

**Tema:** *Preparazione per le promesse*

**Obiettivo** Capire cosa sono le promesse e come si svolgono

**Materiale** oggetti asta, soldi, testo promessa per ogni ragazzo

---

## Sviluppo dell'attività

- 20.45 - 21.05 | asta
  - 21.00 - 21.15 | a me piace...
  - 21.20- 21.30 | cos'è la PROMESSA
  - 21.30 - 21.45 | Riflessione finale
- 

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

#### ASTA

Ogni ragazzo ha a disposizione dei soldi per prendere all'asta qualcosa che proponiamo a cui loro piace.

Obiettivo: riconoscere che qualcosa che ci piace e sapersi spendere per esso.

### GIOCO 2 x **15 minuti**

#### A ME PIACE...

I ragazzi sono disposti al centro del salone, uno alla volta dice una cosa a cui lui piace e gli altri (e lui) devono dividersi: da una parte si mette a chi piace quella cosa che è stata detta e dall'altra si mette a chi non piace quella cosa. E così via per ogni ragazzo.

Obiettivo: saper dire all'interno di un gruppo quello che ci piace e non, senza aver paura di essere giudicati e di rimanere soli nella propria scelta.

### COS'È LA PROMESSA x **10 minuti**

*Noi educatori spieghiamo ai ragazzi cos'è la promessa e come si svolgerà la serata delle promesse.*

### RIFLESSIONE FINALE x **10 minuti**

In vista delle promesse i ragazzi scrivono una lettera a loro stessi del passato ringraziandosi o rimproverandosi per essere venuti al gruppo.

## ATTIVITA' DI VENERDI' 17/01/2025

**TEMA:** MANO X MANO

**OBIETTIVO:** *Scoprire la bellezza di camminare non solo con chi ha la nostra età, ma anche con qualcuno di più grande. La figura della guida. Il significato delle promesse.*

**DURATA:** 1h e 15 min

**MATERIALE:** computer e proiettore,

---

### SVILUPPO:

20.15-20.30 | Accoglienza

20.30-20.45 | Preghiera con ADS

20.45-21.00 | GEOGUESSR

21.00-21:30 | Cosa è una guida?

21.30-21:45 | Scopriamo le promesse

---

### GEOGUESSR (15 min)

I ragazzi si divideranno in gruppetti da 3 o 4 persone e giocheranno (con un telefono x squadra) a Geoguessr, un gioco di geografia online dove praticamente dovranno indovinare in pochi minuti in che punto si trovano nella mappa di Google Maps (lo potranno fare capendo che edifici vedono ecc).

*È difficile orientarsi nella nostra vita se non abbiamo un punto di riferimento, possiamo provarci, però rischiamo sia di perdere tempo inutilmente, sia di non raggiungere nessun obiettivo.*

### COSA È UNA GUIDA? (30min)

I ragazzi saranno divisi in 4 squadre e dovranno andare in 4 stanze diverse e superare alcune prove, tutti partiranno con due vite e vincerà la squadra che avrà superato tutte le prove guadagnando più vite.

Per ogni prova i ragazzi all'inizio potranno fare 2 cose: 1)chiedere l'aiuto dell'educatore (in cambio però lui chiederà tutte le vite che hanno, se però superano la prova raddoppiano le vite che hanno usato 2)cercare di superare la prova da soli, se non ci riescono vanno avanti in un'altra prova senza aver preso delle vite, se invece la supereranno guadagneranno una vita.

Se chiederanno l'aiuto l'educatore dovrà aiutarli senza però dare troppi suggerimenti espliciti.

Prova 1) (Elias): saranno attaccati sul muro vari codici cifrati, i ragazzi dovranno decifrarli in massimo 3 minuti

(Se chiedono l'aiuto l'educatore da loro la tabella per decifrare il codice)

Prova 2) (Anna): I ragazzi in 3 minuti dovranno abbattere con la palla tutti i birilli, dovranno fare almeno 5 canestri con la palla nel retino e fare 3 volte il giro della stanza con i sacchi (Se chiedono l'aiuto l'educatore li aiuta ad organizzarsi, gli dice di dividersi per ogni gioco e di farli contemporaneamente).

Prova 3) (Sara): I ragazzi per superare la prova dovranno con dei lego costruire una un pezzo di una costruzione già esistente  
(Se chiedono l'aiuto l'educatore da loro le istruzioni per costruirlo)

Prova 4) (Fede): I ragazzi scrivono su un post it tre grandi limiti che pensano di avere, tre limiti che vorrebbero superare (o migliorare) poi tutti saranno attaccati su un cartellone con scritto "io sono la stoffa lei sia io sarto".....

## Riflessione

La figura della guida nella nostra vita è fondamentale perché spesso ci troveremo davanti a sfide praticamente impossibili da superare da soli e anche se possiamo avere gli strumenti giusti per farli ci manca tante volte una persona che ci aiuti ad usarli nella maniera corretta.

Tuttavia chi pensa che una guida possa superare i problemi al posto nostro o che abbia le soluzioni per ogni nostra domanda o esigenza di sbaglia: una guida è semplicemente una persona come noi alla quale possiamo affidare qualcosa di nostro in modo che possa aiutarci a superare i nostri limiti. E come possiamo farlo? Nelle prove scopriamo 4 esempi di cosa chiedere o perché cercare di avere una guida:

**1° gioco:** nella nostra vita ci troveremo ad affrontare sfide impossibili (tutto in famiglia, momenti di sofferenza), indecifrabili che ci faranno chiedere: che senso ha quello che mi sta succedendo? Ecco la guida può darci un aiuto per decifrare quello per noi sembra una cosa senza senso

**2° gioco:** nella nostra vita capiterà un momento dove ci sarà tantissima confusione, presi dalle mille cose da fare ci ritroveremo a non avere energie abbastanza per fare tutto quello che vogliamo con il rischio quindi di non riuscire a fare nulla.

Ecco la guida può aiutarci a fare ordine dentro di noi, a farci capire quali sono le nostre priorità e quello che merita il massimo della nostra energia

**3° gioco:** tutti nella nostra vita abbiamo degli obiettivi, ci capita anche di avere i mezzi per raggiungerli, però spesso non abbiamo come usarli.

Ecco la guida può aiutarci a farci capire come utilizzare al massimo i mezzi che abbiamo, come fare fruttare al massimo le nostre qualità per raggiungere il nostro obiettivo.

**4° gioco:** tutti abbiamo dei limiti, cose che odiamo di noi, ecco la guida può aiutarci a superare anche i nostri limiti, può aiutarci a farci lavorare per cercare di migliorarci e nascondere i nostri limiti caratteriali.

## TESTO DELLE PROMESSE (20min)

- Suddivisione: 6 gruppetti
- Materiale: testo della promessa tagliato parola per parola + testo intero della promessa per ogni singolo ragazzo
- Svolgimento: Agli stessi gruppetti di prima verrà consegnata una busta contenente il testo della promessa tagliato parola per parola. In 2 minuti dovranno cercare di ordinare i pezzetti nel modo corretto per formare tutto il testo della promessa. Alla fine verrà consegnata ad ogni ragazzo il testo intero della promessa.

## **Riflessione**

Le parole della promessa erano troppe, c'erano troppe combinazioni per riuscire a completare tutto il testo in soli 2 minuti. Una volta che è stata consegnata la promessa, tutto aveva più senso, ogni parola era al suo posto.

*La promessa è una guida, unisce tutti i pezzetti. Ci guida nel nostro cammino e ci aiuta ad unire i puntini del nostro percorso, ci aiuta a non dimenticarci la nostra direzione.*

Concludiamo il momento leggendo insieme la promessa, ai ragazzi poi insieme condideranno quale parola del testo gli piace di più, quale ritengono sia la più bella, ma allo stesso tempo magari difficile.

ALLA FINE: Appendere cartellone con nomi di ognuno e dopo ogni attività si aggiunge il segno di quell'incontro: zaino di ognuno, ad ogni attività disegno e attacco una cosa legata all'incontro.

**FARE FOTO DELL'INCONTRO!!**

# Attività Triennio

- venerdì 17 gennaio 2025 -

## MANO X MANO

**Obiettivo:** camminiamo mano per mano con i nostri compagni di viaggio, con le nostre guide e... tutti possono essere guide per gli altri! Possiamo scegliere di lasciarci guidare e abbiamo la possibilità di essere guide nei tratti di strada che abbiamo già percorso

### **Materiale:**

- 3 simboli diversi
- materiale per le stanze

### **Primo momento: Escape Room (30/40 min)**

Si parte tutti in salone (2° piano) dove abbiamo nascosto 3 simboli diversi con dei pezzi di parole dietro. Ognuno deve trovare un simbolo e trovare le altre persone con lo stesso simbolo → una volta che si sono formati i gruppetti, ognuno va nella stanza che ha attaccato sulla porta lo stesso simbolo.

Dopo essere riusciti ad uscire dalla stanza si trovano in corridoio → la porta che collega con le scale è chiusa e c'è attaccato un cartellone con una frase da completare: devono mettere insieme le lettere che hanno per riuscire a formare la frase

→ si renderanno conto che non hanno tutte le lettere e dovranno aspettare un'altra squadra → devono completare la frase:

*Facciamo attenzione gli uni agli altri per incitarci all'amore e a fare del bene, per essere un solo cuore e una sola anima.*

quando finiscono apriamo la porta, loro escono sul pianerottolo, una di noi esce con loro, un'altra rimane indietro e richiude la porta. Dall'altro lato della porta trovano la seconda frase da indovinare per poter rientrare e finire l'attività in salone

*Un corpo solo ha molte parti e ognuna ha una funzione diversa, così noi siamo tanti e diversi, ma siamo un solo corpo in Gesù.*

### **Secondo momento: (20 min)**

partendo dai cartelloni con le due frasi

Per riuscire ad uscire dalla stanza ho bisogno di tutti e anche quando io sono il più veloce ho bisogno anche di chi è rimasto indietro per le lettere della frase. E così nella vita: è facile dire: se facciamo le cose insieme con i più bravi le cose vengono meglio, ma non è quello il senso di una comunità → che aspetta anche il più lento, quello che sembra abbia meno da offrire, perché da ogni persona può arrivare il cambio di prospettiva che mi serve

La comunità ha bisogno di tutti, ognuno può essere guida, tutti siamo utili, da una persona (don bosco) oggi siamo in tantissimi (salesiani), una cosa semplice che io posso fare facilmente si moltiplica e diventa grande

### Stanza 1:

cruciverba + sudoku + immagini → indovinare il codice di 4 numeri: 6251

devono far capire un numero dopo l'altro all'edu che sta fuori dalla stanza bussando sulla porta il numero di volte corrispondente

### Stanza 2:

codice del caveau (escape room virus) → devono passare la soluzione giusta di quattro numeri sotto alla porta

### Stanza 3:

codice di 3 colori → devono passare fuori dalla porta 3 oggetti di quei colori

cruciverba in cui eliminare le parole: quella che resta è Giallo

usare uno specchio per leggere una frase scritta al contrario:

Non è primavera ma se trovi la rondine trovi la prima risposta corretta

in giro per la stanza devono trovare l'immagine di una rondine colorata di Rosso

testo in latino da coprire con un foglio: "Poni il quadrato blu sul triangolo nella cartelletta".

"Il triangolo" non è una forma, ma una parola che troverete nella cartellina. Piazzando la carta forata con il quadrato blu sovrapposto alla parola "triangolo", appariranno le parole

"la seconda ampolla è verde". Verde











