi tu sarai** in centro, troviamo la differenza tra il video e la frase di Gesù e diamo un senso a questa frase che sembra un ossimoro.. verbi che non tornano...  
cosa c'entra il presente con il futuro?

### **4° momento: nei gruppetti con l'educatore**

la certezza di Gesù diventa realtà già da oggi, la sua certezza diventa anche mia, anche nel film c'è l'altro che vede più lontano ma le sue frasi sono solo nel futuro

Un futuro che inizia oggi.

tu sarai è un'affermazione, contiene una speranza grande, una promessa di futuro. Non "forse tu sarai", ma "tu sarai": non è una probabilità, è una certezza. E la certezza di Gesù diventa anche la certezza di Pietro, che così accantona l'insicurezza e il timore: da pescatore di pesci diventa pescatore di uomini.

### **5° momento: tutti insieme riflessione provocazione 20 min**

Ma voi siete sicuri che Gesù mantenga le promesse?  
che ti aiuta davvero a realizzare quel sarai oggi?

lui l'ha già fatto! Esempi: pesca miracolosa, Lazzaro, moltiplicazione pani e pesci, tempesta che si calma, tu sei Pietro e su questa pietra edificherò la mia chiesa

Chi erano tutte le persone che aspettavano a riva per dubitare di lui? Chi siamo noi per dubitare di qualcuno che fa del bene? Se Gesù mi dice che già da oggi sarò qualcosa di splendido, chi sono io per dubitare su qualcosa di così bello?

Gesù promette qualcosa di bello e poi ci dà anche gli strumenti: le persone, le occasioni che ci capitano proprio al momento giusto, siamo animatori perché qualcuno ci ha invitato ad esempio

come faccio ad avere dubbi su questo disegno?

Se Gesù crede in te, anche tu puoi credere in te stesso.

Prova a fidarti di Gesù: lui vede le tue potenzialità, lui sa che sei capace di cose grandi. Lui vede più lontano di te. Tu sarai... se pensi al futuro cosa vedi? Gesù illumina la tua strada? FIDATI

### **6° momento**

Alla fine come ultima provocazione ascoltiamo il ritornello della canzone Jonny Cash dei The sun

<https://youtu.be/sHMfIKYeQgs?si=YG6OiSSzPQdA3dPY> min 0:37

Alla fine ho accettato il fatto che Dio  
Pensava ci fosse in me qualcosa che valesse  
La pena di salvare  
E chi ero io per dirgli che aveva torto  
Non sono mica Dio  
Non sono mica Dio

Alla fine ho accettato il fatto che Dio  
Abbia visto che qualcosa in me vale  
Non ho cambiato arte sono rimasto io  
Ma faccio al meglio la mia parte  
La faccio grazie a Dio

# **GAS BIENNIO**

## **ATTIVITA' DI VENERDI' 09/02/2024**

**TEMA:** SOGNI E SCELTE

**OBIETTIVO:** Decidere chi essere, il futuro condiziona il presente, scegliendo si rinuncia a qualcosa.

**DURATA:** 1h

**MATERIALE:** materiali, computer, proiettore

---

### **SVILUPPO:**

20.30-20.45 | ACCOGLIENZA

20.45-21.00 | PREGHIERA CON ADS

21.00-21.30 | COSTRUIRE

21.30-21.45 | STORY GAME

21.45-22 | RIFLESSIONE FINALE

---

### **COSTRUIRE (30 min)**

Vediamo un pezzetto del film "Alice in Wonderland": min. 43 x due minuti circa.

Domande:

- 1) In questo momento senti di essere (in parte) protagonista delle tue scelte nella tua vita o no?
- 2)

Ci mettiamo attorno al tavolo con al centro materiale di vario tipo, come cartoncini, colle, forbici, colori, brillantini, carta pesta, ecc. L'obbiettivo sarà quello di creare qualcosa che piaccia alla persona alla loro destra e avranno un numero limite dei materiali che potranno scegliere.

Domande per riflettere:

- 1) Come mi sono sentito dopo aver fatto questo regalo?
- 2) Se l'avessi fatto per me stesso le sensazioni (che ho provato) sarebbero state le stesse?
- 3) Quali sono state le difficoltà che ho incontrato nel realizzarlo pensando di farlo per un'altra persona?

Discussione: abbiamo scelto di fare un regalo per qualcuno quindi in un certo senso abbiamo deciso di metterci a servizio di un'altra persona. Bene ci sono tanti modi per poter cercare la felicità personale, per decidere chi essere, noi come educatori vi proponiamo il modo di DON BOSCO, quello in cui noi crediamo e che credeva anche lui. Don Bosco non voleva il bene dei ragazzi solo ed

esclusivamente per fare un piacere (o un'opera buona) a loro no l'amore che donava ai ragazzi era quello che lui riceveva di conseguenza. Vederli felici era la sua felicità. Anche noi (al di là di quello che sarà il nostro sogno) dobbiamo credere e sperare di fare qualcosa che possa aiutare il prossimo.

È importante però scegliere e capire chi vogliamo essere e chi non vogliamo essere: se scegliamo di fare un regalo al nostro amico sappiamo che certi oggetti, certe cose non ci serviranno: la nostra scelta futura condiziona il nostro presente.  
*Il gruppo mi indirizza, io devo scegliere.*

### **STORY GAME (15 min)**

Proiettiamo uno story game sulle scelte che ogni giorno nel nostro quotidiano facciamo, i ragazzi dovranno scegliere cosa preferiscono fare e cosa invece non fanno.

Domande:

- 1) Se dovessi fare una media le tue scelte giornaliere sono dettate da quello che ti è utile (salutare) fare o da quello che ti piace fare?
- 2) Nelle tue scelte giornaliere pensi anche a chi ti sta accanto (ti fai condizionare)?
- 3) Nella tua vita scegli più con il cuore o con il cervello?

Riflessione:

*Nel quotidiano facciamo tante scelte piccole che condizionano la nostra giornata. Alcune importanti, altre banali. E ogni volta che la facciamo decidiamo inconsapevolmente di rinunciare a qualcosa. A volte utile a volte inutile.*

*Prendiamo consapevolezza di questa cosa: nella vita rinunceremo sempre a qualcosa dobbiamo essere abili a capire a cosa è giusto rinunciare.*

*Ad esempio:*

*Abbiamo scelto questo gruppo, a cosa siamo disposti a rinunciare?*

### **RIFLESSIONE FINALE (15 min)**

Simbolo mappa: bivio, strada vietata.

Non si può andare in due direzioni, una escluderà l'altra e stando fermi non si andrà da nessuna parte. Ognuno deve decidere che strada seguire con tutte le conseguenze che ne comporta.

Alla fine attacchiamo il nostro simbolo alla mappa.

# ATTIVITÀ ADS 09/02/2024

**Tema** SOGNI E SCELTE

**Obiettivo** decidere chi essere, il futuro condiziona il presente, scegliendo si rinuncia a qualcosa

**Materiale** bicchieri, computer con proiettore

---

## SVILUPPO

- 20:30 - 20:45 | ACCOGLIENZA
  - 20:45 - 21:00 | PREGHIERA CON ADS
  - 21:00 - 21:20 | CUBO DI RUBIK
  - 21:20 - 21:45 | SCACCHI UMANI
  - 21.25 - 22.00 | RIFLESSIONE E SALUTI
- 

## CUBO DI RUBIK x 20 *minuti*

Si parte dividendosi in squadre. Vengono disposti a terra dei bicchieri che formano un cubo di rubik "mescolato". Ogni componente della squadra deve correre verso il cubo e sfidarsi con una o più persone delle squadre avversarie con l'obiettivo di completare il cubo di rubik, mettendo i bicchieri nella giusta posizione (devono essere 4 bicchieri dello stesso colore per ogni fila).

## SCACCHI UMANI x 25 *minuti*

Prima di iniziare ci si divide in due squadre, disposte su due file, come per il gioco di rubabandiera. In ogni squadra si decidono i ruoli: ci dev'essere un **re**, una **regina**, **due torri**, **due alfieri** e, tra quelli che rimangono la metà saranno **cavalieri** e la metà saranno **pedoni**. A turno una persona dell'altra squadra viene vicino alla fila della squadra avversaria, tocca una persona a sua scelta e scappa verso la sua squadra e torna nella sua fila.

Se la persona toccata è un pedone, solo lui dovrà correre e cercare di prenderlo.

Se la persona toccata è un cavaliere, correranno lui e tutti i pedoni.

Se è un alfiere correranno lui, i cavalieri e i pedoni.

Se è una torre correranno lui, gli alfieri, i cavalieri e i pedoni.

Se è la regina correranno tutti tranne il re.

Se è il re, correranno tutti.

Se chi sceglie chi toccare riesce a scappare e tornare nella propria fila senza essere preso, tutta la squadra acquista un punto. Viceversa, se viene toccato, il punto passa alla squadra opposta.

Se viene scelto il re, i punti vengono triplicati; quindi 3 punti se chi ha scelto riesce a tornare nella propria fila, 3 punti se viene preso.

Ogni volta che viene trovato il re di una squadra finisce il gioco e si ridistribuiscono i ruoli, per poi ricominciare da capo.

*Vince la squadra che ha più punti!*

## RIFLESSIONE FINALE x10 *minuti*

Riflettiamo sul significato dei giochi appena svolti.

Una volta che abbiamo capito a chi ci possiamo affidare e abbiamo trovato il nostro sogno, è ora di SCEGLIERE! Il nostro futuro condiziona il nostro presente: il nostro progetto futuro condiziona infatti le scelte che noi compiamo oggi, così da poter raggiungere il nostro obiettivo finale.

# SCACCHI UMANI

## **Svolgimento del gioco:**

Prima di iniziare ci si divide in due squadre, disposte su due file, come per il gioco di rubabandiera.



In ogni squadra si decidono i ruoli: ci dev'essere un **re**, una **regina**, **due torri**, **due alfieri** e, tra quelli che rimangono la metà saranno **cavalieri** e la metà saranno **pedoni**.

A turno una persona dell'altra squadra viene vicino alla fila della squadra avversaria, tocca una persona a sua scelta e scappa verso la sua squadra e torna nella sua fila.

Se la persona toccata è un pedone, solo lui dovrà correre e cercare di prenderlo.

Se la persona toccata è un cavaliere, correranno lui e tutti i pedoni.

Se è un alfiere correranno lui, i cavalieri e i pedoni.

Se è una torre correranno lui, gli alfieri, i cavalieri e i pedoni.

Se è la regina correranno tutti tranne il re.

Se è il re, correranno tutti.

Se chi sceglie chi toccare riesce a scappare e tornare nella propria fila senza essere preso, tutta la squadra acquista un punto. Viceversa, se viene toccato, il punto passa alla squadra opposta.

Se viene scelto il re, i punti vengono triplicati; quindi 3 punti se chi ha scelto riesce a tornare nella propria fila, 3 punti se viene preso. Ogni volta che viene trovato il re di una squadra finisce il gioco e si ridistribuiscono i ruoli, per poi ricominciare da capo.

*Vince la squadra che ha più punti!*



## **RICAPITOLANDO**

PEDONE scelto -> scappa solo lui

CAVALIERE scelto -> scappano lui e TUTTI i pedoni

ALFIERE scelto -> scappano lui, i cavalieri e i pedoni

TORRE scelta -> scappano lei, gli alfieri, i cavalieri e i pedoni

REGINA scelta -> scappano tutti TRANNE il re

RE scelto -> scappano tutti