

# ATTIVITÀ ADS 10/11/2023

**Tema** TOLGO LE SPINE

**Obiettivo** realizzare il proprio sogno senza avere un piano è difficile, capire quindi come fare per realizzarlo

**Materiale** pallone, bicchieri, post-it/foglietti, cartellone

---

## Sviluppo dell'attività

- 21.00 - 21.20 | pallamano
  - 21.20- 21:30 | dibattito
  - 21:30 - 21:35/40 | bicchieri
  - 21:40 - 21:50 | riflessione
  - 21.50 - 22.00 | segno della serata + saluti
- 

### GIOCO 1 **x 20 minuti**

PALLAMANO: i ragazzi vengono divisi in due squadre in cui devono giocare tutti, perché prima di fare goal la palla deve essere passata a ciascun componente della squadra altrimenti non viene assegnato il punto.

### DIBATTITO **x 10 minuti**

Cosa ci impedisce di sognare?

→ I ragazzi vengono divisi in 2 gruppi. Un gruppo deve cercare di realizzare un sogno e l'altro deve cercare di ostacolarlo.

#### **ESEMPI DI SOGNO:**

- diventare calciatore: per realizzare il sogno bisogna allenarsi con costanza, un ostacolo può essere cercare di fare "male" a chi vuole realizzare il sogno per impedirgli di giocare ancora;
- diventare veterinario;
- diventare insegnante;
- diventare cantante.

## **GIOCO 2 x 5/10 minuti**

**BICCHIERI:** I ragazzi vengono divisi in due squadre. Entrambe le squadre hanno i bicchieri rivolti verso l'alto (una squadra blu e una rossa).

L'obiettivo del gioco è quello di girare verso il basso i bicchieri della squadra avversaria. Allo scadere del tempo, la squadra con più bicchieri girati verso l'alto vince.

## **RIFLESSIONE x 10 minuti circa**

Spiegare che per realizzare il mio sogno ed evitare che gli ostacoli prendano il sopravvento, io per primo devo avere ben chiaro un piano per realizzarlo (tolgo quindi le spine che mi impediscono di sognare). Questo non toglie tutte le fatiche che devo affrontare per realizzare il mio sogno, ma mi rende più forte nella mia convinzione.

## **SEGNO DELLA SERATA x 10 minuti circa**

Per il segno di questa prima attività prendiamo un cartellone e scriviamo su un bigliettino un nostro sogno insieme a un modo in cui possiamo realizzarlo, poi lo attacchiamo nel cartellone.

# **GAS BIENNIO - ATTIVITA' DI VENERDI' 10/11/2023**

**TEMA:** TOLGO LE SPINE

**OBIETTIVO:** Aprire la mente, fare silenzio, rischiare costa fatica, cercare sogni grandi, Gesù vuole entrare nel quotidiano, accettare l'invito, fare spazio

**DURATA:** 1h

**MATERIALE:** immagini (zaino, soldi, oggetti), computer con video, fogli con programma della settimana, simboli

---

## **SVILUPPO:**

20.30-20.45 | Accoglienza

20.45-21.00 | Preghiera con GAS

21.00-21.30 | Cosa mettiamo nello zaino?

21.30-21.40 | Rumore vs silenzio

21.40-22 | Nel quotidiano

---

## **COSA METTIAMO NELLO ZAINO? (30 min)**

I ragazzi verranno divisi in 2 gruppi e dovranno girare contemporaneamente in 3 stanze di 3 tipi diversi. In ogni stanza dovranno scegliere, tra gli oggetti proposti con i relativi prezzi, cosa comprare e mettere nel loro zaino, tenendo a mente come obiettivo una gita in montagna. Partiranno con 100 euro a gruppo e potranno comprare fino ad esaurimento del budget.

Concludiamo la dinamica ritrovandoci tutti insieme in cerchio e chiediamo ai gruppi cosa hanno scelto e perché ritengono importanti quegli oggetti per la loro gita in montagna. Alla fine gli presentiamo gli oggetti più importanti, che non erano presenti però nelle stanze (es. acqua, cibo). I ragazzi, se li ritengono essenziali e vogliono comprarli, devono scegliere a cosa rinunciare tra gli acquisti precedenti.

*Riflessione breve: Avere un obiettivo equivale ad avere delle priorità. Se voi siete qui, che scopo avete? Puntiamo a volerci divertire ed essere come i ragazzi dell'oratorio di don Bosco, che si fidavano e seguivano i suoi insegnamenti. Togliere le spine significa lasciare andare qualcosa che conta meno, per avere l'essenziale per stare bene!*

## **RUMORE VS SILENZIO (10 min)**

Per un minuto i ragazzi dovranno urlare più che possono all'interno della stanza. Successivamente, faranno un altro minuto in silenzio.

Subito dopo mostriamo il video: [Attenzione Selettiva](#)

*Riflessione breve: Cosa è più facile fare tra confusione e silenzio? In che modo è più facile che Gesù e don Bosco entrino nella nostra vita? I sogni grandi si realizzano quando gli diamo spazio e ci mettiamo in gioco o quando siamo presi solo da noi e dal nostro rumore? Rischiamo, nella vita quotidiana, di perdere le cose importanti, ovvero le relazioni, le occasioni, le emozioni, perché siamo attratti da altro, che appare "figo" ma alla fine ci lascia vuoti, sentiamo mancarci qualcosa.*

## **NEL QUOTIDIANO (20 min)**

Ad ogni ragazzo viene consegnato il programma della sua settimana, articolato nelle 24 ore. La consegna è di scrivere quanto tempo dedicano a: dormire, mangiare, andare a scuola, studiare, usare il telefono, ascoltare e parlare con gli amici, aiutare a casa, stare con la famiglia, fare sport, coltivare qualche passione, svago, preghiera,...

Condividiamo alla fine in gruppo le nostre settimane.

*Riflessione breve: Come investiamo il nostro tempo nel quotidiano? I ragazzi di don Bosco hanno scelto di seguirlo non soltanto la domenica, ma sempre! Anche noi dobbiamo quotidianamente dedicare il tempo giusto alle cose giuste. Se sogno la felicità, non arriverà ad un certo punto dal nulla, ma la costruisco ogni giorno e parte già da adesso. Ad esempio posso scegliere di dedicare tempo di qualità agli amici, non guardando sempre il cellulare, ma vivendo avventure insieme.*

Concludiamo consegnando il simbolo della serata, ovvero il rombo giallo, spiegandogli il significato: *se ho un obiettivo, devo iniziare a correre subito, il segnale mi dice di andare e non aspettare! Posso passare prima io, i miei sogni hanno la precedenza! Ci sto a lasciargli spazio?*

Fac Simile



## PRIMA STANZA

TUTA SPORTIVA "GUCCI" 60 EURO

TUTA SPORTIVA USATA DA TUO FRATELLO 20 EURO

SCARPE ELEGANTI CLARKS 55 EURO

SCARPONI DA MONTAGNA 30 EURO

GIUBBOTTO TERMICO GEOX 60 EURO

GIUBBOTTO TERMICO PRESO SU SHEIN 30 EURO

KWAI 15 EURO

RICAMBIO INTIMO "VERSACE" 30 EURO

RICAMBIO INTIMO CASUALE 10 EURO

OCCHIALI DA SOLE RAYBAN 40 EURO

OCCHIALI DA SOLE PRESI DAI CINESI 15 EURO

GUANTI & CAPPELLO "DOLCE GABBANA" 30 EURO

GUANTI CAPPELLO DI SECONDA MANO 10 EURO

CIABATTE 5 EURO

BASTONI DA PASSEGGIO 15 EURO

BASTONE TROVATO PER TERRA 2 EURO

PALLONE 10 EURO

CARTE DA GIOCO 5 EURO

CALZINI FELPATI "PUMA" 15 EURO

CALZINI FELPATI NON FIRMATI 5 EURO

## SECONDA STANZA

CELLULARE SAMSUNG A05 70 EURO

CELLULARE MOTOROLA MOTO G13 30 EURO

BUSSOLA 10 EURO

NAVIGATORE SATELLITARE 30 EURO

COLTELLINO SVIZZERO 15 EURO

FORNO A MICROONDE 80 EURO

COMPUTER ACER ASPIRE VERO15 85EURO

RADIO 25 EURO

SGABELLO PIEGHEVOLE 20 EURO

CONTENITORI E POSATE DI PLASTICA 15 EURO

CUFFIE BLUETOOTH 20 EURO

CASSA PORTATILE JBL 30 EURO

PENTOLE PER L'EMERGENZA 15 EURO

PROFUMI VARI 25 EURO

UKULELE O PICCOLI STRUMENTI MUSICALI 15 EURO

KIT DI PRIMO SOCCORSO RAPIDO 15 EURO

CANNOCCHIALE 10 EURO

## TERZA STANZA

PANINO CON FORMAGGIO 5 EURO

PANINO CON IL SALAME 8 EURO

PANINO CON LA NUTELLA 10 EURO

INSALATA DI RISO 5 EURO

PACCO DI PASTA 5 EURO

BISCOTTI RINGO 8 EURO A PACCHETTO

PACCHETTO DI FONZIES 5 EURO A PACCHETTO

FRUTTA A SCELTA 3 EURO A FRUTTO

ORTAGGIO A SCELTA 3 EURO A PEZZO

ACQUA NATURALE DA 0,5 5 EURO A PEZZO

COCA COLA DA 0,5 10 EURO A PEZZO

TE AL LIMONE DA 0,5 8 EURO A PEZZO

CARAMELLE ALLA LIQUIRIZIA 3 EURO

YOGURT A SCELTA 5 EURO

SOLDI A DISPOSIZIONE 160 EURO



<b>ORE</b>	<b>LUNEDI'</b>	<b>MARTEDI'</b>	<b>MERCOLEDI'</b>	<b>GIOVEDI'</b>	<b>VENERDI'</b>	<b>SABATO</b>	<b>DOMENICA</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
<b>3</b>							
<b>4</b>							
<b>5</b>							
<b>6</b>							
<b>7</b>							
<b>8</b>							
<b>9</b>							
<b>10</b>							
<b>11</b>							
<b>12</b>							
<b>13</b>							
<b>14</b>							
<b>15</b>							
<b>16</b>							
<b>17</b>							
<b>18</b>							
<b>19</b>							
<b>20</b>							
<b>21</b>							
<b>22</b>							
<b>23</b>							
<b>24</b>							

# **GAS TRIENNIO - ATTIVITÀ DI VENERDÌ 10/11/2023**

**TEMA:** Tolgo le spine

**OBIETTIVO:** nelle condizioni per poter sognare... nel mio quotidiano Gesù si fa vicino e mi chiede di entrare per aiutarmi a sognare. E io? Lo accolgo?

**DURATA:** 1h

**MATERIALE:** video rumori pesca, video scuola, story game

---

## **SVILUPPO:**

20.30-20.45 | Accoglienza

20.45-21.00 | Preghiera

21.00-21.30 | Suoni e odori

21.30-22.00 | Story game

---

## **Primo momento: suoni e odori**

- video "rumore del pesce serra" → descrivere cosa sta succedendo qualcuno sta cercando di pescare, ci riesce? ascoltiamo ancora quanta pazienza serve per aspettare che il pesce abbocchi?
- rumore della folla → è tornato a riva, aspettative degli altri che sono a riva, delusione e fatica come reagisce? si arrabbia con la famiglia se la pesca è andata male?
- adesso raccontiamo un'altra storia:  
rumore corriera, campanella, professore a scuola che consegna il compito, famiglia a casa che aspetta, la delusione la riverso sugli altri? come reagisco?

Leggiamo le prime due righe del vangelo, quanto assomiglia al nostro quotidiano?

***Mentre la folla gli faceva ressa attorno per ascoltare la parola di Dio, Gesù, stando presso il lago di Gennesaret, vide due barche accostate alla sponda. I pescatori erano scesi e lavavano le reti.***

Sei dentro alla vita, sei dentro alla barca. E nella vita, nel tuo quotidiano, Gesù ti si fa incontro, e ti prega di fargli spazio.

## **Secondo momento: story game**

Gesù arriva anche nel momento della delusione, Gesù si fa spazio nel quotidiano → amico, genitore che chiede spazio per aiutarti

Tu cosa fai?

- scelte diverse con percorsi diversi: accetto l'aiuto o non accetto, vado nel posto x in base alla scelta, anche quelli che non accettano l'invito dopo una strada più lunga arriva allo stesso posto degli altri → **difficile resistere a qualcuno che ci prega!**

Gesù sale sulla barca: adesso che tutti abbiamo accettato l'invito, possiamo iniziare l'attività, mi gusto la vicinanza di qualcuno che sembra saperne un po' più di me...

Loro si mettono in cerchio, noi raccontiamo di Gesù che sale, mentre siamo in piedi che camminiamo... poi chiediamo di sederci nel loro cerchio, adesso che siamo tutti insieme... siamo Chiesa!

---

Il nostro obiettivo è: affascinarli e stupirli. La volta scorsa li abbiamo studiati nei loro comportamenti e reazioni e abbiamo visto che loro sono stati attenti nel momento in cui abbiamo smontato le loro certezze. Questo mi aiuta a strutturare le attività. SE io parto come loro se lo aspettano abbiamo capito che ci fregano dandoci le rispostine giuste... e noi siamo fregati. Bisogna smontare le loro certezze SUBITO. Perciò io farei così:

1- Primo momento 15 minuti: tutti in piedi diciamo loro che oggi proponiamo loro 2 situazioni: il loro obiettivo sta nel trovare le cose in comune.

Si spostano in un lato della stanza e ascoltano (quotidiano studente)

<https://www.youtube.com/watch?v=mFiRjYuoclg>  
<https://www.youtube.com/watch?v=qpuDbhV9bso>

[https://www.youtube.com/watch?v=tnz4NafG\\_Bg](https://www.youtube.com/watch?v=tnz4NafG_Bg)

Si spostano nell'altro lato della stanza e ascoltano (quotidiano pescatore)

<https://www.youtube.com/watch?v=SzVvMCMrz-Q>

Cosa hanno in comune? ----- entrambi parlano del loro quotidiano.

Si spostano in un lato della stanza e ascoltano (quotidiano studente)

<https://www.youtube.com/watch?v=-imADWULhqY&t=5s>

Si spostano nell'altro lato della stanza e ascoltano (quotidiano pescatore)

<https://www.youtube.com/watch?v=qjbGlp3fjcA> da 2:56 in poi

Cosa hanno in comune? ----- entrambi parlano del loro quotidiano.

Ci rispostiamo nel lato "studente" e ascoltiamo (a casa fatica contro le aspettative dei bei voti)

Ci rispostiamo nel lato "pescatore" e ascoltiamo (a riva la gente attende la pesca)

Cosa hanno in comune? ----- aspettative, delusione, fatica

ci mettiamo al centro e chiediamo: cosa succede ora? Come reagiscono? Come reagiamo noi?

Non attendiamo risposte e andiamo subito a fare lo STORY GAME!! E le risposte arriveranno...

2- STORY GAME = 20 min =>> che fai?

3- Conclusione = 20 min Finito lo story game li facciamo sedere in cerchio mentre noi edu stiamo in piedi e continuiamo a camminare chiedendo a loro cosa hanno capito di tutto quello che abbiamo fatto. E continuiamo a camminare attorno. Uno alla volta gli edu chiedono di potersi sedere. Tutti allo stesso modo. **“Scusate mi lasciate sedere in mezzo a voi?”**. Deve essere EVIDENTISSIMO!!! Se ci dicono NO stiamo zitti e continuiamo a camminare e non ci sediamo e dopo un po' lo richiediamo con la stessa frase. Una volta seduti tutti gli edu ... uno di noi dirà “GRAZIE per averci fatti salire sulla vostra barca”

4- Ora sveliamo le storie: in cerchio --- ripercorriamo la serata!

1- Sono nel mio quotidiano con i miei casini

2- Mi devo scontrare con le aspettative, sono stanco e a volte deluso

3- Cosa faccio? La riverso su altri ancora? Su me? Cerco qualcuno che mi guardi con occhi diversi? **Gesù vide** la fatica, lo scoraggiamento. Chi mi vuole bene **vede** quando sto male.

4- Vede e chiede farsi spazio nel nostro quotidiano (barca per il pescatore, casa oratorio scuola per noi) Lo chiede per aiutarci, per dare speranza, per “portare la croce assieme”, per... e noi accettiamo l'aiuto? Facciamo scelte diverse con percorsi diversi... chi accetta subito... chi dopo... ma intanto cammina vicino a noi e chiede **“Scusate mi lasciate sedere in mezzo a voi?”** ops... **“Scusa mi lasci sedere vicino a te?”** ops... **“Ti prego lasciami restarti vicino, aiutarti..”** Difficile resistere a qualcuno che ti prega!!!

5- **Diciamo loro con aria felice (e dobbiamo essere certissimi che TUTTI al 100% lo sentano e capiscano altrimenti lo ripetiamo all'infinito) “Ora che ci siamo proprio TUTTI, possiamo iniziare l'attività!”** .....

6- **“il titolo di stasera?”** OK dai ... **CIAO A venerdì prossimo!!!**

## STORY GAME

1.

Ti svegli alla mattina per andare a scuola se hai fatto i compiti vai al numero 2, se no al numero 3.

2.

Ti arriva un messaggio e scopri che i compiti che hai fatto sono quelli sbagliati, se vai in panico vai al numero 5, se sei tranquillo e beato vai al numero 4, se chiedi al tuo amico di mandarteli vai al numero 6.

3.

Non hai fatto i compiti e c'è interrogazione, chiedi ai tuoi amici se ti mandano i compiti, se nessuno di loro li ha fatti, vai al numero 7, se pensi di non essere interrogato vai al numero 8.

4.

Arrivi a scuola e incontri il prof nel corridoio, che scherzando ti dice: "oggi pensavo proprio di interrogarti". Corri in classe e scopri che l'unico compagno che ha fatto i compiti è quello che ti sta antipatico. Lui si accorge e ti offre il suo aiuto per fare insieme i compiti durante la ricreazione, se accetti vai al numero 9, se non vuoi perdere la ricreazione vai al numero 10, se non vuoi accettare perchè non lo sopporti vai al numero 11.

5.

Arrivi a scuola agitatissimo, l'unica persona che si offre di aiutarti è proprio quella che sta sempre in disparte e di cui tutta la classe parla male, se accetti vai al numero 9, se non accetti perchè non vuoi farti vedere insieme a questa persona vai al numero 11.

6.

Il tuo amico ti dice che non li ha fatti neanche lui e che sta pensando di non andare a scuola, se ti unisci a lui vai al numero 12, se decidi di andare a scuola perchè hai già troppe assenze vai al numero 8.

7.

Nessuno può aiutarti e tua mamma che quella mattina è a casa si offre per darti una mano a fare i compiti, se accetti vai al numero 13, se non accetti perchè proprio ieri avete litigato vai al numero 14.

8.

Vai a scuola e la persona che ti piace si offre di aiutarti, se accetti vai al numero 9, se non accetti perchè sei troppo imbarazzato vai al numero 15.

9.

Grazie all'aiuto ricevuto, riesci a finire i compiti e sei contento. Vai al numero 18

10.

La ricreazione è il momento più importante e non vuoi passarla in classe, ma il tuo compagno insiste per aiutarti a fare i compiti, se ti arrendi e accetti l'aiuto vai al numero 18, se invece sei testardo vai al numero 19.

11.

Non riesci proprio a stare vicino a quella persona, allora vai in corridoio dove il bidello ti chiede se va tutto bene, se rispondi di sì vai al numero 20, se invece gli spieghi e lui si offre di aiutarti vai al numero 18.

12.

Al bar incrociate il professore che aveva la prima ora libera, gli dite che non avete capito l'ultimo argomento e lui si offre di spiegarlo di nuovo a patto che torniate a scuola subito, se accetti vai al numero 18, se invece non vuoi vai al numero 19.

13.

Grazie all'aiuto di tua mamma sei riuscito a finire i compiti, ma arrivi alla fermata dell'autobus in ritardo e perdi l'ultimo che passa, siete rimasti in due, tu e il tuo compagno delle elementari che ti rubava sempre la merenda. Ti offre un passaggio sulla sua moto, se accetti perchè vuoi arrivare a scuola in tempo vai al numero 16, se non accetti, perchè al solo pensiero di stargli vicino ti viene male vai al numero 17.

14.

Ignorando tua mamma vai a scuola e in autobus incontri una tua amica che ti propone un indovinello che nessuno sa risolvere, per dimostrare di essere più intelligente ci pensi tutto il giorno, vai al numero 21, se invece dopo un po' accetti un indizio vai al numero 23.

15.

Non vuoi accettare il suo aiuto, cerchi di allontanarti il più velocemente possibile, ma inciampi sulle scale e cadi slogandoti una caviglia. Proprio l'amica con cui hai litigato il giorno prima ti soccorre e ti prega di stare fermo così può aiutarti. Se pensi di poter fare tutto da solo vai al numero 22, se accetti vai al numero 18.

16.

Dopo aver accettato il passaggio, arrivi a scuola in tempo vai al numero 18.

17.

Pur di non andare con lui, cominci ad andare a scuola a piedi, dopo un po' il tuo compagno torna indietro e insiste ancora perchè gli dispiace che tu non abbia accettato il passaggio. Se accetti per farlo stare zitto vai al numero 23, altrimenti torna al punto di partenza e fai scelte diverse.

18.

Accettare l'aiuto questa volta ha proprio risolto la situazione!

19.

Anche se spiegasse di nuovo non si capirebbe nulla comunque, vi allontanate, ma il tuo amico dopo un po' ci ripensa e cerca di convincerti a tornare a scuola, se lo ascolti vai al numero 23, altrimenti torna al punto di partenza e fai scelte diverse.

20.

Non vuoi proprio ammettere di essere in difficoltà, ma vedi arrivare il tuo compagno di banco che il giorno prima era assente, se lui ti convince ad accettare l'aiuto vai al numero 23, altrimenti torna al punto di partenza e fai scelte diverse.

21.

Dopo aver pensato all'indovinello tutto il giorno hai guadagnato solo un bel mal di testa, se accetti l'aiuto della tua amica che continua ad insistere vai al numero 23, altrimenti torna al punto di partenza e fai scelte diverse.

22.

Dopo un litigio non può aiutarti e pensare che sia tutto a posto, molto meglio cavarsela da soli, lei però non ti lascia in pace, prova di tutto per convincerti, se accetti vai al numero 23, altrimenti torna al punto di partenza e fai scelte diverse.

23.

A volte accettiamo l'aiuto di qualcuno anche se ci dà fastidio cedere, anche solo perché smetta di insistere!