Parrocchia
San Felice a Ema
Via San Felice a Ema, 47
501125 Firenze
Tel. 055.2049248

Percorso Prima Media

2° parte – da gennaio a maggio



2023-2024

«... NON PIÙ BAMBINI MA ANCORA NON ADOLESCENTI ...»

PROGRAMMAZIONE PRIMA MEDIA / GENNAIO – MAGGIO 2020

giovedì		PRIMA MEDIA
01/01	**†**	**SOLENNITÀ MARIA MADRE DI DIO**
14/01	**I**	Memorizzazione le prime 5 scene mistero pasquale
21/01	**II**	Memorizzazione dalla sesta alla nona scena
28/01	**III**	Memorizzazione dalla decima alla tredicesima scena
4/02	**IV**	Memorizzazione della 14° scena moltiplicazione dei pani e raffronto con la Messa – eventuale cena?
11/02	**V**	Memorizzazione delle ultime sei scene
18/02	**VI**	**GIOCO DEL MISTERO PASQUALE**
25/02	**VII**	Lancio Uscita
3/03	**VIII**	Divisione compiti uscita
10/03	**IX**	Ultime indicazioni uscita
17/03		Non ci siamo: ritiro catechisti a Assisi
?????		**Uscita**
24/03	**†**	**DOMENICA DELLE PALME**
29,30,31/03		**TRIDUO PASQUALE**

IL GIOCO DEL MISTERO PASQUALE

Il «gioco del Mistero Pasquale» **cerca di svelare la logica dell'amore vissuto da Gesù fino ad arrivare alla Croce**, «follia» e «scandalo», dirà San Paolo. Questa ragione d'essere, propria della fede cristiana, non è un sapere astratto, ma **l'amore che si spinge fino al dono di sé**. Ecco ciò che si deve comprendere in questo gioco catechistico che assomiglia un po' ad una partita di **«vince chi perde»**.

Nel Medio-Evo, nella settimana della Passione, venivano rappresentati i «misteri» sul sagrato delle chiese. Questi misteri permettevano agli spettatori di richiamare alla memoria lo svolgimento delle scene descritte nei Vangeli e soprattutto di viverle «sulla loro pelle» grazie agli attori che, numerosi, si preparavano con molto anticipo. Esistono ancora ai nostri giorni questo tipo di rappresentazioni della Passione, in Europa e America Latina.
Il gioco del Mistero Pasquale che proponiamo qui sullo stile di un gioco di società, permetterà ai ragazzi che stanno uscendo dall'infanzia (11-12 anni) di «seguire il cammino di Gesù»... e di comprendere che sono queste sue scelte, i suoi gesti e le sue relazioni con le altre persone (raccontate nei Vangeli) che lo condurranno alla Croce.
Ognuno di questi gesti del Signore è un rischio che egli ha assunto su di sè. E così attraverso questo gioco, colui che «segue Gesù», che desidera imitarlo, arriva egli stesso alla Croce dopo aver vissuto ciò che Gesù ha vissuto incontrando gli altri.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Scopo generale del gioco

1. Seguire il cammino di Gesù.
2. Comprendere che i suoi gesti e le sue azioni lo conducono alla Croce... e dunque alla Resurrezione.

Regole del gioco

1. **Costruirlo**

Scopo dell'attività: memorizzare le scene del vangelo disegnandole.
Ad ogni squadra viene consegnato **un grande cartellone,** sul quale è già disegnata la montagna e il «percorso evangelico» che conduce alla sua cima : la croce.

Il percorso si compone di venti caselle (18 orizzontali e 2 verticali) e prevede l'utilizzo delle carte[1]. Ai lati del sentiero in salita si vedono diversi motivi illustrati: una colomba, un serpente, una barca, un lettuccio (barella), una spiga, una rete, 5 pani, 2 pesci, un legno, un bicchiere d'acqua, una macina di mulino, un fuoco, un calice, un cespuglio di spine, una palma, una pietra, un flacone di profumo, alcune monete d'argento, una brocca, un agnello...
Ogni squadra riceve anche delle **piccole carte** con dei sottotitoli «Gesù ...» che dovranno essere:

A. **Disegnate**
B. **Incollate al loro posto sul cartellone di gioco.**

2. **Dargli senso**

Scopo dell'attività: riflettere sul senso di *luce/tenebre* dato alle diverse situazioni proposte (scure o chiare).
Per fare questo verrà chiesto ad ogni squadra di aggiungere un bordo o degli angoli alle carte (di colore scuro sulle carte che evocano senso di tenebre, o chiaro per le altre).

[1] I racconti proposti seguono lo svolgimento del Vangelo di Marco. Per ogni racconto sono previste 2 caselle. Sopra ogni casella verrà citato il riferimento evengelico. Le carte riportano solamente il titolo dell'episodio raccontato, altrimenti lo sforzo della ricerca sarebbe nullo.

3. Giocare

- La squadra costruisce un dado le cui facce riportano solo i numeri 1, 2, e 3.
- Ogni giocatore confeziona un segnalino con la sua foto.
- Il percorso parte dal basso della montagna verso la cima.
- Non si torna mai indietro.
- Si getta il dado e si avanza di tante caselle secondo il numero indicato.
- Chi capita su una casella ***chiara*** riceve una carta **«enigma di Dio»**, alla domanda scritta sopra potrà essere data una o più risposte.
- Chi capita su una casella ***scura*** raddoppia subito il punteggio del dado e avanza del punteggio corrispondente (avanza quindi più rapidamente).
- **Vince il giocatore che arriva per primo alla Croce, ed ha il tempo di decifrare il maggior numero di enigmi... se ne ha!**

4. Consigli per la preparazione del gioco

- Ogni ragazzo deve avere una sua foto e materiale per disegnare, tagliare, colorare, incollare ecc.

- Ogni gruppo riceve:
  - il cartellone ([2]), base del gioco
  - 20 carte da disegnare, con una didascalia in basso ([3])
  - un dado e 3 etichette autoadesive per coprire le facce 4, 5 e 6 del dado
  - un foglio con le regole del gioco.

- L'animatore prepara anche:
  - le 10 carte con gli enigmi da A a L, ottenute ritagliando l'allegato 1. Le carte enigma saranno vinte e discusse durante lo svolgimento del gioco ([4])
  - le 4 domande "Credi". Serviranno dopo il gioco (nel gruppo) per discutere con un altro gruppo.

[2] Riportando il disegno su un cartellone di cm 70 x 100, le carte misureranno 75 mm x 62 mm.

[3] Oppure le carte e una striscia di didascalie da ritagliare e incollare in basso sulle carte.

[4] Le domande bis e ter sono scritte sulla stessa carta della domanda iniziale, l'animatore saprà se deve andare oltre nella discussione con i giocatori o no.

***Nota**:* è importante che i ragazzi siano tutti occupati, ciascuno secondo le sue competenze. I biblisti cercano i riferimenti delle carte. Gli artisti disegnano le scene del Vangelo e decorano il cartellone. Gli artigiani preparano il dado e incollano le carte al loro posto sul cartellone.

Tutti giocano, compresi i catechisti e animatore.

La scelta di questi racconti è tale che permettono di constatare che la vita di Gesù, le sue azioni e il modo in cui sono accolte, lo conducono verso la Passione. Passione che comincia fin dalla sua nascita.

Nella presentazione ai ragazzi bisogna dare il testo del Vangelo, ma nello stesso tempo, bisogna insistere sul dono di Dio e su coloro che lo rifiutano: i Farisei, Erode, la folla, i sommi sacerdoti.

Questi commenti e queste informazioni sono aperti alla riflessione dei ragazzi: Gesù è coraggioso, non indugia nel fare quello che gli sembra giusto, anche se non è compreso e ciò lo conduce alla morte.

5. **DOMANDE «CREDI!»**

Dopo il gioco, più gruppi si ritrovano per lo scambio di parola. Si proporrà di discutere su una delle domande "enigmi" che **non** avranno trovato soluzione, o su una delle seguenti domande, le domande "CREDI!":

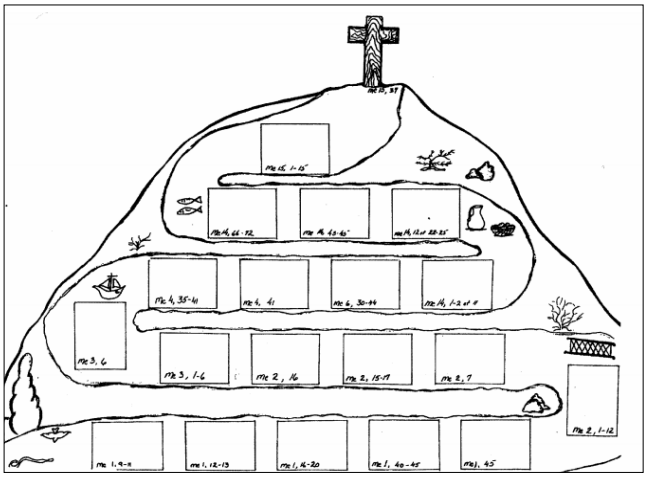
1. Che cosa vuol dire Gesù quando dichiara ciò che tutti sanno: "Il medico non è fatto per i sani ma per i malati"? (Mc 2,17)
2. Questo gioco parla dei sacramenti? Se sì, quali? Quando?
3. Leggere Mc 3,13-19.
   Di quale montagna parla l'evangelista Marco?
   Ha un rapporto con il nostro gioco?
   E chi potrebbero essere "i dodici" oggi?
4. Il gioco consisteva nello scalare una montagna.
   Nella tua vita ti capita di salire o scendere quella montagna?

I INCONTRO: Memorizzazione prime 5 scene del mistero pasquale

In questo primo incontro ci presenteremo con 2 grandi cartelloni da gioco del mistero pasquale dicendo che la preparazione di questo secondo grande gioco dell'anno ci accompagnerà nel cammino verso la Pasqua.
I tabelloni devono essere ricavati dall'allegato presentando nei riquadri solo il riferimento biblico. Nel primo incontro lavoreremo a squadre sulle prime 5 immagini.
Si dividono i ragazzi in due squadre: le squadre si danno un nome e nominano un capitano portavoce. All'interno della squadra devono essere nominati **2 biblisti** e vengono consegnate 2 bibbie a squadra. Vengono nominati **5 pittori** e **1 narratore**. Si consegnano 5 fogli da disegno ciascuno con una delle seguenti didascalie:

1- GESÙ È BATTEZZATO DA GIOVANNI (Mc 1, 9-11)
2- GESÙ È TENTATO NEL DESERTO (Mc 1, 12-13)
3- GESÙ CHIAMA I SUOI DISCEPOLI (Mc 1, 16-20)
4- GESÙ GUARISCE UN LEBBROSO (Mc 1, 40-45)
5- NON POTEVA PIU' ENTRARE NELLE CITTA (Mc 1, 45)

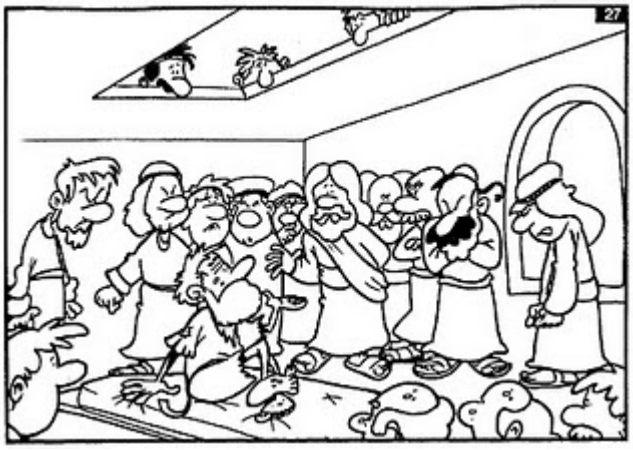
Ciascuna squadra ha davanti il cartellone del gioco con sopra scritti i riferimenti biblici. I biblisti cercano sulla bibbia il brano citato, lo leggono e poi un pittore comincia a disegnare la scena corrispondente e così via per le 5 scene.



Una volta completati i disegni dovranno essere bordati di nero se si ritiene che sia un episodio triste e negativo e di giallo se bello e positivo.

Quindi vengono posti nella casella corrispondente del cartellone (verranno valutati anche per come sono fatti). A questo punto la squadra cerca di riunire gli episodi in un'unica storia. Infine ciascun narratore dovrà raccontare la storia all'altra squadra. I punteggi verranno dati da 1 a 5 sulla posizione corretta dei disegni, sulla cura delle immagini e sulla modalità del racconto: vince la squadra che colleziona più punti (magari vince un cioccolatino!).

II INCONTRO: memorizzazione dalla 6° alla 9° scena



Si dividono di nuovo i ragazzi in due squadre. Si nominano i biblisti (possibilmente non gli stessi della volta precedente) e 1 narratore. Ad una squadra verrà consegnato il riferimento **Mc 2, 1-12** (Gesù guarisce un paralitico) e all'altra **Mc 2, 15-17** (Gesù mangia con i pubblicani e i peccatori).

Le squadre dovranno trovare il brano sulla Bibbia, leggerlo bene e imparalo: dopo ciascuna squadra dovrà mimare senza parlare l'episodio all'altra squadra che dovrà indovinare di cosa si tratta: Dovranno essere individuati la maggior parte di particolari. Prende più punti chi riesce a far indovinare la maggior parte dei dettagli. A questo punto il narratore di ciascuna squadra racconta in modo dettagliato l'episodio e riceverà un punteggio per il racconto. Dopo il racconto vengono consegnate alle squadre 4 fogli con le seguenti didascalie:

1- GESÙ GUARISCE UN PARALITICO (Mc 2, 1-12)
2- "BESTEMMIA! CHI PUO PERDONARE I PECCATI SE NON DIO SOLO?" (Mc 2, 7)
3- GESÙ MANGIA CON I PUBBLICANI E I PECCATORI (Mc 2, 15-17)
4- "COME? … MANGIA CON I PECCATORI!" (Mc 2, 16)

I ragazzi disegnano le scene (la 2 e la 4 non saranno facili ma gli permetterà di **riflettere sul giudizio di chi vede Gesù**) circondano di giallo e nero le

immagini. Decidere dove attaccarli. Discussione. Punteggio finale globale. Proclamazione squadra vincente (cioccolatini!).

III INCONTRO: memorizzazione dalla 10° alla 13° scena



Per questa memorizzazione si sceglie **la rappresentazione teatrale**. Vengono divisi in due gruppi.

In ciascun gruppo si nomina un biblista sceneggiatore che dovrà ricercare episodio sulla bibbia, un regista e un narratore. Viene data a ciascuna squadra una cesta piena di materiale necessario (vestiti, etc.). Poi ad una squadra viene consegnato **Mc 3,1-6** (guarigione mano inaridita) e all'altra **Mc 4,35-41** (Gesù calma la tempesta). Diamo 20'-30' per preparare il tutto poi si procede alla rappresentazione. Alla fine applausi e oscar miglior attore, miglior regia, etc. con super cioccolatini! Prima di chiuder vengono individuati 4 volontari per squadra che si prendono impegno di disegnare a casa le quattro scene con le seguenti didascalie spiegando che sono fondamentali per il proseguimento del gioco (far cerchiare di nero o giallo):

1- GESÙ GUARISCE LA MANO INARIDITA (Mc 3, 1-6)
2- I FARISEI E GLI ERODIANI TENEVANO CONSIGLIO PER FARLO MORIRE (Mc 3, 6)
3- GESU CALMA LA TEMPESTA (Mc 4, 35-41)
4- CHI È DUNQUE COLUI AL QUALE IL VENTO E IL MARE OBBEDISCONO? (Mc 4,41)

IV INCONTRO: memorizzazione 14° scena
La moltiplicazione dei pani (Mc 6, 30-44)

Si inizia l'incontro attaccando le immagini disegnate a casa dai ragazzi "volontari" e si discute se il cerchiaggio di giallo o nero sia corretto.

Quindi si prova a far ricostruire l'episodio della moltiplicazione dei pani pescando dalla loro memoria, chiedendo se qualcuno se la sente di raccontare l'episodio della moltiplicazione dei pani.

Condurre come una parola libera non avendo paura di far ripetere più volte a più ragazzi e cercando di ricostruire più particolari possibili (blu).

Chiedere alla fine se questa storia ne fa venire alla mente altre simili (verde) qualcuno potrebbe già dire la Messa per esempio… lasciar parlare.

Dopo un po' di tempo dividere in due squadre e consegnare le schede (vedi allegato) raffiguranti la moltiplicazione dei pani e la Messa. Le squadre dovranno avvicinare le immagini simili. Poi un portavoce illustra in che parte sono simili.

Quindi a ciascuno viene dato un foglio con didascalia GESÙ MOLTIPLICA I PANI. A questo punto avendo nel "cuore" il raffronto fatto con la Messa disegneranno liberamente la moltiplicazione. Far cerchiare di nero o giallo l'immagine.

V INCONTRO: memorizzazione ultime 6 scene

Per la memorizzazione delle ultime sei scene (dal tradimento di Giuda alla morte in croce) si procederà ad un racconto ben fatto. Infatti questi gruppi probabilmente conosceranno già gli episodi ma non li hanno mai sentiti raccontare nei tre anni di catechesi elementare. Creare una situazione favorevole al racconto utilizzando tecniche di rilassamento già usate in passato, musica o quello che si preferisce. Prepararsi bene sul testo biblico da adulti e raccontare senza fretta.

1- COMPLOTTO CONTRO GESÙ (Mc 14, 1-2 // Mt 26, 2-5; Lc 22, 1-2)
2- PREPARATIVI E CENA PASQUALE (Mc 14, 12.22-25)
3- TRADIMENTO DI GIUDA E ARRESTO DI GESÙ (Mc 14, 43-45)
4- RINNEGAMENTO DI PIETRO (Mc 14, 66-72)
5- GESÙ E PILATO (Mc 15, 1-15)
6- GESÙ E IL CENTURIONE (Mc 15, 39)

Fare un po' di silenzio. Poi provare a chiedere cosa ha colpito di più. Se hanno trovato qualcosa di strano o "ingiusto". Lasciar parlare. Poi far scegliere a ciascuno una scheda da disegnare (ricordarsi che devono essere doppie per i doppi cartelloni). Alla fine dovranno circondare di nero o giallo il disegno a seconda che sia un episodio negativo o positivo. Decidere tutti insieme quali attaccare e dove nel tabellone (infatti non tutti avranno circondato dello stesso colore le immagini, per cui scegliere tutti insieme). Dare alcune Bibbie per decidere dove attaccare i disegni.

VI INCONTRO: Recupero eventuali racconti

Recupero: di eventuali storie non raccontate, disegni non fatti e per finire materiale per il gioco (cartellone, segnaposti etc.). Preparate tutto con cura perché il gioco possa scorrere bene.

VII INCONTRO: GIOCO DEL MISTERO PASQUALE

GIOCO – prevedere di prolungare l'incontro per terminare il gioco **concludendo con la CENA**

VIII INCONTRO: Lancio uscita 21-22 marzo

Gli animatori e educatori dovranno organizzare per questo incontro un lancio WONDER, MERAVIGLIOSO!

IX INCONTRO: Divisone compiti uscita 21-22 marzo

L'incontro sarà dedicato all'organizzazione dell'uscita: si potrebbe dare a ciascun gruppo l'organizzazione di un settore specifico. Ad esempio un gruppo fa la cambusa quindi si occupa di decidere il menu di fare la spesa di dividersi i compiti. L'altro prepara liturgia e attività per la domenica mattina e per il sabato sera dopo cena (ovvero giochi etc.)

Sarebbe importante che i ragazzi cominciassero a pensare loro a cosa fare e fossero loro i protagonisti delle scelte fatte: è la prima volta che ci provano non forzare troppo se i tempi non sono maturi.

X INCONTRO: Ultime indicazioni uscita 21-22 marzo

Finire di preparare il necessario per l'uscita!

USCITA A POLCANTO - Visione del film "Wonder" e attività

Traccia

Partendo dalla proiezione del film **"Wonder"** elaborare un cineforum con successiva animazione.

Fare un lavoro sui due giorni che mette in collegamento i brani biblici delle guarigioni che hanno sentito nel gioco del mistero Pasquale (paralitico, mano inaridita etc.) con il filmato (in realtà potrebbe venire fuori anche morte e resurrezione di Gesù).

Quindi animazione nel verde tra filmato e brano biblico con obiettivo catechetico l'idea che forse si può guarire anche in altro modo oltre a quello fisico (introduzione ma non spiegazione del linguaggio simbolico…) … i ragazzi dovrebbero arrivarci da soli. Le guarigioni bibliche sono fisiche … il protagonista del filmato viene cambiato, trasformato? No … è guarito? Boh non so … qualcuno dirà sì, e da lì, lasciar parlare loro senza avere fretta.

Cineforum – *WONDER*

(cfr. https://agiscuola.it/schede-film/item/673-wonder.html)

Proiezione film a gruppi riuniti

A fine proiezione ci si divide in gruppi da 8-10 ragazzi (dividere in gruppi i ragazzi in base ai presenti, mescolandoli. Ciascun educatore prende un piccolo gruppo in stanza separata) per confronto sulle seguenti domande:

1- Quali sono secondo te i sentimenti del protagonista (Auggie) del film?
2- Auggie è felice con la sua famiglia? La famiglia è felice con Auggie?
3- Qual è la reazione dei compagni, quando vedono Auggie per la prima volta?
4- Perché il suo migliore amico lo tradisce?
5- Cosa hai sentito e provato tu durante il film?
6- Perché si sente di fronte ai compagni come fosse una sorta di super-eroe o di un'astronauta che è riuscito finalmente a piantare la sua bandiera nel pianeta inesplorato in cui ha deciso di scendere?
7- C'è qualcosa in questa storia che ti ha colpito particolarmente o che ti è sembrata strana e non ti torna?
8- Questa storia ti fa venire in mente altre storie e in particolare storie bibliche? In che parti sono simili?

Provare a scrivere i punti principali detti dal gruppo e individuare un capogruppo che esporrà al gruppo allargato

Questa seconda parte del lavoro dovrebbe durare al massimo una ½ ora.

- Dopo essere tornati in gruppo allargato i portavoce illustrano il lavoro dei piccoli gruppi.
- Confronto: durata massima 20' (?) Preghiera finale.

Sarebbe importante preparare la celebrazione della domenica a partire dal lavoro fatto.

XI INCONTRO: Verifica dell'uscita

Costruire un incontro sulla verifica dell'uscita ma soprattutto sul **far raccontare l'esperienza vissuta** per costruire la propria storia. **Luci e ombre dell'esperienza.**

Alla fine provare a far **cercare un brano biblico** che gli ricordi l'esperienza vissuta, oppure lo propone il catechista stimolando i raffronti ai ragazzi.

Questo incontro apparentemente semplice e banale dovrebbe in realtà essere condotto con attenzione.
Infatti si tratta di uno dei primi tentativi di far ricostruire la storia del loro gruppo. L'incontro deve essere condotto con le stesse caratteristiche che si utilizzano per condurre la parola libera sul racconto biblico (sarebbe bene anche registrarsi).

Esempio di traccia per incontro –verifica ritiro gruppo prima media:

1- Far iniziare a raccontare l'uscita in modo cronologico a partire dagli incontri di preparazione fino al ritiro vero e proprio cosi come si racconta la storia biblica: uno prende la parola racconta … un altro va avanti, ci si corregge a vicenda e cosi via e si ricostruisce tutta la storia cercando di evocare i fatti piuttosto che commentarli: siamo a livello di parola blu. Non avere fretta di terminare questa fase: i ragazzi stanno facendo memoria del loro vissuto (qualcuno potrà fare resistenza, trovare la cosa inutile … andate comunque avanti).

2- Al termine, quando sono tutti d'accordo su come sono stati ricostruiti i fatti provate a gettare qualche provocazione (livello di parola rosso). ***C'è qualcosa che ti ha colpito particolarmente? C'è qualcosa che ti è sembrato strano? Hai trovato qualcosa di ingiusto? …***

Lasciar parlare … accogliere anche i loro silenzi … non avere fretta: infatti è importante capire che, come la Parola lascia spazio a dubbi e domande, cosi avviene per la nostra vita.

Alla fine consegnare a ciascun ragazzo due **cartoncini colorati** con due domande:

- **La cosa che mi è piaciuta di più e perché?**
- **La cosa che mi è piaciuta di meno e perché?**

Lasciare del tempo in silenzio per scrivere liberamente e in anonimato la risposta. Raccogliere i cartoncini senza rileggerli sul momento.

Fare un attimo di silenzio: a questo punto l'educatore comincia a raccontare (meglio che leggere in questo caso) un brano biblico che precedentemente

aveva individuato in base a ciò che era avvenuto all'uscita come dinamica di gruppo (oppure lo può cambiare in base a quello che è venuto fuori dalla parola libera dei ragazzi).

Racconta il brano arricchendolo di alcuni particolari che non deformino il testo biblico ma che aiutino i ragazzi a fare dei raffronti con quello che hanno vissuto … alla fine silenzio.

Provare a chiedere se questo racconto gli fa venire in mente qualcosa … qualcuno potrebbe accostarlo a quello che hanno vissuto … o forse no, sarà comunque un primo passo per cogliere che la Parola di Dio è un tutt'uno con la nostra vita.

XII INCONTRO: Liturgia penitenziale

DOMENICA DELLE PALME

XIII INCONTRO: […]

09 – 12 Aprile TRIDUO PASQUALE

LA SETTIMANA DAL 12 AL 19 NON CI SARANNO INCONTRI DEI GRUPPI

XIV INCONTRO: preparazione squadre per tornei

XV INCONTRO: allenamento per i tornei

DAL 4 AL 15 PARTECIPAZIONE AI TORNEI

SABATO 16 MAGGIO
FESTA DI CHIUSURA DELL'ANNO PASTORALE

ALLEGATO 1

Didascalie da scrivere sulle carte da disegnare e poi incollare sul tabellone: ([5])

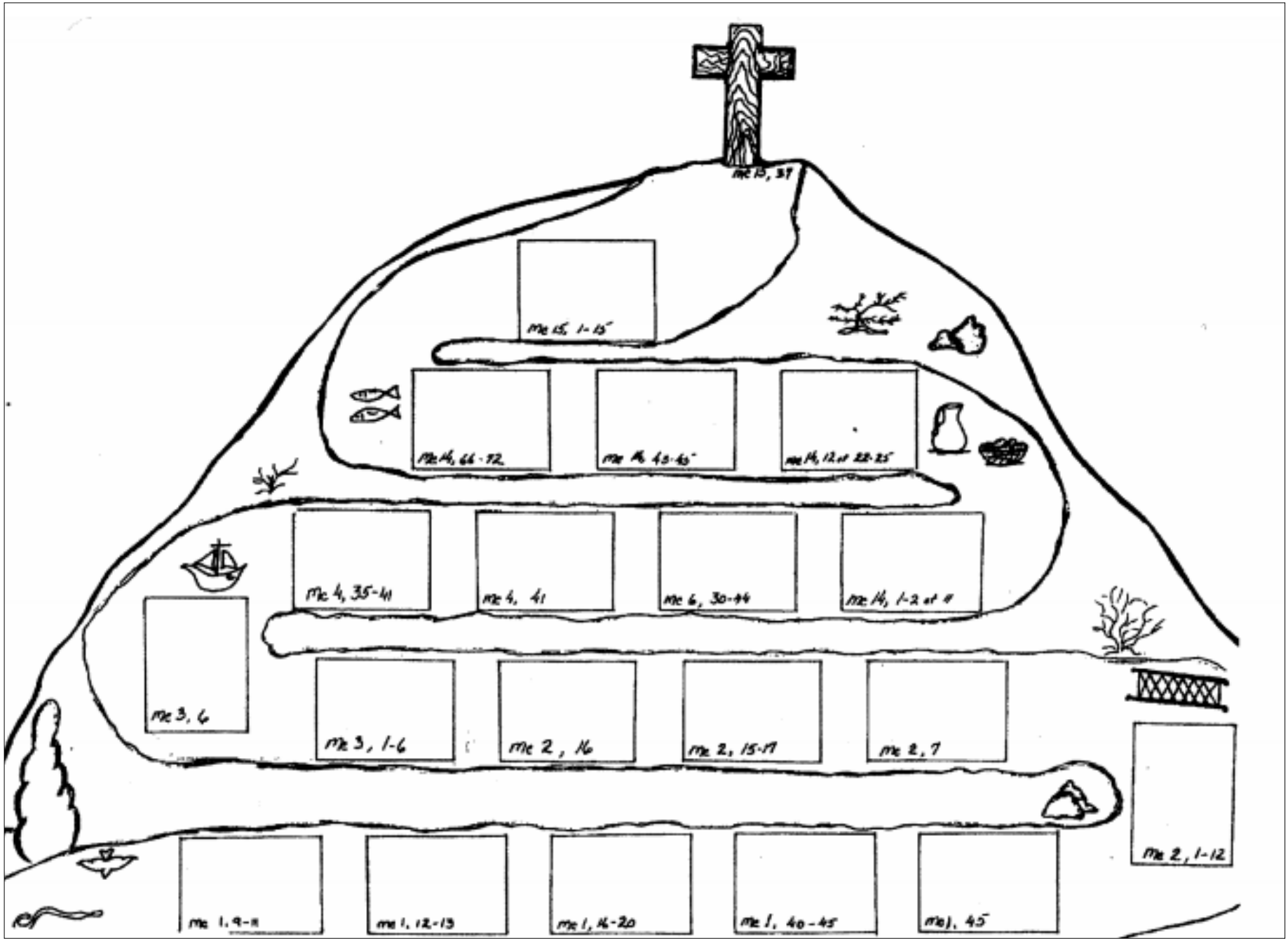
Gesù è battezzato da Giovanni	* I Farisei e gli Erodiani tenevano consiglio per farlo morire
Gesù è tentato nel deserto	Gesù calma la tempesta
Gesù guarisce un lebbroso	"Chi è dunque costui al quale anche il vento e il mare obbediscono?"
Gesù chiama i suoi primi discepoli	Gesù moltiplica i pani
Non poteva più entrare nelle città	Giuda tradisce Gesù
* Gesù guarisce un paralitico	Gesù si consegna nell'Eucaristia
"Bestemmi! Chi può perdonare i peccati se non Dio solo?"	I soldati arrestano Gesù
Gesù mangia con i pubblicani e i peccatori	Pietro rinnega Gesù
"Come, mangia con i peccatori!"	Pilato giudica Gesù e lo consegna
Gesù guarisce l'uomo dalla mano inaridita.	Gesù, emesso un grande grido, spirò in croce.

[5] Attenzione, le due didascalie segnate con l'asterisco ***** devono essere sul lato corto (orizzontale) delle carte.

Allegato 1: 12 enigmi

A A quali altri racconti biblici può far pensare la colomba del Battesimo di Gesù?	**B** A quali altri racconti biblici può far pensare la tentazione di Gesù nel deserto?
C Secondo voi, si può diventare pescatori di uomini? Ne conoscete uno? Come agisce?	**D** Secondo voi, perché Gesù maltratta e scaccia il lebbroso che ha appena guarito? **D/2** In quale altra occasione Gesù ha steso la sua mano o le mani?
E/1 Secondo voi, è più facile dire ad un paralitico "i tuoi peccati sono perdonati" o dirgli davanti a tutti "alzati e cammina"? **E/2** Perché Gesù gli dice di prendere il suo lettino? **E/3** Conoscete un canto o una preghiera per glorificare Dio?	**F** Sapete dov'è la casa di Gesù dove molti peccatori sono a tavola con Lui? Oggi possiamo ancora andarci?
G È difficile vedere una mano inaridita, ma si può vedere un cuore o una vita inaridita?	**H** Secondo voi, "chi è dunque colui al quale anche il vento ed il mare obbediscono?" **H/2** L'avete visto anche voi farsi obbedire dal vento e dal mare? **H/3** Può comandare a tutti i venti e a tutti i mari?

I Perché Gesù dice ai discepoli: “Date loro voi stessi da mangiare”? Lui sapeva bene che tanto pane sarebbe costato molto caro, troppo caro. D’altra parte, chi ha dato da mangiare?	**L** A che cosa vi fa pensare questo versetto del vangelo di Marco: “Prendendo i pani e i pesci, alzò gli occhi al cielo, benedisse i pani, li spezzò e li diede ai suoi discepoli…” (Mc 6,41)
<u>Domanda “CREDI!” 1</u> **Che cosa vuol dire Gesù quando dichiara ciò che tutti sanno: “Il medico non è fatto per i sani ma per i malati”? (Mc 2,17)**	**<u>Domanda “CREDI!” 2</u>** **Questo gioco parla dei sacramenti? Se sì, quali? Quando?**
<u>Domanda “CREDI!” 3</u> **Leggere Marco 3,13-19.** **Di quale montagna parla l’evangelista Marco?** **Ha un rapporto con il nostro gioco?** **E chi potrebbero essere “i dodici” oggi?**	**<u>Domanda “CREDI!” 4</u>** **Il gioco consisteva nello scalare una montagna.** **Nella tua vita, ti capita di salire o scendere quella montagna?**


Mk 15, 37
Mk 15, 1-15
Mk 14, 66-72
Mk 14, 43-46
Mk 14, 12 et 22-25
Mk 4, 35-41
Mk 4, 41
Mk 6, 30-44
Mk 14, 1-2 et
Mk 3, 6
Mk 3, 1-6
Mk 2, 16
Mk 2, 15-17
Mk 2, 7
Mk 2, 1-12
Mk 1, 9-11
Mk 1, 12-13
Mk 1, 14-20
Mk 1, 40-45
Mk 1, 45

XIII INCONTRO: Lancio del sogno estivo e prima discussione

Possibile scaletta prossimi incontri di catechismo

I prossimi incontri di catechismo saranno rivolti all'organizzazione di un progetto pensato, "sognato" e realizzato interamente dai ragazzi. Ciascun gruppo avrà il suo sogno da realizzare. Tale "evento", piccolo o grande che sia dovrebbe preferibilmente svolgersi tra il **venerdì sera e la domenica.**
Deve essere una cosa che desiderano e scelgono come gruppo, ma che sia realizzabile. Durante la scelta di cosa fare anche il catechista potrà (in sordina e non in modo impositivo) fare le sue proposte… ma dovrà anche accettare che vengano bocciate dal gruppo.
Se qualcuno non porterà avanti gli impegni presi nell'organizzazione si dovrà accettare (soprattutto il catechista!) il fallimento del progetto… anche questo fa la storia del gruppo.
Sarà molto importante individuare chi si occuperà di "portare" Dio con noi e in che modo.
È fondamentale per il gruppo percepire che non esiste un momento per Dio e uno per la vita "pagana" ma che la Sua presenza è costante nella nostra vita.
Lo scopo principale del progetto è proseguire la storia del gruppo iniziata di fatto con l'organizzazione del ritiro e continuare a scrivere questa storia insieme a Dio.

PRIMO INCONTRO i ragazzi arrivano e trovano nella stanza un grande cartellone (possibilmente ben fatto) con nel mezzo la scritta (grande)

INSIEME SI PUO'…..!

Giocare su doppio significato: cosa si può fare insieme e si può fare proprio perché siamo insieme.
I ragazzi avranno voglia di salutarsi e di rivedersi. Disporsi tutti davanti al cartellone e fare il lancio dell'iniziativa: ***confezionare*** bene questo momento, far percepire quello che stanno per fare è un momento speciale, da "grandi". I ragazzi sono abituati a ricevere migliaia di proposte al giorno e hanno perso la capacità di stupirsi… alimentiamo il loro sogno e

sottolineiamo ripetutamente che è una cosa che loro desiderano e che loro devono organizzare.
A questo punto dividiamo il gruppo in due sottogruppi (potranno essere chiamati "COMMISSIONI DI LAVORO" o "TOUR OPERATOR" o come meglio si crede…non vi mancherà la fantasia!). Ciascun gruppo avrà un **TOUR LEADER** che poi riferirà al gruppo riunito.
In ciascun gruppo ci sarà un catechista o un animatore. Il lavoro in piccoli gruppi dovrà durare circa 20'. Lasciare inizialmente parlare a ruota libera, poi condurre la discussione focalizzando anche la possibilità di realizzare le varie proposte:

- **durata minima evento: la serata del venerdì o la mattina del sabato.**
- **durata massima: l'intera giornata di sabato.**

I singoli gruppi individuano 4 proposte che il *tour operator* presenterà al gruppo grande con già alcune indicazioni di massima su come realizzare il progetto. Quindi si ritorna nel gruppo grande, si espone agli altri i singoli progetti. Alla fine si passa alla votazione e si sceglie il nostro "sogno". A questo punto si dividono i compiti per la volta successiva stando molto attenti che tutti abbiano un ruolo. Ad esempio:

- i fotografi per documentare la gita,
- i controllori di volo che studieranno l'itinerario,
- i tesorieri che raccoglieranno i soldi,
- i postini che prepareranno il biglietto per spiegare la gita ai genitori,
- i cambusieri che decideranno cosa mangiare,
- gli esperti gastronomi per scegliere il ristorante dove andare,
- i topografi per scegliere il sentiero,
- gli amici di Gesù che lo invitano con noi e si occupano della sua presenza etc.

Date sfogo alla vostra immaginazione. Ci diamo appuntamento alla volta successiva con tutto pronto!

Alcune possibili proposte:
<u>per una sera</u>
cena in pizzeria, uscita al cinema, andare al Mc Donald's in centro con passeggiata, ristorante cinese, cena a casa di uno di loro , andare a teatro, andare ad un concerto etc.

per la mattina di sabato

uscita vedere un museo, andare in centro con pranzo, andare ai giardini di Boboli, etc.

per una intera giornata

Andare all'hydron, andare a fare un trekking a monte senario, andare al mare , andare in bici ai renai lungo l'arno etc.

XIII INCONTRO
DIVISIONE COMPITI MICROPROGETTO

Si verifica che i ragazzi abbiamo fatto quello che dovevano per organizzare l'evento.
Non sostituiamoci a loro facciamo organizzare a loro. Si completa tutto si fissa orario per il grande giorno: **FAR SOGNARE E FAR ORGANIZZARE!** Ci stiamo preparando all'animazione della seconda media. Ricordarsi di Dio con noi

XIV INCONTRO
ULTIME INDICAZIONI MICROPROGETTO

SABATO 28 APRILE
REALIZZAZIONE DEL "SOGNO"

XIV INCONTRO: Organizzazione

29 MARZO: GIOVEDÌ SANTO
30 MARZO: GIOVEDÌ
31 MARZO: PASQUA – VEGLIA PASQUALE

XII INCONTRO:
LANCIO DEL “SOGNO” E SCELTA DEL MICROPROGETTO

XV INCONTRO

VERIFICA DELLA REALIZZAIZONE DEL “SOGNO”
È IMPORTANTE UN MOMENTO DI RILETTURA DELLA SERATA/GIORNATA PASSATA INSIEME

XVI INCONTRO

INCONTRO A DISPOSIZIONE – PARTECIPAZIONE TORNEI DI MAGGIO

SABATO 19 MAGGIO
FESTA DI CHIUSURA DELL’ANNO PASTORALE

ALLEGATO 1

Didascalie da scrivere sulle carte da disegnare e poi incollare sul tabellone: ([6])

Gesù è battezzato da Giovanni	* I Farisei e gli Erodiani tenevano consiglio per farlo morire
Gesù è tentato nel deserto	Gesù calma la tempesta
Gesù guarisce un lebbroso	"Chi è dunque costui al quale anche il vento e il mare obbediscono?"
Gesù chiama i suoi primi discepoli	Gesù moltiplica i pani
Non poteva più entrare nelle città	Giuda tradisce Gesù
* Gesù guarisce un paralitico	Gesù si consegna nell'Eucaristia
"Bestemmi! Chi può perdonare i peccati se non Dio solo?"	I soldati arrestano Gesù
Gesù mangia con i pubblicani e i peccatori	Pietro rinnega Gesù
"Come, mangia con i peccatori!"	Pilato giudica Gesù e lo consegna
Gesù guarisce l'uomo dalla mano inaridita.	Gesù, emesso un grande grido, spirò in croce.

Allegato 1: 12 enigmi

A A quali altri racconti biblici può far pensare la colomba del Battesimo di Gesù?	B A quali altri racconti biblici può far pensare la tentazione di Gesù nel deserto?
C Secondo voi, si può diventare pescatori di uomini? Ne conoscete uno? Come agisce?	D Secondo voi, perché Gesù maltratta e scaccia il lebbroso che ha appena guarito? D bis In quale altra occasione Gesù ha steso la sua mano o le mani?

[6] Attenzione, le due didascalie segnate con l'asterisco * devono essere sul lato corto (orizzontale) delle carte.

E Secondo voi, è più facile dire ad un par davanti a tutti “alzati e cammina”? E bis Perché Gesù gli dice di prendere il suo E ter Conoscete un canto o una preghiera pe	F Sapete dov’è la casa di Gesù dove molti peccatori sono a tavola con Lui? Oggi possiamo ancora andarci?
G È difficile vedere una mano inaridita, ma si può vedere un cuore o una vita inaridita?	H Secondo voi, “chi è dunque colui al quale anche il vento ed il mare obbediscono?” H bis L’avete visto anche voi farsi obbedire dal vento e dal mare? H ter Può comandare a tutti i venti e a tutti i mari?
I Perché Gesù dice ai discepoli: “Date loro voi stessi da mangiare”? Lui sapeva bene che tanto pane sarebbe costato molto caro, troppo caro. D’altra parte, chi ha dato da mangiare?	L A che cosa vi fa pensare questo versetto del vangelo di Marco: “Prendendo i pani e i pesci, alzò gli occhi al cielo, benedisse i pani, li spezzò e li diede ai suoi discepoli…” (Mc 6,41)
Domanda “CREDI!” 1 **Che cosa vuol dire Gesù quando dichiara ciò che tutti sanno: “Il medico non è fatto per i sani ma per i malati”? (Mc 2,17)**	**Domanda “CREDI!” 2** **Questo gioco parla dei sacramenti? Se sì, quali? Quando?**
Domanda “CREDI!” 3 **Leggere Marco 3,13-19.** **Di quale montagna parla l’evangelista Marco?** **Ha un rapporto con il nostro gioco?** **E chi potrebbero essere “i dodici” oggi?**	**Domanda “CREDIO!” 4** **Il gioco consisteva nello scalare una montagna.** **Nella tua vita, ti capita di salire o scendere quella montagna?**