Parrocchia
San Felice a Ema
Via San Felice a Ema, 47
50125 Firenze
Tel. 055.2049248

CATECHESI
BIBLICO SIMBOLICA

Percorso di II MEDIA



- «Se vuoi costruire una barca, non radunare uomini per preparare la legna, dividere i compiti e impartire ordini, ma insegna loro la nostalgia per il mare vasto e infinito»

Introduzione

Animare un gruppo di adolescenti.

Dal «sogno» alla realtà

L'**iniziazione all'ascolto esistenziale delle Scritture** - si potrebbe aggiungere: dei sacramenti - **è la nostra finalità ultima**. Ne derivano tre obiettivi pratici dell'animatore che si concretizzano in delle tecniche.

1. Il primo è la **VOLONTÀ INCESSANTE DI «DIRE DIO»**, di nominarlo a proposito e a sproposito là dov'è ignorato, di far risuonare la Parola nel gruppo di catechesi quando è il momento.
2. Il secondo è **FAR «NARRARE LA STORIA» DAL GRUPPO**. In effetti, è un preliminare indispensabile al primo obiettivo, «dire Dio». È un passaggio obbligato, perché ci vuole il racconto di una vita attuale per accostarvi il testo biblico. L'animatore avrà cura di ciò in modo permanente, arrivando fino a rammentare lui stesso la storia di tanto in tanto.
3. La narrazione è preceduta dalla vita, o piuttosto da un'azione comune. L'animatore quindi **FARÀ VIVERE IL GRUPPO**. Animerà delle attività affinché venga raccontata una storia. Due ragioni militano a favore di ciò:
   a. **I ragazzi di quest'età non possono dire «se stessi» spontaneamente**. Ricordiamocelo: «Gli altri hanno sempre torto!». All'inverso rispetto ai loro fratelli maggiori - che sono alle superiori - agli adolescenti **la vita relazionale sfugge** in gran parte: la ignorano, la dimenticano, la deformano, soprattutto quando vi sono molto coinvolti. Di qui la necessità di vivere delle relazioni nel Gruppo stesso di catechesi. L'adulto, allora, può esserne il testimone imparziale.
   b. Ogni vita relazionale suppone anche dei **compiti e dei ruoli personalizzati**. L'adulto, dato che ha un minimo di distacco - e dato che l'adolescenza non ne ha - ha un ruolo di consigliere.

Per far vivere il suo gruppo, l'animatore **incita continuamente i ragazzi a organizzarsi** e arriva fino ad aiutarli: «Chi fa cosa, e per quando?». Ma ogni organizzazione ben presto inaridisce: perciò **UN SOGNO deve animare la vita e il progetto degli adolescenti**. L'entusiasmo è indispensabile per l'accettazione delle regole e dei vincoli dell'organizzazione. Per far vivere, l'animatore fa continuamente «sognare», cioè fa vibrare il gruppo di catechesi su una moltitudine di attività possibili. In mancanza di ciò, l'adolescente si rinchiude in degli stereotipi. Ecco le due condizioni affinché vi sia vita.

Abbiamo nominato i tre atteggiamenti permanenti - «dire» Dio, narrare la storia e far vivere il gruppo - sui quali l'educatore gioca per condurre i ragazzi verso la loro storia cristiana. In tal modo, la sua mira catechetica potrà essere portata a termine.

Ora verranno descritti i tre atteggiamenti; questo capitolo tratterà del «**Come fare a far vivere il gruppo?**», in altre parole: **far «sognare» e far organizzare**.

Non scordiamo mai, tuttavia, che questo lavoro si fa su uno sfondo d'infanzia.

Il «sogno» e l'adulto

Non chiunque può far «sognare» gli altri. Per trasmettere al ragazzo la gioia, la fiducia nell'«Avvenire» che lo aiuta a uscire dallo spazio presente è necessario un atteggiamento interiore, quasi spirituale. Tre irrigidimenti dell'adulto nel suo modo di essere e di vivere la durata umana sono di ostacolo all'entusiasmo:

1. **IL SUO RAPPORTO CON IL PASSATO:** l'uomo stanco, disilluso dalla vita, trascina un peso troppo grave per far galoppare i ragazzi in avanti. II «depresso» ha paura della storia da vivere. Per esempio, farà di tutto per evitare i piccoli insuccessi inerenti a ogni vita umana responsabile.
2. **IL SUO RAPPORTO CON IL PRESENTE**: il tecnico concreto ed efficace non sopporta il rischio di

un'avventura fluida e mal preparata, non più di quanto sopporti il fallimento, del resto. Il suo ritornello è ben noto: «Siamo realisti!». Quest'uomo non può accettare di lanciare i ragazzi in avanti. Pianifica. Programma. Rinchiude la vita nella rete di un'organizzazione pratica. Vuole tutta la storia scritta in anticipo, fin nei minimi dettagli. Dunque, impedisce al gruppo di fare esperienza del tempo, di vivere i rischi della storia personale. Probabilmente vorrebbe organizzare anche l'iniziativa di Dio. Sarebbe forse, di nuovo, un modo di esorcizzare la paura?

3. **I1 SUO RAPPORTO CON IL FUTURO**. I due atteggiamenti precedenti conducono alla religione immobile di un credente proprietario dell' «a-venire». L'ipertrofia impaurita del passato e del presente, infatti, mette a morte la storia in cui il Cristo si rivela liberamente. Perciò, una religione ripetitiva, improntata a una serietà pratica, prende il posto della credenza «poco seria» in un Dio ipotetico. Quest'atteggiamento religioso assai attuale elimina il «sogno» del Signore che «viene» nell'area del tempo. L'alleanza atea tra la tecnica positiva e la paura della morte si oppone profondamente a una durata aperta all'iniziativa di Dio. Tale atteggiamento religioso, quando è esclusivo e indurito, rende l'adulto inadatto all'animazione cristiana dei gruppi di adolescenti.

Come far «sognare»?

Il «sogno», atteggiamento ludico, poggia su delle tecniche che variano con l'età; eccone alcune.

1. **SAPER RACCONTARE**. L'adulto narra in continuazione:
   «Conosco un gruppo che... una persona che... un bosco che... una chiesa che...».
   Seguono delle **immagini evocatrici**, il cui scopo è risvegliare l'interesse. Il narratore descrive delle cose, insiste sull'atmosfera, sui particolari strani che stuzzicano la curiosità, sulle gioie, le paure, le riuscite e le imprese, l'avventura, l'evasione, l'«uscita»... Egli, con la sua storia, anticipa già un'altra storia che potrebbe venire vissuta allo stesso modo. Il narratore è un pubblicitario.
2. **APPORTARE UN OGGETTO EVOCATORE**. Un'incisione, una fotografia, un poster, un vecchio scritto indecifrabile, un messaggio segreto, un'icona, uno strumento, un cappello o un costume, un oggetto esotico oppure tecnico (macchina fotografica, macchina da scrivere, binocolo, cannocchiale...) risvegliano il «sogno» e suggeriscono idee d'attività. Si presenta l'oggetto: il racconto si chiama «Che cos'è questo?». Allora si parla.
3. **RACCOMANDARE IL SEGRETO**. «È deciso di andare a pregare in alto, sul Monte Morello, e di fare una merenda nel parco pubblico al ritorno, ma non se ne parla con nessuno». A motivo del silenzio, l'attività ha molto più interesse: forse ci si «sogna» cospiratori. Il gioco viene accentuato.
4. **VOTARE IL NOME DEL GRUPPO**. Il nome, come abbiamo visto, è l'immagine ricercata di un'identità comune. Noi siamo i «Pokemon», i «Roller del Signore». gli «Assi del katekismo», i «Best di Dio»...
5. **VALORIZZARE OGNI PERSONA**. Sottolineando le **qualità personali** di ciascuno, l'adulto tratteggia un'identità, fa «sognare» un volto possibile. Mette in marcia in questa direzione, oppure riconcilia la persona con la religione, dischiudendo a quest'ultima un avvenire.

Così Alexandre, piuttosto spigliato e attivo, non dice niente, non fa niente. La catechesi lo annoia, probabilmente a causa della sua immagine di Dio: forse nel profondo di sé pensa che una «buona» religione può essere solo noiosa. L'animatore ha notato che Alexandre possiede un taccuino di «buone barzellette» e che tra i suoi compagni si è anche guadagnato una reputazione di narratore. Perciò lo interpella: « Alexandre, perché di tanto in tanto non ci racconti una buona barzelletta per darci un po' di distensione? Potremmo fare una pausa e tu saresti il nostro narratore. Potresti farci ridere, e a Dio piace molto ridere». La proposta sorprende Alexandre, che tuttavia accetta, ed è un grande successo. Il nostro ragazzo, in tal modo, potrà crescere con Dio che probabilmente lui sognava in modo diverso. Il suo talento servirà persino alla comunione.

6. **LANCIARE UN «BRAINSTORMING»**.
   Questo termine anglosassone evoca il ribollire del cervello. La tecnica è facile da utilizzare: il Gruppo pone davanti a sé un tabellone su cui vengono scritte tutte le risposte possibili a una domanda, comprese le più fantasiose. È vietata ogni censura, l'immaginazione corre a briglia

sciolta. La domanda può essere: «Cosa facciamo?»... All'inizio, i ragazzi sono riservati. Non osano inventare. Hanno paura di dire delle sciocchezze. L'animatore introduce lui stesso delle cose non abituali: «andare a Roma», o «cancellare le lezioni e fare un ritiro di tre giorni», o «andare a pregare a mezzanotte in mezzo al bosco», o «montare una tenda immensa per Dio in cortile», o «piantare una grande croce sulla cima del tale edificio», o «organizzare una partita catechetica di hockey-su-asfalto», oppure «fare una festicciola cristiana con la musica»... Così si innesca e di tanto in tanto si rilancia la «pompa» dell'immaginazione. I ragazzi entrano più presto dell'adulto in un gioco di questo tipo. Una volta passato il momento di euforia, bisogna fare la cernita delle cose possibili. L'educatore, allora, constata la totale mancanza del senso della realtà dei preadolescenti... Vi contrappone invece il proprio realismo da adulto che sistema tutto quanto in anticipo. E una tecnica più facile da utilizzare con i sedicenni piuttosto che con i tredicenni. Un adolescente maturo, infatti, può analizzare più concretamente le proposte.

Esistono tecniche in gran numero; a forza di animare gruppi, uno se ne forgia di nuove. Perciò, non esitate a inventare.

Come far organizzare?

1. A partire dal primo incontro in cui un'organizzazione è richiesta, **associare ciascun ragazzo a un compito**. Far visualizzare la concordanza appendendola su un tabellone. Scrivere incarichi e prenotazione incarichi su tabellone Farla anche annotare sul diario di bordo. Annotarla anche per sé, sul proprio blocco d'animazione, subito dopo l'incontro.
2. **Prendersi una responsabilità pratica**: «io m'incarico della scopa... chi porta la paletta?». L'animatore è l'adulto «genitore» che dirige e contemporaneamente anche uno dei membri del gruppo al quale partecipa a pieno titolo. Mira a essere poco a poco meno «genitore» e più «pari», cosa che evidentemente non capiterà mai. Prendere un compito come tutti quanti, quindi, è una necessità. Altrimenti, un giorno o l'altro tutto si bloccherà. Questo atteggiamento duplice non è «manipolazione», è richiesto dall'ambiguità stessa dell'età, che non è più interamente della fanciullezza, ma che ancora lo rimane un po'. La situazione sarà differente dalla seconda/terza superiore in poi.
3. L'incarico puntuale può essere accompagnato da un **ruolo più permanente**, scelto per un certo tempo: X NOI è STATO POSITIVO CAMBIARLO OGNI INCONTRO (PRENOTAZIONI X GLI INCONTRI SUCCESSIVI)
    - PRESENZIOMETRATORE/TRICE
    - segretario,
    - giornalista,
    - decoratore,
    - fotografo,
    - tesoriere,
    - contabile,
    - animatore della preghiera,
    - presidente e vicepresidente,
    - colui che dà la parola,
    - esperto di documenti,
    - «orologio» la cui responsabilità è l'orario,
    - clown...
    - e persino «poliziotto», per far rispettare l'ordine.

    Questi ruoli sono più o meno ludici e naturalmente si adeguano all'età. Responsabilità importanti quali quelle di giornalista o segretario e di presidente... possono essere oggetto di un concorso in cui una giuria d'occasione sceglie il candidato migliore.
4. **Tre ruoli sono determinanti** per la mira educativa:
    - quelli che mettono la storia in memoria: giornalista, scrivano, segretario, fotografo...;
    - quelli che fanno esistere Dio nella vita del gruppo: responsabile della preghiera, della lettura liturgica, dell'installazione di un oratorio...;
    - quelli che organizzano l'azione; l'adulto eviterà di prendere tali ruoli per non rubare ai

ragazzi l'esperienza della loro storia, e quindi il suo significato esistenziale. Se l'adulto rimanesse il «genitore», il ragazzo rimarrebbe bambino. Si tratta delle funzioni di presidente, di moderatore, di pianificatore, di « orologio»...

In particolare, quindi, l'adulto bada che esistano questi tre registri di compiti, anche se i ragazzi non ne vedono l'utilità. La riuscita educativa, infatti, dipende dall'esistenza di tali compiti che devono sempre essere aiutati e valorizzati.

5. L'**incitamento personale** consente di rilanciare un ragazzo situato male. «Tu non hai una macchina fotografica, a casa? I tuoi Genitori non ce la presterebbero?...» .
6. Viene lasciata a ciascuno **la possibilità di non fare nulla**, ma che tale posizione sia ben chiara e che venga annotata come quelle assunte dagli altri. Si ha il diritto di riposarsi. Tuttavia, se la stessa persona si riposa sempre, bisognerà parlarne.
7. **Incitare all'impresa personale o in due o in tre può consentire un miglior impegno delle persone** nella storia.
8. **L'elaborazione di una Carta**, o di una legge, garantita da Dio, permette al gruppo di prendere coscienza della necessità della regola per vivere. La sua efficacia pratica sarà quasi nulla, perché essa rimane esteriore e non cambia davvero i cuori.
    - Non scordiamolo mai: a quest'età, i fomentatori di disordini sono gli altri e la legge serve per loro. In un gruppo di seconda media, però, una regola scritta ed attaccata alla parete consente di discutere delle trasgressioni e di considerare delle soluzioni: crea delle storie e favorisce la Storia.
9. **Vigilare sui limiti di percezione del tempo**, quel che abbiamo chiamato « la profondità del tempo». Infatti, è questa a stabilire la dimensione delle imprese. In seconda media spesso l'adulto vede troppo grande, invecchia i ragazzi.

L'organizzazione e l'adulto

1. L'organizzazione richiede un intervento adulto in tutti i momenti, non per prendere il posto dei ragazzi, ma, al contrario, **per consentirgli di trovare il loro posto**. Tra il «sogno» d'origine, o piuttosto i «sogni» poiché spesso sono parecchi in concorrenza, bisogna definire insieme un progetto che pescherà un po' da una proposta e un po' da un'altra. E senza un adulto, mediatore scaltro, i ragazzi non ne vengono fuori. Bisogna conciliare, arricchire, proporre nuove soluzioni... e per finire votare. Soprattutto, **non andare troppo in fretta**, perché il lavoro educativo vero e proprio si fa non anzitutto nella realizzazione pratica dell'attività, ma nello *scambio continuo che mette in relazione* le persone presenti. La storia e l'essere al tempo nascono qui! Una piccola storia di seconda media ce lo farà comprendere.

Gli «Avventurieri della catechesi perduta» decidono di fare una grande festa per Natale. Alcuni la vedono piuttosto profana: cena e giochi vari; altri la vogliono religiosa: presepe, preghiera e albero di Natale. L'adulto anima la negoziazione, e 'così viene delineato un programma in cui tutto quanto è conciliato. È previsto un orario serrato che un ragazzo - cronometro alla mano - farà rispettare.
Tuttavia, una questione rimane controversa: la preghiera si farà all'inizio o alla fine? Mentre alcuni preferiscono vederla detta subito, altri pensano che sarebbe preferibile si facesse alla fine, come per coronare la festa religiosa. I più realisti tra i ragazzi affermano che la preghiera non sarà possibile alla fine, a motivo dell'eccitazione. La discussione procede speditamente. L'adulto allora interviene: «Se ne fossimo capaci, faremmo una preghiera all'inizio e un'altra alla fine. Ma forse non è possibile?». Dunque, viene lanciata una sfida! «Siamo capaci - dice uno - se lo vogliamo veramente». E tutti a parlare nel medesimo senso. Una votazione rapida e si constata l'unanimità: «Allora faremo due preghiere, una all'inizio della festa e l'altra per concludere». Ciò che fu detto fu detto, con l'aiuto di un «orologio» particolarmente preciso. Ecco la piccola dimensione del progetto «seconda media»!

2. L'incitamento a organizzare chiama un secondo atteggiamento dell'adulto: **non volere a tutti i costi la riuscita dell'attività**.

Questo gruppo ha deciso di fare un gioco catechetico, il «Gioco del Diluvio». Marco porterà la Bibbia, Noemi un foglio grande di cartone, il terzo un righello e dei pennarelli, il quarto dei cartoncini piccoli, il quinto... L'animatore, dal canto suo, s'incarica dei fiammiferi necessari a confezionare le piccole croci che simboleggiano

l'Arca. L'incontro seguente, dunque, è previsto per confezionare il gioco, ma Rémi scorda il cartone, base della fabbricazione, perciò non si può fare nulla. L'adulto avrebbe potuto prevedere un cartone di scorta, ma non ha voluto fare così. Chiede: «Cosa facciamo?».
Vengono proposte più soluzioni: chiedere al professore di disegno, andare alla cartoleria all'angolo, tornare a casa di Noemi che non abita molto lontano. Si decide, infine, di fare una colletta per comprare un supporto per il gioco in cartoleria. Subito, il gruppo va a prenderlo.
In tal modo, la dimenticanza di Rémi diventa benefica. La difficoltà incontrata genera la storia, che avrà ancora nuovi sviluppi. Infatti, è deciso anche che Noemi rimborsi il cartone, ma l'interessato non è d'accordo. Ci sarà dunque un secondo atto: la storia proseguirà, verrà parlata e raccontata.

Un educatore di fanciulli avrebbe certamente previsto un cartone di scorta per non perdere tempo. L'attività, in quel caso, è lo scopo dell'incontro. Per l'animatore di adolescenti, l'obiettivo è differente: noi vogliamo la storia e ciò che la fa, l'impegno delle persone le une rispetto alle altre. Una piccola contrarietà, come ne capitano tante nella vita, può essere l'occasione di una riuscita a un altro livello. Sta all'adulto essere sufficientemente solido per utilizzare la minima difficoltà, **rilanciare la storia** e **far sì che il gruppo non sprofondi in un fallimento definitivo**.

3. L'animatore, infatti, **non coltiva il fallimento**. Sa dosare il morale del gruppo aiutando l'attività, o al contrario lasciando che si giochi senza di lui.

Un gruppo di seconda media, finora ben supportato, riesce abbastanza facilmente in ciò che intraprende. L'adulto allora sottolinea l'aiuto importante che solitamente apporta, poi propone ai ragazzi di realizzare un altro progetto, senza il suo contributo. Ma Dio potrà apportare il suo, nei cuori? Il gruppo sarà capace di riuscire nella nuova tappa?

LA STORIA

L'animatore utilizza tutte le occasioni per rammentare, con poche parole, la storia vissuta. Il momento più opportuno è quello iniziale di ogni incontro: «Ricordatevi: abbiamo fatto questo, poi questo, poi questo...oggi invece faremo…».Per facilitare questo ricordo, 1'animatore potrebbe invitare il Custode del Libro a dare un titolo alla giornata vissuta:
«la prima merenda».
«1'arrivo di Giulia»,
«il gioco nel Salone»...
Due parole soltanto, e 1'immagine torna alla mente.
L'**INCONTRO CON UN PERSONAGGIO ESTERNO AL GRUPPO PUÒ ESSERE L'OCCASIONE DI FAR RACCONTARE LA STORIA** ancora una volta. Una riunione di genitori svolge la medesima funzione.
Non conviene interrogare il gruppo come farebbe un commissario di polizia: «Ditemi tutto! Raccontatemi che cosa abbiamo fatto la volta precedente!». L'insuccesso sarebbe garantito. Per contro, l'animatore può **ORGANIZZARE UN GIOCO PER CONSENTIRE L'ESPRESSIONE DEL PASSATO.**

Esempi:

COMMISSARIO DI POLIZIA

Su un tavolo centrale, l'animatore dispone diversi oggetti e parole enigmatiche che evocano situazioni vissute dal gruppo nella prima parte dell'anno. I ragazzi, suddivisi in sottogruppi, cercheranno di capire l'evento che sta dietro a ogni oggetto evocatore. Annoteranno la propria riflessione su un foglio di carta e poi si confronteranno.
Si termina l'incontro bevendo alla salute del miglior «commissario», cioè di chi ha azzeccato più situazioni.

IL GIOCO DELLA MEMORIA

Il " gioco della memoria " ha per scopo di riunire tutte le attività dell'anno, e di disporle in un ordine cronologico, su un cartellone.
Ogni gruppo affigge sul muro della propria sala un grande cartellone, dove è previsto un posto per ogni mese dell'anno e anche per quelli a venire: da settembre a settembre.
I ragazzi sono ripartiti in gruppi di tre ed ogni gruppetto di tre dispone di una scorta di cartoncini che sono destinati ad essere incollati a rovescio sul cartellone.
Ogni gruppetto si sceglie una sigla semplice che sarà disegnata su una delle due facce dei cartoncini.
Poi, i ragazzi provano a ricordarsi le attività dell'anno: appena ne hanno trovato una, la notano su una carta che si pone subito (incollatura con colla non permanente) sull'area giusta (il mese giusto) sul cartellone.
In venti minuti, la storia dell'anno è passata così in rivista.
Non solo la storia sarà rivista, ma forse anche il seguito futuro della storia.

Poi, le carte sono scollate e si verifica insieme, con le sigle, se la memoria di tutti è la stessa, se gli avvenimenti sono stati localizzati bene, se non c'è niente di dimenticato. L'animatore non esita a fare precisare le cose, a fare " verbalizzare " le attività rievocate.
Oltre la " revisione " di una lunga storia di un anno, i ragazzi prendono coscienza di tutto ciò che è stato realizzato, tanto le attività giudicate " profane " che quelle giudicate "religiose".

Come non ridurre questo lavoro ad un piccolo esercizio tecnico che diverte? Come dare alla storia vissuta un posto centrale nella fede?
Una soluzione è **chiedere ad ogni gruppo di portare ufficialmente il racconto della sua storia al responsabile della catechesi**.
Questa ufficializzazione della storia dà un peso supplementare a questa realtà.

LA PARABOLA

Narreremo la storia del gruppo, senza dirgli che si tratta della loro storia, trasportandola in un contesto diverso, e facendoli ragionare sulla storia finché non colgono che stiamo parlando di loro...
Esempio di parabola:

Molti anni fa in un punto lontano dell'universo, sconosciuto anche ai telescopi più sofisticati, c'era un sistema solare intelligente dove, a differenza del nostro, ogni corpo celeste sapeva parlare.
Uno dei pianeti era molto giovane e tutto azzurro. Attorno a lui volteggiavano 20 satelliti. Ogni satellite era ben diverso dagli altri e ognuno aveva la propria orbita che gli permetteva di volteggiare intorno al pianeta azzurro senza scontrarsi mai fra loro.
Le orbite erano state decise in accordo col pianeta. Ogni satellite poi si era impegnato a rispettarla. Regnava un'armonia tale che tutto il sistema solare ammirava qual volteggiare magnifico di corpi celesti. Qualche volta anche gli altri pianeti si fermavano ammirati da quello spettacolo; qualcuno cercò anche di imitarlo avvicinando altri satelliti lontani.
Dopo appena tre mesi qualcosa iniziò ad andare storto: i satelliti non rispettavano più la loro rotta e iniziò a regnare una confusione tale intorno al pianeta che rischiava di succedere una catastrofe cosmica.
Il "pianeta azzurro" decise allora di fermarsi e, per evitare il peggio, voleva quasi cacciare via tutti i suoi satelliti, ma …non lo fece. Decise di dargli una seconda opportunità.

IL PROCESSO

Un animatore simulerà un processo, invitando i membri del gruppo a schierarsi a favore o contro qualcosa o qualcuno. Egli entrerà a sorpresa nel gruppo (possibilmente vestito con una toga e con un martello in mano).
Una volta sedutosi dovrà porre una domanda che provochi la presa di posizione da parte di tutti i partecipanti (ad esempio: Esiste Dio?)
I gruppi che si formeranno possono essere due oppure tre, se si considerano gli indecisi.

Il dibattito ne risulterà oltremodo animato. La presenza di ben tre fazioni rende opportuna una suddivisione dei partecipanti che non sia soltanto spaziale (cioè quando i favorevoli vanno a destra, i contrari a sinistra e gli indecisi al centro), ma anche cromatica: ogni componente del gruppo può scegliere di mettersi a tracolla un nastro oppure indossare una casacca colorata (precedentemente preparata dall'animatore) di colore differente a seconda della propria collocazione. La casacca potrà essere cambiata se, durante il dibattito, qualcuno decidesse di passare dall'altra parte: è una variabile che l'animatore può inserire. In questo caso, si eviti che il cambiamento di opinione provochi confusione: sarà chi gestisce l'incontro, quando lo riterrà opportuno, a domandare: "Qualcuno intende modificare la propria posizione all'interno del gruppo?".

SUGGERIMENTI

- → Può essere istituita una giuria di saggi che al termine del dibattito pronuncia la sentenza: decreta quale delle due parti ha vinto argomentando meglio la propria posizione.
- → Il giudice deve poter regolare la discussione concedendo la parola a turno. Un aiuto concreto a questo fine può essere quello di consegnare un cappellino per squadra e di concedere la parola solo a chi indossa il cappellino. Altro modo per regolare la discussione può essere quello di mettere una seggiola al centro della sala e stabilire che può parlare solo chi si siede su quella seggiola.
- → Ogni gruppo può decidere di nominare un proprio avvocato che rappresenti tutti. Le varie fazioni che si formano nel gruppo possono disporre di un tempo preliminare per accordarsi sulla linea difensiva da tenere e sugli argomenti su cui puntare.
- → Ogni sottogruppo può individuare al proprio interno alcuni testimoni che, interpellati al momento opportuno dagli avvocati, aiutino a fare chiarezza.
- → Anziché lanciare le domande di volta in volta per suscitare la presa di posizione dei ragazzi, si può chiedere loro di prendere una posizione determinata (es: scienziati e credenti) consegnando poi loro due serie di domande in buste sigillate a cui dovranno rispondere preparandosi a ribattere alle tesi della parte contraria.

LA TOVAGLIA ROTANTE

L'animatore si preoccuperà di prendere un rotolo di tovaglia bianca su cui poter scrivere oppure un cartellone di carta sufficientemente grande da coprire tutto il tavolo.
Ogni partecipante, sedendosi intorno al tavolo, dovrà essere munito di pennarello colorato, con il quale disegnerà sul cartellone-tovaglia un cerchio (il piatto) delle dimensioni di circa 40cm di diametro. A questo punto l'animatore chiederà ai ragazzi di pensare a una domanda alla quale non ha ricevuto mai una risposta esaustiva (nell'introduzione l'animatore potrebbe richiamare alla memoria brevemente anche i temi trattati). Questa fase può richiedere anche 5 o 10 min. perché non tutti hanno una domanda pronta!
Una volta pensata, la domanda sarà scritta da ciascuno all'esterno del cerchio disegnato in precedenza. La parte interna al cerchio servirà a contenere le risposte che ognuno dei presenti vorrà dare al proprio compagno. Una volta scritte tutte le domande comincia il gioco vero e proprio. L'animatore lascerà circa un minuto di tempo per scrivere le risposte, dopodiché ordinerà che sia effettuata una nuova rotazione in modo che ognuno possa trovarsi di fronte al piatto di colui che siede due posti più un là. Si

procede così fino a quando la tovaglia ha compiuto almeno un intero giro e tutti hanno potuto scrivere qualcosa sul piatto degli altri.
Il momento finale è emozionante. Davanti a sé, ciascuno troverà un piatto ricco di risposte che probabilmente non immaginava. Egli potrà constatare come tutti i presenti, anche se soltanto per pochi istanti, si sono presi a cuore il suo problema: è una cosa che non sarebbe potuta accadere senza l'utilizzo di questa dinamica.
Suggerimento: è necessario prevedere qualche minuto di tempo affinché ciascuno, alla fine della rotazione della tovaglia, possa tranquillamente leggere le risposte dei compagni alla propria domanda. A questo punto l'animatore difficilmente può pretendere che tutti leggano tutte le risposte, soprattutto quando il gruppo è numeroso. Il consiglio è quello che ciascuno rilegga la propria domanda, facendola seguire dalle risposte che ha trovato più utili, simpatiche,… tralasciando le altre. Al termine della riunione il grande cartellone verrà conservato oppure appeso.

Terminata l'attività si chiederà se qualche domanda ha trovato una risposta esauriente.

AVVOCATO DEL DIAVOLO
Durante lo scambio, l'adulto, aiutato eventualmente da un giovane poco a suo agio con la religione, prende esplicitamente il ruolo "di avvocato del diavolo". Ad ogni formulazione, esposta da ogni sottogruppo, l'animatore (aiutato o no da questo giovane più critico degli altri) fa un'osservazione critica, in vista di un approfondimento.

(Ecco alcuni esempi di possibili idee di Dio dei ragazzi ed eventuali risposte "distruttive")
" Dio è dovunque "! (come un gas?)
" Dio è in cielo "! (come un cosmonauta?)
" Dio è nel cuore "! (Ciascuno avrebbe in lui il suo piccolo dio? o Dio sarebbe solamente la coscienza?).
" Dio, è la fortuna ! (E che dire della sfortuna?)
" Dio, lo si prega quando qualcosa non va! (E dopo va meglio?)
" Dio non esiste, è una " leggenda "! (bravo Nini, l'è proprio ciò che penso anch'io!!!)

LANCIO DELL'INTERVISTA
Su un determinato tema che si presti, l'animatore può lanciare un lavoro per la prossima volta:
→ **realizzare una intervista.**
I ragazzi, muniti di un registratore e di un blocco note, vanno a porre una domanda a determinate persone (professori, genitori, compagni, gente per la strada...)
Ci si potrebbe dare appuntamento al termine della Messa domenicale delle 10 per realizzare l'intervista dividendosi le zone: l'uscita della messa, l'Area Pettini, il Bar Giardino….
E' possibile che i ragazzi, a gruppetti di due o tre, prendano accordi fra loro per fare questa intervista; meglio comunque non lasciare la cosa troppo spontanea perché il rischio è quello di andare a fare le domande solo in casa propria ripiegando sui parenti ….spesso la nonna. È importante invece porre la domanda a persone di età diverse: all'adulto, al bambino, all'anziano, al giovane.

Le interviste possono anche essere ...filmate. Il divertimento è assicurato!

TEST

Una variante può essere preparare con i ragazzi (o prendere già fatto da qualche fonte...) un test su di un tema e somministralo ai ragazzi stessi o a persone scelte a seconda del tema (tutti i compagni di classe, la gente all'area Pettini o all'uscita della Messa...).

SEDIA CHE SCOTTA

Obiettivi
Questo gioco offre ai componenti del vostro gruppo una possibilità per scambiare un feed-back positivo. La singola persona sperimenta cosa gli altri apprezzano in lei e fino a che punto può anche tollerare il giudizio espresso. Nella misura in cui io stesso mi accetto, posso anche ascoltare con tranquillità e calma quando gli altri esprimono nei miei confronti simpatia, lode e riconoscimento.

Durata
Nel caso di 16 partecipanti occorrono dai 60 agli 80 minuti.

Conduzione dei gioco

Ora vi siederete in cerchio sul pavimento nella posizione che preferite, lasciando sufficiente spazio perché un membro del gruppo possa star seduto comodamente in mezzo a voi. Con questo gioco **imparerete ad esprimere** ciò che apprezzate nelle altre persone di questo gruppo e **diventerete maggiormente consapevoli di come vi sentite quando vi scambiate notizie** riguardo a cosa vi piace e apprezzate in qualcuno... A turno un membro si siederà in mezzo al gruppo in silenzio. Chi siede alla sinistra del partecipante che sta al centro inizia a dirgli due o tre cose che apprezza in lui in modo particolare. Evitate complimenti privi di significato o smancerie. Potete scoprire due o tre cose che vi piacciono perfino nel vostro peggior nemico. Siate in ogni caso sinceri e dite solo ciò che pensate veramente.
Osservate la persona al centro, rivolgetevi direttamente ad essa e siate concreti e dettagliati. Non dite semplicemente: «Mi piaci». Dite invece ciò che veramente vi piace, come ad esempio: «Mi piace il sorriso che fai quando mi ascolti»; «Mi piace il modo in cui inclini la testa e mi osservi. Ho la sensazione che mi ascolti veramente e questo mi fa piacere». Dopo che l'interessato ha detto due o tre cose, fa un cenno al suo vicino di sinistra che così può cominciare a dire qualche cosa che gli piace su quello che sta seduto al centro. Si prosegue così il giro, fino a che tutti hanno detto ciò che piace loro del compagno al centro. Poi l'interessato torna al suo posto e il suo vicino di sinistra si dirige al centro. In questo modo possiamo proseguire finché ognuno si è seduto al centro e ha sentito il giudizio degli altri. Successivamente avete la possibilità di scambiarvi le vostre esperienze.

L'esperienza ci dice...
Questo gioco può comunicare un sentimento durevole di valore personale e di accettazione del singolo da parte del gruppo. Normalmente rafforza la disposizione ad un feed-back positivo e rende a lunga scadenza più accettabile anche un feed-back critico.

MIDRASH
L’uso del termine Midrash per questa attività è improprio. Il termine Midrash (al plurale: midrashim) viene dal verbo ebraico «darash» («cercare») e nella sua accezione più generale denota ogni tipo di ricerca. Originariamente indicava la ricerca della volontà di Dio in generale (2Cr 17,4; 22,9; 30,19; Sal 119,10). Nell’uso successivo la parola si riferisce alla ricerca della volontà di Dio nella Scrittura (Esd 7,10; Sal 111,2), per diventare alla fine un termine tecnico per descrivere qualsiasi tipo di ricerca esegetica sulla Scrittura, sia tecnica che omiletica (1QS 8,15; 4QFlor 1,14). In quest’ultimo senso viene a coincidere con il «commentario» che rende la Scrittura attuale e ne scopre tutte le ricchezze.
È in questo ultimo senso che tenteremo di usarlo. Il Midrash sarà per noi una attualizzazione del testo biblico, non fornita però da un rabbino o da un biblista, ma dal ragazzo stesso.

ROLE-PLAYING & CO.
Le parti sono assegnate preventivamente dall’animatore. Sono coinvolte in prima persona 4 ragazzi, mentre il resto del gruppo assiste all'azione. I protagonisti scelti per la discussione ricevono indicazioni (scritte oppure sussurrate) dall'animatore circa il ruolo che dovranno interpretare.
Queste servono per descrivere in modo succinto e non ambiguo le caratteristiche principali del personaggio che dovrà essere interpretato e anche il suo atteggiamento in ordine al tema discusso.
L’animatore inviterà quindi i vari protagonisti della scena a comportarsi secondo quanto da lui prescritto, creando così una situazione il più possibile verosimile. l ruoli possono essere inventati e definiti per l’occasione oppure possono essere assegnati ruoli-stereotipo che si intendono far analizzare (per esempio: lo studente, il maestro, la mamma, il preside, il sindaco, l'animatore). In questo caso. occorrono minori indicazioni da parte dell'animatore e il tema scelto è improvvisato nei contenuti precisi dai partecipanti. l ruoli possono essere anche quelli reali delle persone presenti. Ad esempio: se

due partecipanti del gruppo litigano continuamente. può essere utile farli discutere su un argomento qualsiasi nei panni l'uno dell'altro. Più ci si cala nella parte, più l'esercizio è efficace e rende possibile raccogliere materiale per una riflessione, utile alla crescita individuale e al miglioramento dei rapporti interpersonali.

SUGGERIMENTI ED ESPERIENZE

Prima variante - L'acquario. L'acquario è una specie di role-playing in cui i ruoli non sono definiti e ognuno rappresenta esattamente se stesso.
Una volta individuati quattro/cinque volontari, si chiede loro di discutere di fronte agli altri un argomento scelto in precedenza. Il resto del gruppo osserva e ascolta senza intervenire.
E un ottimo strumento nelle mani dell'animatore per introdurre un argomento, raccogliendo spunti che suscitino curiosità e interesse. Allo stesso modo può essere consigliabile l'utilizzo al termine di un'attività, per verificare ciò che è stato recepito e come i presenti hanno vissuto l'incontro.
A discrezione dell'animatore, possono essere anche introdotte figure surreali, quali ad esempio il prof. De Monio e il dott. De Sanctis, che interpretano la voce del male e la voce del bene, come spesso si presentano nella coscienza di ognuno.

Seconda variante - La Corrida. Si tratta di una tipologia assai animata di role-playing. L'animatore, o chi per esso, interpreta un determinato personaggio: parlando in prima persona, ne racconta la storia, le caratteristiche e le scelte che hanno contrassegnato la sua vita. In particolare, la breve rappresentazione deve concludersi con l'esposizione del caso: una scelta compiuta da questo personaggio sulla quale il gruppo è chiamato a pronunciarsi a favore o contro. All'inizio dell'attività l'animatore può distribuire campanelli e altri oggetti che facciano rumore: fischietti, tamburelli, ecc. Ognuno sarà chiamato a esprimersi battendo le mani se si trova d'accordo con la scelta effettuata dal personaggio, oppure, in caso contrario, facendo rumore con gli oggetti assegnati. L'animatore può decidere di intervistare successivamente i vari spettatori oppure di suddividerli in gruppi a seconda della loro scelta. Così radunati, ciascuno potrà avere il tempo di esporre il proprio pensiero, che sarà in seguito sintetizzato per tutto il gruppo.

« II gioco è il primo, grande educatore »
(John Baden-Powell)

1 giochi di ruolo (role-playing) sono uno strumento che, al pari del cinema, della letteratura e del teatro, può essere utilizzato con successo in ambito educativo-didattico. Rispetto ai media tradizionali, i giochi di ruolo possiedono indubbiamente alcuni vantaggi strutturali:
• in quanto giochi di narrazione/drammatizzazione, sviluppano l'espressione, la comunicazione, l'improvvisazione teatrale, mettendo i giocatori nel ruolo di protagonisti;
• in quanto giochi cooperativi, stimolano il lavoro di gruppo; quindi anche la tolleranza, la comprensione reciproca, l'ascolto;
• in quanto giochi flessibili, si prestano ad essere utili e interessanti anche per giocatori appartenenti a fasce di età assai varie;
• in quanto giochi, trasmettono contenuti in una forma più accattivante rispetto a una lezione ex cathedra.

GIOCHI

I° gioco: MIMO FIGURATO
Materiale: carta e pennarello e scotch
Preparazione:
2 volontari (uno per squadra) che dovranno disegnare qualcosa
1 portavoce per ogni squadra

I volontari devono (uno alla volta) disegnare qualcosa suggerito dall'animatore che c'entri con le esperienze vissute dai ragazzi da Ottobre al giorno odierno; es: raccolta viveri, festa d'inizio anno, ritiro all'Incontro, il Faraone opprime il popolo,…. Potranno solo disegnare, senza usare scritte.

Vince chi ne indovina prima 2 su 3.

II° gioco: TABU'
Materiale: nessuno
Preparazione:
2 volontari (uno per squadra)
1 portavoce per ogni squadra

I volontari devono (uno alla volta) descrivere qualcosa suggerito dall'animatore che c'entri con le esperienze vissute in questa prima fase dell'anno; es: preghiera finale dell'incontro, santa messa, selezione delle immagini dell'esodo, decisione del nome del gruppo, …. Nella descrizione non potranno usare la parola che devono far indovinare, né parti di essa (esempio: se la parola è *arcobaleno*, non si può usare né *arco* e né *baleno*).

Vince chi ne indovina prima 3 su 5.

III° gioco:MIMO
Materiale: nessuno
Preparazione:
2 volontari (uno per squadra)
1 portavoce per ogni squadra

I volontari devono (uno alla volta) mimare qualcosa suggerito dall'animatore che c'entri con le esperienze vissute nella parrocchia in questa prima fase dell'anno; es: passeggiata in montagna, gruppo di amici, Mosè fugge dall'Egitto,…. Potranno solo gesticolare, senza parlare o usare il labiale.
Vince chi ne indovina prima 2 su 3.

IV° gioco
Materiale: 2 fogli (uno per squadra) con tre colonne. In alto per colonna devono essere scritte le seguenti parole: gruppo II media; Natale; campo estivo.
Preparazione:
1 portavoce per ogni squadra che scrive e commenta le parole che hanno un'attinenza dubbia.

I volontari devono riempire tutte le colonne con una parola che inizia con la lettera suggerita dall'animatore e che c'entri con la parola che si trova a capo della colonna; es: se la lettera è R sotto Giovanissimi può essere scritto ritiro; sotto festa d'inizio anno ragazzi; sotto campo estivo riordinare….
Le parole che non sono chiaramente attinenti alla parla a capo della colonna dovranno essere spiegate dal portavoce.

Vince chi ne fa di più…il numero è a discrezione dell'animatore.

STRUMENTI

CELLULAR-BOX

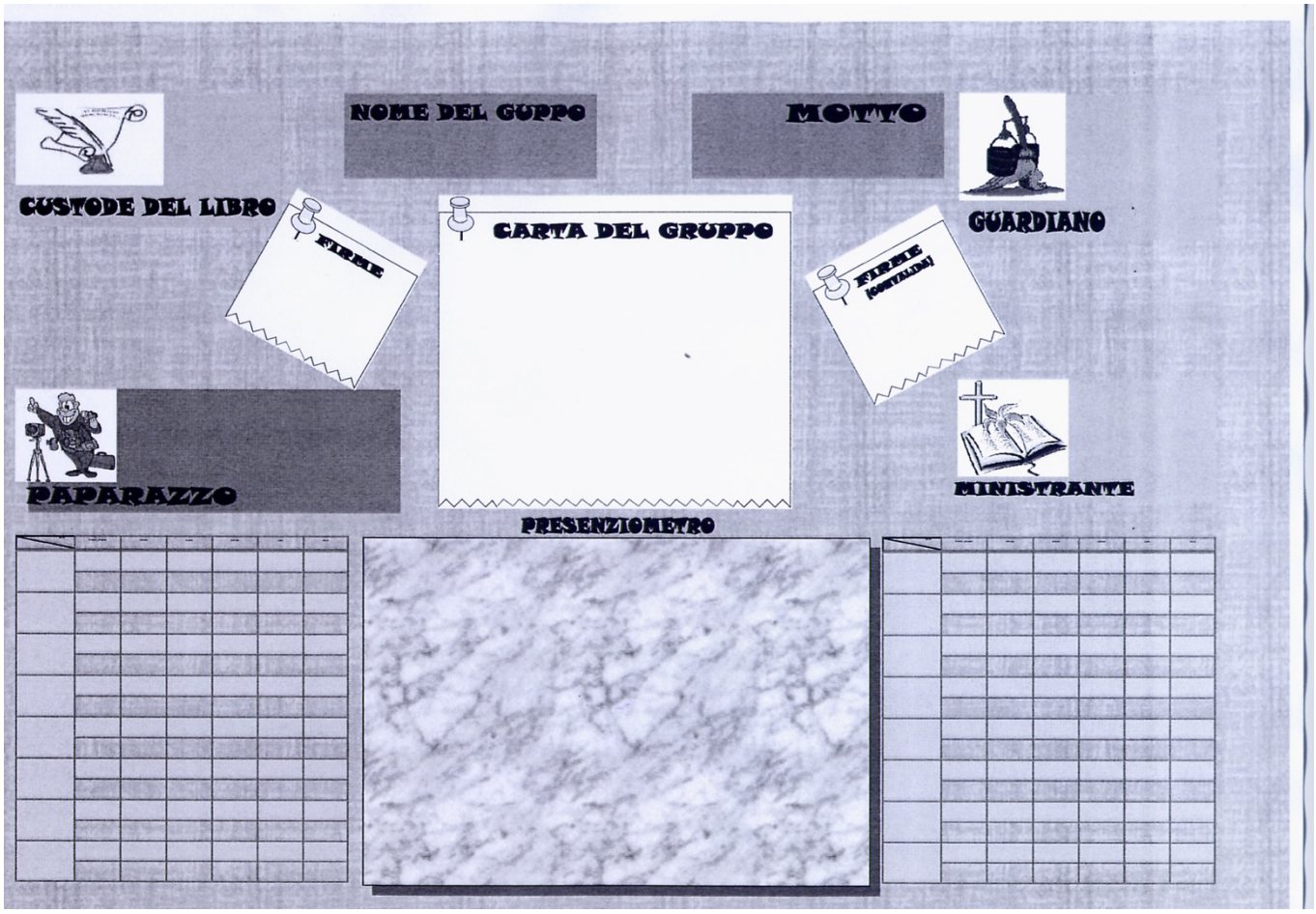
Questo può essere un valido espediente per evitare che gli incontri siano disturbati dalle suonerie dei ragazzi. I cellulari sono, specialmente per i ragazzi di seconda e terza media, una fonte continua di distrazione: le attese per un sms non risposto possono durare anche per tutta l'ora di catechesi e risucchiare la concentrazione del ragazzo innamorato. Il Cellular-Box dovrà possibilmente essere proposto e non imposto. L'imposizione può comunque scattare nel momento in cui si verifichino episodi di uso del cellulare in modo sconsiderato. Dal momento in cui viene adottato però dovrà poi essere utilizzato da tutti e fino alla fine dell'anno.
NON è SERVITO: CELLULARI SEMPRE SPENTI A PARTE IL REPORTER DI TURNO

IL DIARIO DI BORDO importantissimo !!!
CONSIGLIO RACCOGLITORE AD ANELLI CON FOGLI COLORATI, BUSTE DI PLASTICA, CARTONCINI ..
OGNUNO PRENDE UN FOGLIO (A CASA MA ANCHE DURANTE GLI INCONTRI) E ARRICCHISCE IL DIARIO A PIACERE CON LAVORI SINGOLI O FATTI IN GRUPPO
VENGONO AD OGNI INCONTRO INSERITE LE FOTO DELLA VOLTA PRECEDENTE FATTE DAL REPORTER DI TURNO E IL RESOCONTO DELLA VOLTA PRECEDENTE.
A DISPOSIZIONE STIKERS…
SULL'ESTERNO LASCIARE SPAZIO X NOME E MOTTO DA DE3CIDERE NEL CORSO DELL'ANNO
NELL'OUR BOOK C'è ANCHE FOGLIO DOVE SI SCRIVONO VIA VIA LE PROPOSTE X NOME GRUPPO, MOTTO ED USCITA.
AL MOMENTO OPPORTUNO VENGONO FATTE VOTAZIONI (SEGRETE CON SCRUTINIO, DOPO CHE OGNUNO HA MOTIVATO LA PROPRIA PROPOSTA)

OGNI TANTO QUALCUNO LO PORTA A CASA, MA NORMALMENTE VENGONO SCELTI I FOGLI SUI QUALI FARE IL LAVORO A CASA E RIPORTATI… IL DIARIO è SEMPRE CONSULTABILE ED ARRICCHIBILE A PIACERE E LIBERAMENTE DURANTE GLI INCONTRI

Ha la funzione di tenere aggiornata la storia del gruppo.
Verrà consegnato nei primi incontri e riconsegnato alla fine della II media.

CARTA DEL GRUPPO importantissima



La funzione della Carta del Gruppo è quella di

- → Assegnare gli incarichi ai componenti del gruppo. Sulla carta ne sono riportati 4. Questi incarichi potranno essere assegnati settimanalmente o mensilmente ad ogni ragazzo all'inizio di ogni ora di catechesi e dopo aver chiesto al Custode del Diario di Bordo di rileggere quello che è stato fatto la volta precedente; la durata dell'incarico è a discrezione dell'educatore. Ogni ragazzo assuma un incarico senza sentirsi costretto. Anche l'educatore e l'animatore parteciperanno a questa turnazione; sarebbe opportuno che l'educatore assumesse per primo il compito di Custode del Diario data l'importanza di questo incarico.
- → Annotare gli incarichi che i ragazzi si sono presi nelle tabelle
- → Annotare il nome e il motto che verrà scelto dai ragazzi nel terzo incontro
- → Annotare le leggi che il gruppo deciderà di rispettare e firmare l'impegno a rispettarle.
- → Disegnare la linea delle presenze ogni volta che il ragazzo partecipa all'incontro e, se si ritiene opportuno, tenendo conto dalla presenza alla Messa Domenicale (se gran parte del gruppo non fosse presente la domenica non si usi questo strumento per obbligare i ragazzi a venire in chiesa).

Come il Diario di Bordo è un aiuto a ricostruire la storia del gruppo, la Carta renderà visibile gli elementi fondanti l'identità del gruppo e l'impegno dei singoli alla vita del gruppo stesso.

INCARICHI

Sono incarichi a tempo determinato; la scadenza dell'incarico dovrà essere chiara. Alcuni possibili incarichi posso essere i seguenti:

- Custode Diario di Bordo: ha il compito di tenere aggiornato il Diario come farebbe col proprio diario di scuola: scrive qualche commento all'incontro svolto oppure incollando qualcosa che è stato usato durante le attività e che funga da "oggetto" evocatore dell'esperienza fratta.
- Ministrante: è l'animatore della preghiera che si fa alla fine del'incontro. Deciderà quale preghiera fare e in che forma farla
- Paparazzo: è il fotografo che immortalerà i momenti salienti e che contribuirà maggiormente a riempire di contributi interessanti il Diario di Bordo
- Guardiano: ha il compito di aiutare gli educatori a riassettare gli ambienti alla fine

dell'incontro

Altri incarichi che potrebbero essere presi in considerazione, ma che noi abbiamo escluso perché difficili da mantenere nel tempo:

PRESENZIOMETRATORE

- segretario,
- giornalista,
- decoratore del Diario,
- tesoriere,
- contabile,
- presidente e vicepresidente,
- colui che dà la parola,
- esperto di documenti,
- «orologio» la cui responsabilità è l'orario,
- clown...
- «poliziotto», per far rispettare l'ordine.

Gli incarichi che sono determinanti per la mira educativa sono quelli che permettono al gruppo di ricostruire la storia vissuta: Custode del Diario, paparazzo. Anche il Ministrante svolge un contributo importante e dovrà essere cosciente del fatto che spetterà a lui ricordare la presenza di Dio nella vita del gruppo.

L'educatore e l'animatore parteciperanno a questi incarichi, ma eviteranno di intervenire quando i ragazzi dovranno assumersi un incarico in ordine alla realizzazione di una attività per non rubare ai ragazzi l'esperienza della loro storia. Se l'adulto rimanesse il «genitore», il ragazzo rimarrebbe bambino.

PROGRAMMAZIONE OTTOBRE - DICEMBRE

INCONTRI	seconda MEDIA
8 ottobre	Incontro di benvenuto e inizio distribuzione incarichi (si diventa grandi si cambia modo di fare catechismo) lancio festa
15 ottobre	Lettura diario Organizzazione della festa di inizio
22 ottobre	**festa inizio**
29 ottobre	**Lettura diario E VERIFICA FESTA abramo**
5 novembre	Lettura diario abramo
12 Novembre 15 novembre	Volantinaggio raccolta viveri Raccolta viveri
19 Novembre	abramo
26 Novembre	Abramo e Preparazione della celebrazione penitenziale
3 dicembre	Celebrazione penitenziale
10 dicembre	Lancio uscita avventura
17 dicembre	Preparazione uscita avventura **ULTIMI RITOCCHI USCITA AVVENTURA**
Sabato 20 dicembre	**Uscita avventura a piccolo gruppo**

NATALE

ELEMENTI CONCRETI DI OGNI INCONTRO

a) IL LUOGO DELL'INCONTRO.

Deve prevedere alcuni elementi:

a. Il "**Diario di bordo**" (o come si vuole chiamarlo): ha la funzione di conservare la memoria degli eventi vissuti nel gruppo. Verrà consegnato solennemente alla fine della seconda media al parroco che presiede la liturgia della **professione di vita cristiana**.
b. La **Carta del Gruppo** con gli "**incarichi**", le "**leggi** " e il "**motto**" del gruppo.
c. Il "**cellular-box "**
d. Un **libretto delle preghiere** ad uso esclusivo del ministrante.

b) LA STRUTTURA DELL'INCONTRO.

Ogni incontro deve prevedere 4 momenti: accoglienza, cerchio iniziale, attività (a sottogruppi o a gruppo riunito) e cerchio finale.

a. L'**accoglienza**. 5' prima dell'incontro almeno un educatore o un animatore si deve trovare nella stanza con il materiale già pronto per l'attività del giorno. La cura di questo momento è fondamentale per chiedere ai ragazzi la puntualità ed evitare così di spendere energie per radunarli ogni volta; è anche importante per la disciplina dell'ora dell'incontro: un'incontro che inizia nel caos finisce normalmente nel "degenero". **Si può prevedere qualche cerimonia particolare per l'appello**: per esempio che al proprio nome il ragazzo risponda "eccomi" aggiungendo una parola in codice che esprima il suo entusiasmo al momento nei confronti dell'ora di catechismo (no per scarso interesse, sì per massimo interesse, ni per interesse medio, oppure verde, rosso e giallo, oppure tre parole connesse al nome del gruppo, ecc.). Si registra anche questo e può diventare occasione di storia (perché tu sei sempre "ni"? Hai detto "Sì" ma hai fatto confusione, o hai detto "no" ma poi ti sei divertito... ecc)
b. **Cerchio iniziale**. E' il momento per chiedere come è andata la settimana; potremmo chiedere il motivo di alcune assenze. Il "Custode del Diario" dice che cosa era successo la volta precedente. Quando ha terminato la presentazione si confermano o si ridistribuiscono subito gli incarichi (farlo al termine dell'incontro è più rischioso perché la concentrazione è minore). Tutto si deve esaurire nel tempo massimo di 5'. Il cerchio iniziale potrebbe terminare con il "motto" del gruppo e con il l'"urlo" del gruppo (es: i "lupi selvaggi" iniziano con il motto "tutti per uno, uno per tutti" e poi urlano "huuuuuu" con il muso in alto da branco di lupi veramente selvaggissimi).
c. L'**attività**. Ogni attività prevede:
    I. momento di lancio
    II. lavoro (singolo, a gruppi, insieme)
    III. momento per il debriefing
d. **Cerchio finale**. Prevede
    I. l'eventuale comunicazione di una "sanzione disciplinare" motivandola genericamente e segnandola con un cartellino giallo sul tabellone del gruppo. Dopo tre sanzioni disciplinari è prevista una sospensione di una o più giornate; in queste giornate, verrà chiesto di eseguire delle prove di re-ingresso nel gruppo.
    II. Preghiera finale.

I INCONTRO: La presentazione

Facoltativo: I ATTIVITA'(solo se c'è un animatore nuovo nel gruppo): **CHI E' QUESTO SCONOSCIUTO?**
Ogni educatore e ogni animatore si presenta (1 min. a persona). Prima di iniziare la presentazione avvertirà i ragazzi che in quello che racconterà una cosa è falsa. I ragazzi, al termine delle presentazioni degli educatori e degli animatori dovranno indovinare quale era la falsità contenuta nella storia.

Facoltativo: II ATTIVITA': LA MIA ESPERIENZA ESTIVA ENTUSIASMANTE
Ogni ragazzo sarà stato avvertito precedentemente di portare **una cartolina, un souvenir, la maglietta del campo estivo, una canzone, una fotografia …**; quindi, dopo aver salutato i ragazzi e aver verificato che abbiano portato tutti l'oggetto, si prosegue all'attività. Ogni ragazzo presenta il proprio oggetto e parla dell'esperienza estiva che ha vissuto. Dovrà dire perché ha scelto quel momento così speciale e con chi lo ha vissuto.

INCARICHI e presentazione del **OUR BOOK**
Terminate le presentazioni dei ragazzi l'animatore illustrerà l'obiettivo dell'anno che sta per iniziare (la Professione di fede) e il Diario di Bordo. Poi si procederà a distribuire gli incarichi illustrandoli. Per esempio:

- → **L'inviato speciale**(che avrà il compito di aggiornarlo e di riportarlo all'incontro successivo)
- → **fotoreporter** (che dovrà fornire al custode di turno quanto più materiale fotografico possibile)
- → **il "precisino"** (che si occuperà di aiutare gli animatori a riassettare l'aula alla fine dell'incontro)
- → **Ministrante** (che si occuperà di scegliere e proporre la preghiera alla fine dell'incontro)
- → **Tesoriere tiene cassa comune**

Gli incarichi possono essere diversi, in base all'esperienza del gruppo l'anno precedente: l'importante è che siano UTILI e verificati ogni tanto.
L'inviato speciale e il fotoreporter sono i più importanti perché sono quelli che permetteranno al gruppo di ricostruire la storia alla fine dell'anno.
Terminata la distribuzione degli incarichi, se si ritiene di usarlo, un animatore scrive i nomi dei ragazzi sul **PRESENZIOMETRO** e un altro spiega che ogni incontro e ogni Messa a cui si partecipa corrisponderà a un tassello colorato in più sul presenziometro; se siamo presenti e svolgiamo un servizio possiamo colorare 2 tasselli anziché uno soltanto. Il presenziometro darà, alla fine, la misura della nostra serietà e della nostra fedeltà al gruppo

CON IL TEMPO PREVEDERE LA SCELTA NOME GRUPPO! (FOGLIO X PROPOSTE IN OUR BOOK)

LANCIO DELLA FESTA
Il catechista osserverà che il ritrovarsi dopo l'estate merita di essere festeggiato e proporrà ai ragazzi di occupare l'incontro successivo con una festa d'inizio. Chiederà quindi ai ragazzi cosa si potrebbe fare (mangiare insieme al catechismo, andare in pizzeria, guardare un film, portare dei dolci, farsi dei regali, esplorare il letto del Mugnone, mettere uno stand in mezzo a piazza delle Cure e distribuire abbracci ai passanti, andare sugli sci, venire tutti travestiti da qualcosa ... proponga lui qualcosa di folle, così che i ragazzi capiscano che si può fare proprio tutto!). Poi si dovrà valutare cosa è possibile fare davvero, quindi decidere ed organizzarsi (chi fa cosa, ecc).
PREGHIERA FINALE

Altro punto importante riguarderà la preghiera finale. L'animatore non la imporrà, ma chiederà al gruppo se ritiene di farla. In questo caso, darà la parola al ministrante che sceglierà come farla.

II INCONTRO organizzazione FESTA

II MEDIA

Prima di iniziare l'incontro vero e proprio è opportuno che l'animatore ricapitoli "la puntata precedente" riguardando insieme la Carta del Gruppo e chiedendo al Custode DELL'OUR BOOK che cosa vi ha scritto o incollato (questo momento è necessario per far sì che gli incarichi siano rispettati successivamente).
Terminato il momento iniziale di "ricapitolazione" si prosegue. Da fare sempre !!

Organizzazione festa LA FESTA

Si continua organizzazione festa come è stato deciso insieme (o anche no). Ricordatevi che ciò che conta non è la riuscita, ma il fatto stesso che siano stati loro a farla, nel bene e nel male. Il catechista si diverta con loro, notando intanto ciò che servirà per la verifica: ci sono tutti? Tutti hanno fatto quel che dovevano? Qualcuno è escluso? Qualcuno non partecipa? Si dividono in gruppetti? Si criticano a vicenda? Gli assenti erano stati tutti avvertiti? Stanno tutti insieme? Si divertono? Si ricordano di Dio?

PREGHIERA FINALE

IV INCONTRO VERIFICA FESTA

Prima di iniziare l'incontro vero e proprio è opportuno che l'animatore ricapitoli "la puntata precedente" riguardando insieme il cartellone e chiedendo al INVIATO SPECIALE che cosa vi ha scritto o incollato (questo momento è necessario per far sì che gli incarichi siano rispettati successivamente).
Terminato il momento di "ricapitolazione" si prosegue.

VERIFICA DELLA FESTA

Il catechista invita i ragazzi a riflettere sulla festa: siamo stati in comunione? Dio era con noi? Dove?
Ci possono essere altre domande: era come un compleanno o una festa di classe? Sarebbe stato giusto invitare altri amici? Sì, no, perché?
Può essere utile che il catechista o meglio ancora l'animatore faccia "l'avvocato del Diavolo", dando sprint alla discussione...
Si può anche registrare la discussione: potrebbe renderla più interessante e forse più ordinata (o più caotica? Occorre provare...).
Il giudizio finale viene trascritto sul OUR BOOK, dove sarebbe bene anche inserire dei ricordi della festa (foto, rime, raccontini...)

ABRAMO impostare da questo incontro e per altri 2 successivi un racconto di abramo seguendo le indicazioni della sequenza di seguito elaborandola come uno ritiene più opportuno per il proprio gruppo e soprattutto raccontandola in modo anche provocatorio che susciti interrogativi nei loro cuori. **Indispensabile un lavoro personale da adulto del catechista su abramo prima di raccontarlo!**

ADOLESCENTI. A. 1. Abramo

Sequenza per adolescenti: MEMORIA DI ABRAMO

quando raccontiamo le storie di Abramo a dei fanciulli, non ci preoccupiamo dell'ordine cronologico: per loro è bello che una bisnonna possa avere un figlio, è stupendo che Dio fermi il braccio di Abramo; i fanciulli raccolgono i racconti e li mettono da parte, come i mietitori, che non utilizzano tutto il raccolto in una volta, esso servirà per nutrire la famiglia per tutto l'anno, ma una parte di ciò che è in granaio servirà per la semina dell'anno successivo.
La testa dei fanciulli è come il granaio, il luogo della memoria che servirà poco a poco nel tempo; ma non come è stata immagazzinata: le immagini depositate si muoveranno, cambieranno, metteranno radici, secondo l'uomo che il fanciullo diventerà. La terra del fanciullo fatto uomo permetterà alle immagini di fare radici altrimenti; quando viene il tempo gli accostamenti non si fanno solo con ciò che si è messo nella memoria, ma anche con la terra della propria vita, la propria interiorità.
È ciò che succede dopo i dodici o tredici anni. Il giovane lascia l'infanzia, l'età di chi non ha parola - *infans* è colui che non parla - perché la sua parola viene dall'esterno, è parola appresa. Da quando non è più *infans* si può dire che l'adolescente ha una parola personale: dice "Io". Deve allora convertire la testa e il modo in cui si rivolge a Dio. Le immagini che ha nella memoria, sono cambiate, come il grano che si mette nella terra: resta grano, ma una volta seminato non si può più mangiare. Come il grano esse saranno convertite in germe: non più adatte ad essere consumate, permettono altre cose, vivranno in altro modo.

La sequenza che presentiamo è adatta a giovani adolescenti di tredici o quattordici anni, prima sarebbe troppo presto. È indispensabile che i giovani conoscano la storia di Abramo, presentata quando avevano sette, otto o nove anni, ma essa deve apparire nuova, siamo nella seconda evangelizzazione.

Si leggeranno molto lentamente i nove episodi della vita di Abramo allegati alla sequenza: è una storia esistenziale costruita in modo tale da permettere a degli adolescenti di reagire, di sentire un'eco della propria esperienza. Dopo la lettura di ogni episodio ci sarà un tempo di silenzio e chi ha sentito echeggiare qualcosa della propria vita, scrive sul retro del foglio qualche parola, per ricordarsene alla fine. Al termine della lettura ognuno racconterà quello che è interessante per lui, tutti avranno la parola per esprimere l'eco che i racconti hanno provocato in loro.

Sceglieremo poi una testimonianza per ogni episodio, costruiremo così una storia esistenziale che sarà quella del gruppo. Gli adolescenti reagiscono maggiormente a certi episodi, gli adulti ad altri. Il problema dell'unico pozzo, il pozzo della fede di Abramo, è questione da adulto. Non so a quale età un adolescente può avere coscienza del pozzo che si scava dentro di lui, che bisogna scavare dentro, certamente non prima dei sedici anni; invece il problema di condividere l'unico pozzo viene molto prima. Mentre un adolescente reagirà, molto probabilmente ai problemi di vicinato.

1. Era dopo il diluvio

Terach, il padre di Abramo, aveva lasciato la città di Ur in Caldea per andare nel paese di Canaan con tutta la sua famiglia, ma si fermarono lungo la strada e si stabilirono a Carran.

Quante persone fanno un grande sogno e si fermano a metà strada!

Abramo rifletteva su questo problema e su molti altri: gli idoli, gli dei della gente di questa città, fatti da mano di uomini, potevano davvero dare la felicità come alcuni credevano?

In fondo al cuore rispondeva "Certamente, no". Ma come vivere diversamente dagli altri quando tutti si accontentano di questo: un buon lavoro, una famiglia, di che mangiare e di che divertirsi…?

Dentro di lui, in fondo al cuore, sentiva…dei brandelli di risposta e …altre domande…

Un giorno Dio gli disse: "Lascia il tuo paese, la tua famiglia, la casa di tuo padre, lascia tutto ciò…per un altro paese, quello che ti dirò…Io sarò con te"

Abramo partì, senza sapere dove andava.

Partì con sua moglie Sarai e suo nipote Lot.

2. Là dove arrivarono Abram, Sarai e Lot, non c'era posto per loro.

Non c'erano case, non c'era territorio…

Dunque non c'era né lavoro, né pane.

Conobbero la fame e scesero verso il sud!

All'arrivo in questo paese, l'Egitto, Abram ebbe paura.

Paura della brutta accoglienza che avrebbero potuto fare a degli stranieri come loro…

paura dello sguardo degli altri su di loro, paura per la sua vita…

Disse a sua moglie: "Sei così bella che ti desidereranno e mi uccideranno per averti! Allora, se non ti dispiace, ti farò passare per mia sorella. Sarà meno pericoloso."

Cosa ne pensò lei?

Cosa pensò di lui?

Come sempre, avvenne che il re d'Egitto, il Faraone, la trovò, l'invitò… e trattò Abram di conseguenza!

Ma Sarai nell'harem fu un'altra storia!

Visioni, incubi e altri problemi di ogni genere, Faraone finì col capire la verità. Mandò via tutti, Sarai, Abram e gli altri. Li fece condurre alla frontiera!

3. Ripresero la strada.

Esperti viaggiatori, portarono con sé tutto ciò che possedevano, il conforto che procura la ricchezza e con il conforto e la ricchezza, poco a poco, senza dubbio, l'invidia e la gelosia….

Abram vedeva tutto ciò e certamente si faceva delle domande: "Tutto ciò è meglio di quando sono partito?"

Sentiva dire: "Noi siamo di Abram" e gli altri "Noi siamo di Lot".

La sera sentiva i litigi e le dispute.

In fondo al cuore Abram si domandava: "E' dunque sempre necessario separarsi da coloro che amiamo?" E ancora: "Come fare per amarsi l'un l'altro così diversi?"

Allora si decise e disse a Lot: "Vai dalla tua parte e io andrò dalla mia. Scegli di andare verso le città a destra o verso le campagne a sinistra. Io andrò dove non andrai tu"

Lot scelse le città, Abram partì per le terre disabitate. Dio, nel profondo del cuore gli fece capire: "Va bene. Questo paese sarà tuo per sempre. Sarà per te e per la tua discendenza. Vai a vedere come è bello!"

E' ciò che fece Abram.

4. Abram e Lot vivevano ora ciascuno dalla sua parte.

Credevano così di vivere in pace.

Ma non facevano i conti con gli altri….Gli altri, sono sempre un problema!

Gli altri sono “i re della terra” che hanno sete di potere, di denaro e di ambizione. E queste voglie si concludono sempre con lotte e regolamenti di conti.

Lot restava neutrale e credeva così di essere al riparo. Non prendeva posizione!
Ma era là e questo fu sufficiente perché fosse preso in ostaggio o peggio ancora…

Qualcuno venne ad avvertire Abram che non esitò un istante a dar battaglia per liberare Lot. Ci riuscì senza fatica perché questo era il suo unico scopo: la libertà di Lot e della sua famiglia, degli innocenti!

Al ritorno da questa spedizione, stupì i suoi rifiutando ogni ricompensa e ogni medaglia. Aveva fatto il suo dovere. Punto e basta.

Poi toccò a lui essere stupito. In seguito, riflettendo su questo incontro, pensò che Dio stesso gli aveva mandato un messaggero: Melchisedech, il re della Pace in persona, gli portò del pane e del vino e disse tanto bene di lui ad alta voce! Una vera benedizione.

Se ne parla ancora oggi.

5. Abram invecchiava, e anche Sarai, e continuavano a non avere figli, una vera preoccupazione, una vera sofferenza per loro.

A chi trasmettere ciò che si crede nel più profondo del cuore, se non si ha un figlio a cui donarlo?

Quella parola di Dio che benedice, quella promessa, a chi dirla?

Un giorno in cui questa sofferenza era particolarmente dura da vivere, Abram rifletteva. Il suo nome voleva dire “Padre illustre…illustre…illustre… che derisione…

Sempre riflettendo, pensò: “E’ in un altro modo che Dio si rivolge a me, mi dice “padre di una moltitudine” Una moltitudine!

Come la polvere del suolo o come le stelle del cielo! E’ difficile crederlo. E…in realtà…non sono sicuro….credo soltanto! Ma non ho nemmeno un figlio!”

Più rifletteva, più si domandava come Dio poteva dirgli una cosa simile!

Fino al giorno in cui…accettò!

Accettò di chiamarsi Abramo: “Padre di una moltitudine”. Se Dio lo voleva, lo poteva, si diceva tra sè.

Nello stesso momento, invece di dire Sarai “Mia principessa”, fece cadere il possessivo ed essa divenne Sara, “la” Principessa: questo cambiò i rapporti tra loro.

6. L’anno successivo, in estate, un giorno a mezzogiorno, Abramo ricevette una visita.

Che visita! “Nulla è impossibile a Dio” dicono. “In questa stessa stagione, l’anno prossimo, Sara tua moglie avrà dato alla luce Isacco!”

Ecco ciò che disse il Visitatore che si era spostato da lassù, da laggiù, da altrove, per dare la Buona Novella.

Come credere senza ridere?

Come credere senza fare domande?

Come credere senza…prova?

“Ma certo, se avessi già la prova, non avrei bisogno di credere, saprei!

L’anno prossimo: un anno per credere e sperare. Senza sapere.

Abramo era partito senza sapere dove andava,

poteva, per lo spazio di qualche mese, credere ancora, senza sapere.

Non è vero?

7. I problemi di vicinato non si risolvono una volta per tutte.

I confini, ecco il problema: questo è mio, non è tuo.

Qui, è casa mia, non casa tua. Si, no…cioè!

Ci si tratta… da bugiardi, da ladri, o peggio ancora!

Lì c’era un pozzo e ognuno ne rivendicava l’uso. L’uso esclusivo naturalmente.

In un paese in cui si ha sete, una sorgente è facilmente oggetto di controversia, di litigio!

Il grande Abimelek e il suo generale Pikol vennero a parlarne con Abramo: “Siamo amici, restiamolo”.

Abramo gli disse: “D’accordo, ma il pozzo? I tuoi servitori l’hanno confiscato. Cosa facciamo?”.

Abimelek rispose: “Non ne ero al corrente. L’ho appena saputo.”

Abramo prese dal suo gregge le sette pecore migliori e le offrì in dono a Abimelek. “Perché?” gli chiese.

“A testimonianza della nostra alleanza, perché nessuno dimentichi che siamo d’accordo. Perché tutti sappiano che sono io che ho scavato il pozzo.”

E’ un’alleanza per sempre, a Bersabea; oggi diremmo un trattato.

8. I problemi dei vicini ci riguardano?

L’ingerenza umanitaria, è un diritto? È un dovere?

Sodoma e Gomorra erano città piene di robaccia: droga e alcool, furti e violenza, racket e attentati erano all’ordine del giorno.

La collera di Dio si accendeva per queste città e i loro dintorni, come per Ninive al tempo di Giona!

Ma ecco, Lot abitava a Sodoma. Per Abramo era un dramma e nella sua preghiera discuteva con Dio. Senza sapere fin dove avrebbe potuto andare. La misericordia divina ha dei limiti? E la sua giustizia?

“Se ci sono solo cinquanta Giusti nelle immense città, immensamente cattive, Signore, lascerai morire i Giusti con i malvagi?”

E il Signore rispose alla sua preghiera: “Per 50 Giusti farò di tutto per risparmiare la città”

Abramo continuò: “Se ce ne fossero solo 45 o 40?” “Per 45 o anche 40, farò di tutto…”

“E 30…e 20….e 10…” Abramo tremava, ma Dio restava all’ascolto ed era sempre d’accordo per risparmiare la città per 30, 20 o anche 10 Giusti…

La preghiera di Abramo si fermò qui. E la misericordia divina, la giustizia divina….? Questo fa problema.

9. Abramo era partito da molto tempo, con Sara, sua moglie.

Avevano creduto in Dio che li aveva condotti fin là…

Avevano avuto fiducia in Dio che aveva dato loro Isacco.

Nella sua fede, Abramo subì ancora una nuova prova,

la più dura, forse, anzi, certamente:

Ora si trattava di offrire Isacco a Dio.

Come donare ciò che si ha di più caro, si diceva Abramo.

Ciò che per tanto tempo si è sperato, atteso contro ogni speranza.

Ciò che contiene tutta la speranza dell’a-venire, della promessa?

“Ma, pensava Abramo, Dio è capace anche di risuscitare i morti”.

Era questa la sua fede.

Eppure, davanti alla morte sono numerosi quelli che non possono più sperare.

Ancora una volta, Abramo credette contro ogni speranza umana.

E Dio fu fedele.

MEMORIA DI ABRAMO

Testo base: Genesi 12-23
Racconto in 9 episodi della storia di Abramo.

Pedagogia:
La sequenza propone a preadolescenti di 12, 13 anni:

- Di apprendere nove episodi della storia di Abramo (blu).

- Di sollecitare il racconto di avvenimenti che si avvicinano agli episodi del racconto di Abramo. Saranno sia avvenimenti di cui i ragazzi hanno sentito parlare, sia esperienze personali che hanno vissuto, sia avvenimenti che potrebbero verificarsi nella loro vita (Verde esistenziale). Questo mettere in parallelo la storia personale con il racconto delle Scritture, permetterà forse al ragazzo di cominciare a collegarsi alla grande Storia che lo precede e che già illumina la sua storia, senza che egli lo sappia: catechesi esistenziale.

- Aiuteremo così i ragazzi a scoprire Dio nella loro storia, senza peraltro eludere le loro domande, che bisognerà scavare insieme! (Rosso esistenziale)

Primo tempo: INFORMAZIONE

In gruppo il catechista racconta (legge lentamente) la storia di Abramo in nove episodi con l'aiuto delle schede allegate.

Bisogna permettere le reazioni dei ragazzi, è preferibile fermarsi qualche momento dopo ogni episodio e leggere lentamente perché il senso del racconto esistenziale appaia dentro i ragazzi che ascoltano. Ogni ragazzo dovrà segnare il punto della storia che ha suscitato dei collegamenti, dei pensieri, delle riflessioni, delle illuminazioni,…Possono sorgere delle domande, annotarle nel quaderno di gruppo.

Secondo tempo: MEMORIZZAZIONE

Per far memoria del racconto, ogni ragazzo a turno tenta di raccontare un episodio. Il catechista ha in mano l'insieme dei racconti su schede in cui la colonna di destra è bianca. Se alcuni episodi non sono stati ricordati dai ragazzi il catechista dà degli indizi per aiutarli. Le schede sono esposte sul tavolo e ogni giovane ne sceglie una.

Terzo tempo: ATTUALIZZAZIONE

Ogni ragazzo ha la sua scheda in mano. Il catechista invita ciascuno a scrivere sulla parte bianca della scheda, una storia a cui quel racconto lo fa pensare. Per aiutare la riflessione il catechista suggerisce diverse situazioni:

- E' già capitato…(nel mondo vicino o lontano)
- Se mi capitasse, io…
- Mi è già capitato…
- Mi capita oggi…

Quarto tempo: PAROLA-DIBATTITO

Si tratta ora di cercare di spingere più in là la riflessione dei ragazzi permettendo forse l'emergere di una parola più personale, più esistenziale, più impegnata.

Messa in comune e discussione sui testi scritti dai ragazzi.

- Dio è presente nelle storie?
- Qual è il suo ruolo?
- Se è assente, perché?

Un tempo di preghiera può concludere questi scambi, a partire da ciò che è stato vissuto nel gruppo.

PREGHIERA FINALE

.

V ABRAMO

(IN MEZZO A QUESTA SETTIMANA VOLANTINAGGIO RACCOLTA VIVERI

VI INCONTRO: ABRAMO

Si volantina secondo le istruzioni ricevute (più o meno...)

17 NOVEMBRE RACCOLTA VIVERI

VII INCONTRO: verifica Mato Grosso . E PREPARAZIONE CELEBRAZIONE PENITENZIALE

Di nuovo di pongono ai ragazzi le domande su come è stata fatta l'attività: è piaciuta? Perché?
E poi soprattutto: siamo stati uniti? Perché? Di più che alla festa? Perché? Dio c'era? C'era come alla festa, di più, di meno? Perché?
Anche qui si possono utilizzare delle tecniche: l'avvocato del diavolo, oppure il processo...

Preparazione celebrazione penitenziale con i ragazzi (se c'è tempo altrimenti la preparano i catechisti su abramo : vedi dopo)

Si spiegherà ai ragazzi che la volta successiva ci saranno le Confessioni, e che tocca a loro pensare a come rendere la celebrazione efficace e partecipata. Occorre ideare una scaletta della celebrazione (insieme), trovare dei brani della Scrittura da leggere (magari scrivere anche dei brevi commenti da leggere dopo ciascuna lettura), dei canti, e preparare delle domande per guidare l'esame di coscienza. Ci si può dividere in gruppi che pensino ciascuno ad un aspetto della celebrazione, con la necessaria coordinazione (Quanti canti ci vogliono? Quante letture? C'è un tema centrale? Come mettiamo insieme il tutto?). Qualcuno penserà a preparare un libretto fotocopiato per la settimana successiva.
Il catechista sia pronto a guidare i ragazzi senza sostituirsi a loro anche se fanno fatica (ho un elenco di brani della Scrittura che secondo me potrebbero andare bene, volete partire da qui, o sapete già dove guardare?).

VIII INCONTRO: CELEBRAZIONE PENITENZIALE

LA CELEBRAZIONE PENITENZIALE DOVRA ESSERE COSTRUITA SULLA STORIA DI ABRAMO : schema preparato da catechisti se i ragazzi non lo hanno fatto.

Esempio di esame di coscienza da utilizzare durante la celebrazione penitenziale:

Carissimo/a

Oggi alcuni episodi della vita di abramo ci vengono in aiuto per riflettere e prepararci meglio alla confessione……

- Mi è capitato negli ultimi tempi che mi si chiedesse di fare qualcosa di faticoso, ma giusto, (come la partenza di abramo), e di rifiutare di farlo?
- Mi è capitato di deludere un amico, di metterlo in una situazione difficile, di lasciarlo in difficoltà (Come abramo ha fatto passare sara per sua sorella)?
- All'interno del gruppo dei miei amici o dei compagni di classe, ho avuto il coraggio di schierarmi dalla parte di chi mi sembrava fosse nel giusto; senza paura e senza pensare alla ricompensa che avrei avuto(come abramo quando va a liberare Lot)?
- -Ho avuto esperienza di divisione all'interno del gruppo di amici? Ho alimentato oppure ho contribuito alla pacificazione? (separazione di Abramo e Lot…)
- Mi è mai stato chiesto di sacrificare qualcosa di veramente caro senza che io ne capissi il, motivo? Mi sono fidato? (Abramo offre in sacrificio suo figlio Isacco)
- Quella volta che ho desiderato tantissimo qualcosa e ho sofferto per non poterla avere (come Abramo e sara che desideravano avere un figlio) quali sentimenti hanno preso posto nel mio cuore?
- Mi è capitato di ricevere attenzioni da qualcuno (come il re melchisedec che offrì pane e vino ad abramo) e non rendermi conto di tanta generosità?

IX INCONTRO: LANCIO USCITA AVVENTURA

SI FA UN BEL LANCIO DI UNA USCITA AVVENTURA CHE PARTENDO DALLA USCITA FINALE DELL'ANNO PRECEDENTE DEVE AIUTARE A COSTRUIRE LA LORO STORIA….DEVE VENIRE TUTTOI FUORI DA LORO E IL CATECHISTA SUCCESSIVAMENTE DEVE AIUTARE A DISCERNERE QUELLO CHE è REALIZZABILE O MENO. SARA' UN'USCITA IN PICCOLO GRUPPO PRENATALIZIA. RICORDOSRSI NEL DISTRIBUIRSI I COMPITI DI INCLUDERE CHE SARA UN'USCITA CRISTIANA E CHE CI DOVRà ESSERE CHI SI OCCUPA DI PORTARE "DIO CON NOI". DOVREBBE ESSERE UN SALTO IN AVANTI RISPETTO ALL'USCITA DELO SCORSO ANNO perché SI DIVENTA "GRANDI"…..

X INCONTRO: ORGANIZZAZIOONEUSCITA AVVENTURA

CONTINUA ORGANIZZAZIONE USCITA

XI INCONTRO: USCITA AVVENTURA

II MEDIA

IV UNITÀ