

Avvento di Carità 2017 Come fiori tra le macerie

ANIMAZIONE, GIOCO E FORMAZIONE PER LA CATECHESI E/O L'ORATORIO (PER BAMBINI, RAGAZZI, GIOVANI)

Le attività qui proposte voglio offrire spunti per un lavoro sui temi della Non Violenza e della pace

Attività per bambini

Attività 1: COSTRUIAMO LA NOSTRA MEDAGLIA DELLA PACE

OBIETTIVI: Ogni bambino costruisce e personalizza una medaglia della NON VIOLENZA. Diventiamo campioni nel promuovere la pace condannando ogni forma di violenza.

Chiediamo perciò a tutti i bambini di lanciare in alto la fantasia e costruire la medaglia più ambita, la medaglia che tutti possono indossare facilmente, con un pizzico di impegno. Il giorno della Marcia della Pace tutti dovranno portare la loro medaglia che verrà scambiata con gli altri bambini premiandosi a vicenda.

Vi mostriamo qualche esempio (foto a lato), sicuri però che saprete stupirci!!! Sugeriamo che il diametro della medaglia si aggiri circa sui 10 cm.



IsLaura

Attività 2: CINEFORUM:

Visione di un film o cartone animato seguita da una riflessione di gruppo. Successivamente, i ragazzi realizzano un CARTELLONE per sintetizzare il messaggio che il cartone animato/ film ha suggerito loro e che, a loro parere, vogliono trasmettere ai loro coetanei durante la marcia.

FILM PROPOSTI:

- LA BELLA E LA BESTIA - ALADIN - LE AVVENTURE DI PETER PAN
- LA SPADA NELLA ROCCIA - IL RE LEONE - POCAHONTAS - Z LA FORMICA

Giochi e Laboratori per bambini e ragazzi

1 Gioco: Università della Non Violenza: Facoltà della Pace

E' un gioco a stand/tappe, ma anche uno spazio laboratoriale: i partecipanti dovranno superare delle "lezioni/prove" e alla fine otterranno la "laurea in dottore della Pace". Preparate "una pagella" in cui indicare tutte le lezioni superate e i cappelli del laureato da consegnare a chi avrà vinto il gioco. Si formano delle squadre da piccoli giocatori che ruotano nei diversi stand. Ciascuno partecipanti avrà la sua pagella.

Gli animatori si travestiranno da santi ed accoglieranno i ragazzi spiegando oltre la prova di superare anche qual è lo slogan che lo caratterizza e che l'ha fatto diventare, con la sua santità, un laureato alla facoltà degli operatori di pace.

-Lezione di Architettura: San Giuseppe

"l'importanza del costruire insieme"

Attività: costruzione di un puzzle-tridimensionale a forma di casa

conquisteranno i pezzi di puzzle a forma di cubo rispondendo esattamente ad alcune domande sul tema della pace.

-Lezione di Sociologia: Martin Luter King

"l'unità, l'eguaglianza tra i popoli"

Attività: costruire delle sagome di bambini di diverse nazionalità, le quali verranno tutte unite per mano

-Lezione di Medicina: Madre Teresa di Calcutta e S.Giuseppe Moscati

imparare a curare le malattie dell'anima

Attività: l'animatore dello stand descriverà delle situazioni di malati nell'anima e i partecipanti dovranno scrivere delle ricette mediche, dando consigli per vincere la malattia

-Lezione di Biologia: San Francesco

" il rispetto della natura, di tutto ciò che ci circonda"

Costruire dei fiori e scrivere sui petali cosa occorre per la pace oppure dare sfogo alla fantasia usando materiale da riciclare

-Lezione di Scienze delle comunicazioni: Giovanni Paolo II

"l'importanza del dialogo, del saper comunicare"

Formare un proprio giornale, raccogliendo immagini e scritte ritagliate da giornali, riviste, quotidiani oppure dare vita ad un telegiornale con notizie di pace, il TG PACE

-Lezione di Giurisprudenza: S. Alfonso de'Liguori

"il rispetto dell'altro, dei diritti altrui"

a coppie salteranno a piè pari fino ad uno scatolone in cui pescheranno dei biglietti in cui ci sono citati gli articoli della dichiarazione universale dei diritti degli uomini. Questi bigliettini verranno attaccati su un cartellone. Supera la prova chi in minor tempo attaccata i biglietti.

-Lezione di Oculistica: S.Lucia

"l'importanza di saper andare oltre, aldilà delle apparenze, saper guardare con gli occhi dell'anima"

ciascun partecipante verrà bendato e dovrà pescare un oggetto e individuare di cosa si tratta e/o dovrà annusare delle sostanze e riconoscerle tutti i partecipanti verranno bendati e a ciascuno verrà data una lettera. Dovranno cercare, da bendati, di formare una parola.

-Lezione di filosofia: S. Agostino

"interrogarsi sulla realtà, sul perché di ogni cosa, andare a fondo nelle questioni"

Attività: risolvere rebus e indovinelli

2 Gioco: Gioco la Carta della Pace (vedi allegato e poi chiedi in Caritas)

Giochi, simulazioni e questionari per educare alla pace (dai 12 anni in su)

PUGNI

Obiettivo: comunicazione, fiducia, immaginazione.

Tipologia: tranquillo.

Svolgimento: il gruppo si divide in due coppie, A e B; quando A chiude i pugni B cerca di riaprirli (può minacciare verbalmente ma non può fare uso della violenza fisica); A li apre solo quando decide di farlo; a questo punto si invertono i ruoli.

Osservazioni: è importante ascoltare le diverse impressioni ricavate durante il gioco, che in realtà è una simulazione di conflitto tra due volontà opposte.

Variante: può essere più divertente basare il gioco sulla chiusura/apertura della bocca.

Percorso bendato

Durata: 15 minuti.

Obiettivi: sviluppare capacità di ascolto in condizioni di svantaggio.

Materiale: una benda e segna percorsi adeguati.

Svolgimento: una volta tracciato il percorso si benda una persona a turno la quale deve raggiungere il punto prestabilito esclusivamente in base alle indicazioni del compagno. Gli altri parlano tra loro allo scopo di disturbare la comunicazione tra i due.

Variante: i partecipanti sono divisi in due gruppi. Ogni gruppo manda a turno un proprio componente bendato a compiere il percorso. I due concorrenti devono percorrere il tracciato partendo dalle estremità opposte, mentre le indicazioni vengono gridate contemporaneamente dai componenti delle due squadre. Si cronometra il tempo complessivo di ogni squadra.

LE SETTE PAROLE

Durata: 10/20 minuti.

Obiettivi: sperimentare che l'accordo si può raggiungere senza rinunciare alle proprie idee, accettando però quelle degli altri quando le loro argomentazioni sono convincenti. Abituare a esporre le proprie idee in modo convincente.

Svolgimento: si decide un argomento, ad esempio le sette parole dell'amicizia (o della pace, o della libertà...), e in un minuto tutti i partecipanti devono scrivere su un foglio le sette parole attinenti all'argomento prescelto che ritengono più importanti. Poi si formano delle coppie, ognuna delle quali deve trovare in due minuti un accordo sulla scelta delle sette parole. A questo punto, unendo due coppie, si formano dei quartetti: ogni quartetto ha tre minuti per decidere le sette parole comuni. Si continua (aumentando sempre il tempo al crescere dei gruppi) finché i partecipanti sono divisi in due squadre: a questo punto si deve cercare un accordo globale per ottenere sette parole valide per tutti.

Note: devono essere parole e non frasi.

IL SUSSURRO CINESE

Obiettivo: comunicazione, contatto, rilassamento, verifica positiva.

Partecipanti: fino a trenta.

Tipologia: moderato.

Svolgimento: ogni partecipante deve scambiare dei messaggi con altri, mentre tutti si muovono in libertà. Ma la trasmissione delle informazioni deve essere indiretta: per comunicare con A, il giocatore B deve chiedere a C. Il gioco finisce dopo che tutti i messaggi sono stati inoltrati.

IL CERCHIO MERAVIGLIOSO

Obiettivo: apprezzamento reciproco, valutazione.

Partecipanti: fino a trenta.

Età: da dieci anni.

Tipologia: moderato.

Svolgimento: i giocatori si dispongono in un cerchio stretto, distendendo le braccia intorno alla vita dei vicini. Il cerchio comincia a muoversi a piccoli passi verso destra e si ferma quando qualcuno grida STOP! Chi ha gridato esprime una sua considerazione sull'attività precedente (riunione o altro). Quando ha finito esclama AVANTI! ed il cerchio ricomincia a girare in direzione opposta, fino ad un nuovo stop. Si termina quando tutti hanno espresso le proprie valutazioni. Osservazioni: non è ammesso commentare valutazioni di altri. Questo gioco aiuta a chiudere incontri di vario genere. Il movimento ed il contatto fisico facilitano l'attenzione.

TI PIACE IL TUO VICINO?

Durata: 15 minuti.

Obiettivo: esercita all'accettazione dei giudizi altrui.

Materiale: sedie o cuscini

Svolgimento: le sedie (o cuscini) vengono disposte in cerchio. Si siedono tutti tranne uno: dal centro comincia il gioco chiedendo ad uno dei partecipanti se gli piace il suo vicino. Se la risposta è sì: tutti scalano di un posto. Se è no: deve indicare due partecipanti; questi due devono subito alzarsi insieme ai vicini ripudiati. Durante questo veloce spostamento colui che ha iniziato il gioco cerca di occupare una delle sedie lasciate libere. Chi rimane senza posto deve andare al centro e ricominciare il gioco.

Variante: per facilitare il disimpegno delle sedie, anche quando tutti rispondono sí, si può far scalare il gruppo di più posti anziché di uno soltanto.

Note: nell'impostare il gioco è necessario chiarire lo spirito ironico che governa l'accettazione o il rifiuto del vicino.

LA CACCIA AL TESORO UMANO

Durata: 15 minuti per le interviste e 10 per la discussione dei risultati.

Obiettivo: conoscenza reciproca: si tratta di scoprire i tesori nascosti dentro ogni persona, specie di quelle che non si conoscono.

Materiale: una lista di domande (una copia a testa). Partecipanti: fino a 30. **Svolgimento:** Ogni partecipante, munito di scheda con le domande, deve intervistare gli altri concorrenti (avendo cura di scrivere il nome dell'intervistato), e contemporaneamente rispondere alle interviste degli altri.

Note: Questo gioco può essere orientato su un tema specifico in modo da servire da elemento propulsore per lavori di gruppo. Al termine delle interviste si procede alla lettura delle schede.

SCHEDA per " "La caccia al tesoro umano".

2 persone con GLI OCCHI DEL TUO STESSO COLORE
2 persone che HANNO VISITATO DUE PAESI ESTERI
3 persone disposte a RINUNCIARE ALL'AUTO IN CITTA`
2 persone che NON RICORDANO IL TUO NOME
3 persone PIU` ALTE DI TE
2 persone TRISTI
2 persone ALLEGRE
2 persone che HANNO PAURA DI ANDARE ALL'ESTERO
3 persone con I CAPELLI DEL TUO STESSO COLORE
4 persone STUFE DI QUESTO GIOCO

ATTIVITA' CINEFORUM O DISCOFORUM:

Visione di un film o cartone animato seguita da una riflessione di gruppo. Successivamente, i ragazzi realizzano un CARTELLONE per sintetizzare il messaggio che il film ha suggerito loro e che, a loro parere, vogliono trasmettere ai loro coetanei durante la marcia.

FILM PROPOSTI:

- La vita è bella - Uomini di Dio - L'onda- Train de vie

- La notte del giudizio - American Sniper- Arancia meccanica - Full metal jacket
- Bastardi senza gloria- La Rosa Bianca - Sophie Scholl

Alcune canzoni (cfr. Anche allegato: Musica sulla LA PACE)

Al fine di stimolare la riflessione si può fare un'attività a partire da canzoni che trattano in diversi modi il tema dell'iniziativa:

Heal the world - Michael Jackson Heart song - Michael Jackson Le Déserteur (Boris Vian)

La guerra di Piero (Fabrizio De André) Masters of War (Bob Dylan) Auschwitz (Francesco Guccini)

Where Have All The Flowers Gone (Pete Seeger) Lili Marleen (Hans Leip)

Self Evident (Ani Di Franco) Sólo le pido a Dios (León Gieco) Guantanamo (Autori Vari) Imagine

(John Lennon) Zombie - Cranberries Civil war - Guns N' Roses Give peace a chance - Plastic Ono Band

(John Lennon) Ode an die Freude (Ludwig van Beethoven) The Green Fields Of France (Eric Bogle)

Sunday bloody sunday - U2