

# 1^ ATTIVITÀ BIENNIO - ASIAGO 2023

**Tema** *TESORO DENTRO DI ME - CHI SONO?*

**Durata** *1h e 30*

**Obiettivo** Riflettere su chi sono davvero.

**Materiale**

---

## SVILUPPO DELL'ATTIVITÀ

- 9.30 - 9.45 | ASTA
  - 9.45 - 10.00 | QUANTO VALGO COME ANIMATORE?
  - 10.00 - 10.15 | PUZZLE
  - 10.15 -
  -
- 

### ASTA

Durata: 15 minuti

Materiale: Parole per descrivere le qualità di un buon animatore, soldi finti per l'asta.

Suddivisione: tutti assieme

Svolgimento: creiamo una mini asta in cui ogni ragazzo può prendere le qualità che secondo lui servono per essere dei bravi animatori.

(domanda quando abbiamo fatto l'asta abbiamo pensato alle qualità che pensiamo di avere noi o come abbiamo scelto?)

### QUANTO VALGO COME ANIMATORE?

Durata: 20 minuti con condivisione

Materiale: Parole per descrivere le qualità di un buon animatore e i difetti con rispettivo valore assegnato da noi.

Suddivisione: singolarmente

Svolgimento: i ragazzi girano per il posto e vedono parole che descrivono i buoni atteggiamenti e i piccoli difetti che un animatore può avere ogni pregio avrà un valore positivo e ogni difetto un valore negativo. Alla fine tenendo il conto il ragazzo potrà avere un'idea precisa di quanto vale come animatore.

(domanda come ci si sente ad essere valutati? Davvero questo basta per valutarvi come animatore o c'è di più?)

## **RICOMPONIAMO IL PUZZLE**

Durata: 15-20 minuti

Materiale: Immagine da ricomporre lista di cose da fare

Suddivisione: singolarmente

Svolgimento: Ad ogni ragazzo viene data un indovinello da completare quando viene soddisfatta gli viene dato il suo pezzo di puzzle che unito a quello degli'altri formerà il puzzle completo.

( domanda: se non speravo la sfida il pezzo di puzzle veniva dato a qualcun altro? Quello che doni tu se non lo doni lo può donare qualcun'altro?)

## **Il mio tesoro**

Durata: 20 minuti

Materiale: sacchetto foglietti da scrivere

Suddivisione: singolarmente

Svolgimento: Raccolgo qualcosa in natura che mi rappresenta > metto dentro al sacchetto scrivo il nome delle persone a cui vorrei urlare che gli voglio bene metto dentro il sacchetto scrivo un GRAZIE a 1-2-3 persone > metto dentro il sacchetto. Scrivo l'azione di cui vado più fiero una mia caratteristica che mi piace una cosa che potrei migliorare una caratteristica di me che so che piace tanto agli altri

## **RIFLESSIONE**

Nel primo gioco abbiamo pensato alle qualità dell'animatore che non è un'entità astratta lo siete stati o lo sarete al grest, abbiamo pensato a come siamo anche noi quando abbiamo fatto l'asta? Nel secondo gioco ecco che abbiamo guardato a noi stessi e abbiamo provato a vedere se c'è un metodo valido per darci un valore come animatore. Questo non è possibile perché anche una sola qualità che ci permette di arrivare a qualcuno ha un valore enorme. Questo lo abbiamo visto anche nel terzo momento il pezzo di puzzle lo prendevo io non qualcun altro l'animatore con i pregi e difetti lo farò io non qualcun altro. Alla fine abbiamo il tempo per riflettere sul tesoro che sono.

## 2^ ATTIVITÀ BIENNIO - ASIAGO 2023

**Tema**        *PERSONA O PERSONAGGIO - CHI FACCIAMO CONOSCERE A CHI?*

**Durata**     *2h*

**Obiettivo**   *Chi scelgo di mostrare? Il vero me o quello che vogliono gli altri?*

**Materiale**

---

### **SVILUPPO DELL'ATTIVITA'**

- 9.00 - 9.40 | SITUAZIONI
  - 9.40 - 10.00 | LETTERA
  - 10.00-10.20 | caccia al killer
  - 10.20 - 11.00 | RIFLESSIONE
- 

### **SITUAZIONI (40 min)**

Durata: 40 minuti

Materiale: Foglietti con scritto cosa fare e come farlo.

Suddivisione: tutti assieme

Svolgimento: Ogni ragazzo deve pescare due biglietti uno con scritto cosa deve fare e un secondo con scritto come dovrà farlo poi si incomincerà un secondo giro con il biglietto vorrei fossi te stesso (domanda è stato più semplice fare la cosa come se stessi o quando dovevo impersonare qualcun'altro)

### **Caccia al killer (20 min)**

Durata: 20 minuti

Materiale: nulla

Suddivisione: tutti assieme

Svolgimento: una persona viene allontanata dal cerchio finché è lontana si sceglie il killer poi ritorna la persona e il killer senza farsi riconoscere dalla persona deve eliminare i componenti del gruppo

(domanda è difficile riconoscere il personaggio? C'è una persona che ci conosce e ci ama a prescindere? DIO)

## **LETTERA (20 min)**

Durata: 20 minuti

Materiale: lettere con una traccia da seguire

Suddivisione: tutti assieme

Svolgimento: ognuno scrive alcune lettere di presentazione una al suo migliore amico una al datore di lavoro una ai genitori del moroso.

( domanda sono tutte uguali le lettere? Eppure noi siamo sempre gli stessi no?)

## **RIFLESSIONE (30 min)**

Nel primo gioco siamo chiamati ad essere tanti altri nel fare le azioni. È più semplice farle come qualcun'altro le cose o farle come noi stessi? E perché spesso allora siamo dei personaggi? Nel secondo gioco vediamo che è difficile riconoscere l'altro senza la maschera ma c'è anche chi ci conosce nonostante tutte le maschere che indossiamo è Dio. Nel terzo gioco le lettere ci parlano di persone diverse come possiamo scegliere di essere diversi noi in vari momenti. Il video ci mostra come il protagonista sia stufo di essere un personaggio e vuole essere se stesso agendo anche distinto.

condivisione lettere, video, omino

## 3<sup>a</sup> ATTIVITÀ BIENNIO - ASIAGO 2023

**Tema**      *ANCORA DA SCOPRIRE O VORREI SCOPRIRE*

**Durata**    *2h*

**Obiettivo**  Capire che c'è ancora qualcosa di bello che non conosco di me.

**Materiale**  fogli, penne

---

### **SVILUPPO DELL'ATTIVITA'**

- 9.30 - 9.50 | SARDINA
  - 9.50 - 10.10 | INDOVINA CHI
  - 10.10 - 10.20 | A COPPIE
  - 10.20 - 10.35 | A GRUPPETTI
  - 10.35 - 11.00 | RIFLESSIONE
- 

### **SARDINA (20 min)**

Con i ragazzi giochiamo un paio di partite a sardina, una persona si nasconde e gli altri devono trovarla. Chi la trova si aggiunge al nascondiglio finché non rimane qualcuno per ultimo.

### **INDOVINA CHI (20 min)**

Ci sediamo in cerchio e dividiamo i ragazzi per squadre. Noi edu sceglieremo una persona (del campo, famosa, ...) che loro dovranno indovinare. Potranno fare una domanda per squadra alla quale noi possiamo rispondere solo SI' o NO. Si procede in modo circolare finché una squadra non indovina, quest'ultima guadagnerà dei punti.

### **A COPPIE (10 min)**

Ci mettiamo in cerchio e a coppie, prima con il compagno a destra e poi con quello a sinistra ci guardiamo negli occhi in silenzio per un paio di minuti. Fatto questo ci diciamo cosa abbiamo di visto di bello nell'altro e accogliamo ciò che lui ha visto di bello in noi.

### **A GRUPPETTI (15 min)**

Dividiamo i ragazzi a gruppetti di  $\frac{3}{4}$  persone. Ogni gruppetto dovrà scrivere cosa ogni altro componente del biennio (eccetto loro 4) ha di bello, quali qualità e caratteristiche positive lo contraddistinguono.

## **RIFLESSIONE (25 min)**

Iniziamo la riflessione condividendo ciò che ogni gruppetto ha scritto per gli altri. *Com'è stato sentire tutti questi complimenti e belle parole dagli altri? Ce lo aspettavamo o abbiamo scoperto lati di noi e di loro che nemmeno potevamo immaginare? Sento di essere molto di più di quello che penso?*

*E' più facile non piacersi, sentirsi sbagliati, inferiori, con più difetti che pregi, e invece siamo ricchi di qualità che possono rendere felici non solo noi, ma anche gli altri.*

Collegiamo questo messaggio con i significati dei giochi fatti prima:

- Sardina: *per trovare bisogna cercare bene, non dobbiamo arrenderci se all'inizio ci sembra di non vedere nulla e quando qualcosa ci attira proviamo a fidarci. Se qualche altro ragazzo ci dice che abbiamo belle qualità, crediamoci! Se un educatore ci propone qualcosa che a pelle ci sembra folle, fidiamoci!*
- Indovina chi: *quanto è difficile da pochi indizi capire di chi si sta parlando! E' facile confondersi, scambiare una persona per un'altra e sbagliare. Anche noi nel nostro quotidiano stiamo attenti, tutti hanno molto di più dentro di come appaiono fuori, noi compresi!*
- A coppie: *l'incontro più vero con l'altro passa attraverso gli occhi e guardando bene possiamo anche trovarci riflessi noi stessi. Chissà dentro a quello sguardo quante cose ci sono, quante sofferenze, quanti traguardi, quanti ostacoli superati e non, quante soddisfazioni e risate!*

Disegniamo il viso al nostro omino e scriviamo dentro una lato di noi bello e nuovo che abbiamo scoperto di avere.

## 4^ ATTIVITÀ BIENNIO - ASIAGO 2023

**Tema** PAURE NELL'APRIRE IL LUCCHETTO

**Durata** 1h30

**Obiettivo** Cosa non mi fa essere sempre me stesso? Cosa mi blocca?

**Materiale**

- scotch carta o etichette adesive
- carta e penna per risolvere gli enigmi
- pc (o semplicemente un grande foglio per ricopiare il lancio della missione)
- un mobile con un cassetto
- 2 dadi
- un libro (noi abbiamo usato *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare*)
- post it o foglietto
- un astuccio
- 7 pennarelli dei 7 colori dell'arcobaleno (indaco, viola, blu, verde, giallo, arancione, rosso). Se non li hai, scrivi i colori su 7 foglietti e sul retro le 7 lettere che compongono la parola *rivista*.
- una rivista
- un palloncino da gonfiare
- la chiave della porta e il suo doppione!!

---

### SVILUPPO DELL'ATTIVITA'

- 15.00 - 16.00 | ESCAPE ROOM
- 16.00 - 16.15 | IMMAGINI DEFORMATE
- 16.15 - 16.30 | RIFLESSIONE

---

### ESCAPE ROOM (60 min)

**LANCIO DELLA MISSIONE:** posiziona nella stanza il pc aperto con il nostro lancio (oppure ricopialo su un grande foglio). Il testo accoglie i giocatori e illustra le regole base del gioco. Poi li invita...a fare la spesa! In realtà la lista della spesa contiene un acrostico che i giocatori devono risolvere, e che compone la parola *cassetto*: è lì che nasconderai il prossimo enigma!

**NEL CASSETTO:** qui devi far capire ai giocatori che devono trovare un certo libro e aprirlo a una pagina precisa per avere un altro indizio. Nascondi quindi nel cassetto **2 dadi** e oscura con lo scotch 2 numeri in totale, lascia anche un **bigliettino** con una parola che rimandi al libro che hai scelto. *Noi*

per esempio abbiamo oscurato sui dadi i numeri 3 e 1 e scritto *Gabbianella*, per aprire "Storia di una gabbianella.." alla pagina 31.

**APRI L'ASTUCCIO:** qui dentro metti i 7 colori che formano **l'arcobaleno**, su ognuno scrivi una lettera della parola *rivista*; i giocatori devono intuire di dover comporre l'arcobaleno e ottenuta la parola devono cercare la rivista nella stanza!

**SFOGLIA LA RIVISTA:** sulla stessa pagina o su pagine diverse devi **cerchiare in ordine le lettere** che compongono la parola *armadio* e *boom* – puoi scrivere 1 e 2 per far capire che sono due parole. I giocatori devono capire che le lettere in sequenza formano due parole, e cercheranno un armadio per l'ultimo enigma!

**ORA SCOPPIA:** inserisci la chiave nel **palloncino** sgonfio. Poi gonfialo e nascondilo dentro all'armadio. Qui i giocatori lo troveranno e dovranno farlo scoppiare per recuperare la chiave...e **finalmente fuggire!**

## **RIFLESSIONE (15 min)**

Si invitano i ragazzi a entrare in chiesa e a prendere una chiave. La chiave del loro cuore!

- 5 min di deserto guidato in chiesa.
- esco e in silenzio sdraiato a guardare il cielo scelgo cosa fare della propria chiave.

agisco e le possibilità sono:

1- mi tengo la chiave => non voglio che Dio entri

2- consegno la chiave agli educatori => aiutami educatore a scoprire l'amicizia di Gesù

3- riporto la chiave a Gesù => ho aperto la porta (anche solo per sbirciare) ma non ho interesse a chiuderla. Pian pianino la aprirò tutta!

# 5ª ATTIVITÀ BIENNIO - ASIAGO 2023

**Tema** *TESORO DENTRO DI ME - VI POTREI STUPIRE*

**Durata** 2h

**Obiettivo** Rendersi conto che ognuno è unico e può fare grandi cose.

**Materiale** Bottiglie plastica bucate, lista sfide e deserto, puzzle, video, canzone

---

## **SVILUPPO DELL'ATTIVITA'**

- 9.30 - 9.50 | BOTTIGLIE BUCATE
  - 9.50 - 10.20 | SFIDE
  - 10.20 - 10.35 | PUZZLE
  - 10.35 - 11.00 | DESERTO
  - 11.00 - 11.30 | RIFLESSIONE
- 

### **BOTTIGLIE BUCATE (20 min)**

Ciascun gruppo (di  $\frac{4}{3}$  persone) avrà a disposizione due bottiglie, entrambe bucate: una con cui trasportare l'acqua e l'altra da riempire ad una certa distanza dalla linea di partenza. Essendo la bottiglia bucata è necessario che per limitare il più possibile le perdite tutti i componenti della squadra si diano da fare per tappare i buchi sia della bottiglia da trasportare sia di quella da riempire.

### **SFIDE (30 min)**

I ragazzi verranno divisi in  $\frac{2}{3}$  gruppi e verrà data loro una lista di sfide. Dovranno dividersele in modo che ne vengano realizzate il più possibile e che tutti ne svolgano almeno una da soli (vedi materiale)

### **PUZZLE (15 min)**

Ognuno prende un pezzo di un puzzle sul quale scrive un modo concreto con il quale vuole impegnarsi a pensare al prossimo. Tutti i pezzi di puzzle assieme formeranno un grande cuore.

- scopo: l'amore non è fatto di concetti o di belle parole; è fatto di azioni concrete, quotidiane e faticose. E' con queste azioni che possiamo diventare quello che il Signore ha pensato per noi, ed è questo che ci porterà alla gioia piena. Sono circondato da persone che io potrei aiutare: in parrocchia, a scuola, in famiglia. C'è bisogno di me per completare il cuore, senza il mio aiuto qualcosa sarà incompleto.

## **DESERTO (25 min)**

Consegniamo ai ragazzi un foglietto con alcune domande per un momento di deserto. (vedi materiale) Se avanza tempo condividiamo alcune risposte.

## **RIFLESSIONE (25 min)**

si presenta la frase "è adesso il momento di scegliere che cosa voglio fare da grande" e si chiede di trovare la lettera sbagliata; la frase corretta è "... di grande".

- scopo: *capire che non si è troppo giovani per fare scelte importanti, che rimandare sperando in tempi migliori è una fesseria, che abbiamo già tutto ciò che ci serve per fare qualcosa di grande!*

- Video "Questo Natale sii te stesso".
- Attaccare le porte del cuore all'omino.
- TOP 3 dei grazie e TOP 3 momenti del campo/cosa mi aspettavo vs cosa è stato.
- Canzone "cuore aperto".
- Prossimi appuntamenti.

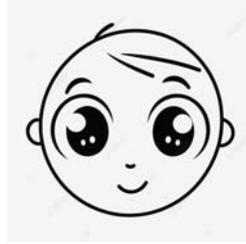
## **LA LISTA DELLE SFIDE**

- Fai il giro della casa saltellando su un piede
- Canta una canzone di Natale
- Inventa una storia con tutti i presenti
- Mima la tua morning o night routine
- Scrivi una poesia su un argomento a tua scelta
- Balla un ballo del grest senza musica
- Racconta una barzelletta che non faccia ridere nessuno
- Costruisci un cellulare con gli oggetti che trovi intorno a te
- Gioca a carte e vinci
- Batti un educatore a braccio di ferro
- Conta fino a 74 a partire da 102
- Crea un bans per il prossimo Grest
- Fai 15 squat senza ridere
- Imita gli educatori senza ridere
- Inventa un nuovo programma televisivo, con annesso regolamento
- Recita la tabellina del 13
- Dì l'alfabeto al contrario

## **LA LISTA DELLE SFIDE**

- Fai il giro della casa saltellando su un piede
- Canta una canzone di Natale
- Inventa una storia con tutti i presenti
- Mima la tua morning o night routine
- Scrivi una poesia su un argomento a tua scelta
- Balla un ballo del grest senza musica
- Racconta una barzelletta che non faccia ridere nessuno
- Costruisci un cellulare con gli oggetti che trovi intorno a te
- Gioca a carte e vinci
- Batti un educatore a braccio di ferro
- Conta fino a 74 a partire da 102
- Crea un bans per il prossimo Grest
- Fai 15 squat senza ridere
- Imita gli educatori senza ridere
- Inventa un nuovo programma televisivo, con annesso regolamento
- Recita la tabellina del 13
- Dì l'alfabeto al contrario

## VI POTREI STUPIRE...



1. Nella vita di tutti i giorni, a scuola, a casa, con gli amici, nello sport, cosa penso di me? Mi sento importante per qualcuno?

---

---

---

---

---

2. E qui al campo? Mi sono sentito/a apprezzato/a? Sono stato/a me stesso/a?

---

---

---

---

---

3. Cosa mi porto a casa di nuovo? E l'impegno che mi sono preso e che ho scritto nel puzzle, come lo voglio realizzare nel concreto?

---

---

---

---

---