



ADS – Attività Campo Bosco di Tretto 2021

Scheda attività formativa ADS

- Momento dedicato all'attività: mercoledì 29 dicembre mattina
- Tema: Mossi dalla speranza, smarrirsi
- Durata: 2h
- Responsabili: Raffaele, Francesca, Elias ,Anna

Descrizione Attività

Dinamica 1

- Durata: 15 minuti + riflessione insieme
- Suddivisione: tutti insieme
- Materiale: niente, caramelle da trovare
- Svolgimento:

- Si nascondono delle caramelle vince chi è più vicino alla caramella. Ad occhi chiusi quindi i ragazzi possono decidersi di muoversi rischiando di allontanarsi o stare fermi e magari non avvicinarsi.

- Scopo: Il tema della prima attività è smarrirsi, smarrirsi il più delle volte viene vista come una situazione negativa ma dobbiamo ricordare che smarrirsi è muoversi, è camminare. Stare fermi nella vita di certo non ti porta a smarrirti ma neanche migliori rimanendo fermo. Smarrirsi è comunque provare

Dinamica 2

- Durata: 25-30 minuti+ riflessione insieme
- Suddivisione: a gruppi
- Materiale: foglio con il labirinto matita e foglio con un'immagine
- Svolgimento:

All'inizio in gruppo disegnano loro stessi (il gruppetto del gioco) poi devono risolvere un labirinto, quando si sbaglia si può venire dall'educatore cancellare e ricominciare ma per farlo devono consegnarci un pezzo del disegno che hanno fatto prima. Alla fine riusciranno a fare il labirinto ma quasi nessun gruppo avrà il disegno intero.

- Riflessione: Prima abbiamo detto che smarrirsi è comunque cercare di muoversi non rimanere fermi. Ma il perdersi, sbagliare non è che non provoca nulla ha i suoi effetti basta vedere il disegno a cui ora mancano dei pezzi.

Dinamica 3

- Durata: 20 minuti+ riflessione insieme
- Suddivisione: sempre a gruppi
- Materiale: fogli con i racconti
- Svolgimento

Ad ogni gruppo viene dato un racconto in cui una persona non ha fatto la cosa giusta, ha fatto un errore. Ogni gruppo legge il racconto poi dice agli altri dove secondo loro ha sbagliato e cosa farebbero invece loro.

- Riflessione: Non esiste una persona che non abbia mai sbagliato, non abbia smarrito mai la strada. Nei racconti è stato abbastanza facile vedere gli errori. E noi nel nostro quotidiano è facile vedere quando sbagliamo? Perché alcune volte ci smarriamo?
- Più in profondità: Quando sbagliamo a chi ci rivolgiamo? Gesù può aiutarci, cosa centra? Ci dà la possibilità di riprovare quando ci smarriamo e di rimettere insieme i nostri pezzi (possiamo riconsegnare i disegni che avevano fatti ricomposti dallo scotch)

# ATTIVITÀ ADS 29/12/2021

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Tema</b>      | Scegliere e ritrovarsi   |
| <b>Obiettivo</b> | Scegliamo di accettare i nostri limiti e di reagire con coraggio dopo aver riscoperto anche i nostri talenti           |
| <b>Materiale</b> | story game, biglietti con il buco da attaccare al filo, indizi caccia al tesoro, materiale per le prove, fogli deserto |

---

Sviluppo dell'attività

- **DURATA:**
  - mini STORY GAME
  - RIFLESSIONE
  - CACCIA al TESORO
  - DESERTO
  - CORDA
- 

## STORY GAME - l'importanza di scegliere

Gioco con i biglietti sparsi in giro per la stanza, scegliendo cosa fare ad ogni tappa, si creano percorsi completamente diversi, ma solo uno arriva alla fine. Possono scegliere anche se farsi aiutare da noi o proseguire da soli

## Riflessione

Ci sono vari modi per reagire alle difficoltà: intestardirsi e voler fare tutto da soli, aprirsi e chiedere aiuto, soluzione facile, rinunciare. Cosa ci spinge a scegliere una strada o l'altra? Orgoglio, paura del giudizio...

## CACCIA al TESORO

Divisi in squadre da 3 o 4 persone

in ogni tappa a cui arrivano grazie all'indizio devono superare una prova per ottenere l'indizio successivo. Le prove devono spingere a scoprire qualcosa di nuovo di loro stessi e dei compagni di squadra.

Prove:

- una persona brava a disegnare deve disegnare bendata guidata dagli altri.
- una persona brava a cantare deve convincere gli altri a cantare qualcosa tutti insieme
- comporre una poesia in rima
- chi corre più veloce deve fare l'allenatore e motivare gli altri a fare dieci giri di corsa

- gioco fiammiferi: fare tre quadrati uguali muovendo solo tre fiammiferi



- risolvere un problema:

1. *La somma dell'età di cinque ragazzi è 48. Tra 10 anni quale sarà la somma delle loro età? (98 anni)*

2. *Un topo e mezzo in un minuto e mezzo, mangiano un pezzo di formaggio e mezzo. Quanti topi servono per mangiare 60 pezzi di formaggio in 30 minuti?*

*(3 topi), un topo mangia un pezzo di formaggio in un minuto e mezzo, perché il tempo rimane invariato. In 30 minuti un topo mangia 20 pezzi di formaggio, perché  $30 : 1,5 = 20$ . Per mangiare 60 pezzi di formaggio occorrono 3 topi, perché  $60 : 20 = 3$ .*

Una volta finito il gioco, sempre divisi nelle squadre in cerchio, ognuno scrive sul foglietto del compagno una qualità che l'altro possiede (scoperta durante il gioco o in generale).

## Deserto

Come scelgo di reagire alle difficoltà? Chiedo aiuto?

Vedevo in me le qualità positive che gli altri mi hanno scritto?

## CORDA

Alla cordicella che abbiamo dato nella prima attività attacchiamo il foglietto con il nostro nome e le qualità scritte dagli altri, perché anche grazie all'aiuto degli altri abbiamo riscoperto i nostri punti forti. Non siamo più solo un filo, siamo consapevoli dei nostri limiti e proviamo ad accettarli, ma siamo consapevoli anche dei nostri talenti!

**Deserto...** <<Apri la tua esperienza di deserto con il silenzio. Nel silenzio cerca di riflettere>>

Come scelgo di reagire alle difficoltà? Chiedo aiuto?

Vedevo in me le qualità positive che gli altri mi hanno scritto?

**Deserto...** <<Apri la tua esperienza di deserto con il silenzio. Nel silenzio cerca di riflettere>>

Come scelgo di reagire alle difficoltà? Chiedo aiuto?

Vedevo in me le qualità positive che gli altri mi hanno scritto?

# ATTIVITÀ ADS 30/12/2021

**Tema** Mossi dalla speranza

**Obiettivo** Far sentire ai ragazzi la forza della speranza, soprattutto se condivisa.

**Materiale** Computer, proiettore, cortometraggio, film dB, fogli, penne, cassa, musica, corda

---

Sviluppo dell'attività

- **DURATA: 1H**
  - CORTOMETRAGGIO
  - GIOCO
  - GIOCO RAFFA
  - PEZZETTO FILM DON BOSCO
  - RIFLESSIONE
  - CORDA
- 

## CORTOMETRAGGIO (5 minuti)

Vediamo insieme il cortometraggio "SOAR - La forza dei desideri"

[SOAR un corto sulla forza dei desideri](#) (video anche su drive)

## GIOCO (10 minuti)

Dividiamo i ragazzi in gruppi e diamo loro una lista di oggetti semplici. Per ognuno dovranno individuare che cosa potrebbe diventare in futuro, ad esempio da "gomitolo di lana" a "maglione", da "farina" a "pane" e così via. Una volta completata la lista dovranno continuare a trasformare gli oggetti in altro, fino a quando non avranno più idee.

Parole: foglio bianco, uovo, seme, tronco di un albero, pezzo di stoffa, sale, lievito, filo, zucchero, mattone, ruota, cartoncino, pezzo di vetro, bastone

## GIOCO RAFFA (10 minuti)

Gioco prima attività, ma giusto.

I ragazzi a gruppetti partono e seguono la musica. L'educatore cambia posto ogni volta.

## **PEZZETTO FILM DON BOSCO (minuti)**

Vediamo insieme il momento in cui don Bosco porta fuori i ragazzi dal carcere.

## **RIFLESSIONE (15 minuti)**

Vediamo insieme che cosa può significare tutto quello che abbiamo fatto fino ad adesso.

CORTOMETRAGGIO= La ragazza non si arrende, continua a provare da sola e quando decide di chiedere aiuto riesce. Speranza è essere consapevoli dei propri limiti, magari avere anche paura, ma scegliere di continuare a lottare.. Anche noi nella nostra quotidianità possiamo decidere di trasformare le difficoltà in sfide e opportunità, invece di mollare subito.

GIOCO= La speranza è anche questo, è ingegno, fantasia, vedere la luce anche dove sembra impossibile, inventare strategie, unirsi agli altri per trasformare la difficoltà in qualcosa di positivo, non arrendersi anche se la via d'uscita all'inizio sembra non esserci.

GIOCO RAFFA= Speranza è fidarsi e continuare a muoversi. Non stare fermi nelle nostre comodità che sotto sotto sentiamo non essere abbastanza, ma avere fiducia in chi ci guida e ci consiglia perché ci vuole bene. Nella ricerca, infatti, non siamo mai soli, come i ragazzi non lo erano mentre cercavano l'educatore.

FILM= Don Bosco rischia perché spera. E rischia tanto, mette in gioco la sua vita, ci mette la faccia. Ma non lo fa perché è matto, anzi lui sì che è mosso dalla speranza. Crede nei ragazzi che ha davanti e ancora di più crede in chi glieli ha affidati. E noi? Abbiamo il coraggio di metterci in gioco convinti che il bene c'è e si può fare?

## **CORDA (10 minuti)**