

Il Mese degli Incontri



La Festa della Pentecoste

Sussidio realizzato dall'Azione Cattolica Ragazzi
Equipe diocesana Acr, di Ferrara-Comacchio, coordinata
da Mons. Vittorio Serafini
Finito di stampare:
Aprile 2022

BRANO BIBLICO (AT 2,1-11)

Mentre stava compendosi il giorno della Pentecoste, si trovavano tutti insieme nello stesso luogo. Venne all'improvviso dal cielo un fragore, quasi un vento che si abbatte impetuoso, e riempì tutta la casa dove stavano. Apparvero loro lingue come di fuoco, che si dividevano, e si posarono su ciascuno di loro, e tutti furono colmati di Spirito Santo e cominciarono a parlare in altre lingue, nel modo in cui lo Spirito dava loro il potere di esprimersi. Abitavano allora a Gerusalemme Giudei osservanti, di ogni nazione che è sotto il cielo. A quel rumore, la folla si radunò e rimase turbata, perché ciascuno li udiva parlare nella propria lingua. Erano stupiti e, fuori di sé per la meraviglia, dicevano: «Tutti costoro che parlano non sono forse Galilei? E come mai ciascuno di noi sente parlare nella propria lingua nativa? Siamo Parti, Medi, Elamiti, abitanti della Mesopotamia, della Giudea e della Cappadòcia, del Ponto e dell'Asia, della Frìgia e della Panfilia, dell'Egitto e delle parti della Libia vicino a Cirene, Romani qui residenti, Giudei e prosèliti, Cretesi e Arabi, e li udiamo parlare nelle nostre lingue delle grandi opere di Dio».

INTRODUZIONE

Tutti sappiamo che "Pentecoste" significa, letteralmente, "cinquanta giorni". La festa con cui si conclude il Tempo di Pasqua affonda le sue radici nella tradizione del popolo di Israele, dove la Pentecoste era la festa della mietitura, la festa in cui ogni israelita si presentava a Dio per rendere grazie dei doni ricevuti. Il grazie avveniva dopo il lungo tempo del lavoro della semina, dopo l'attesa per mesi che il seme germogliasse, crescesse e il grano arrivasse a maturare, e dopo la fatica del raccolto. Non era solo il ringraziamento per il pane, ma anche per la liberazione dalla schiavitù. La festa della mietitura diventava un segno di gratitudine per il cammino compiuto. Cinquanta giorni è anche il tempo di Dio: sette volte per sette nella Bibbia è il numero della perfezione, un tempo dove si può incontrare Dio. Infatti, sette per sette porta a quarantanove e il cinquantesimo giorno è il massimo della perfezione. Proprio in quel giorno i discepoli erano nel Cenacolo con Maria e lo Spirito di Dio che aleggiava sulle acque durante la Creazione divenne soffio vitale per un nuovo inizio, un soffio vitale per i discepoli che furono chiamati a costruire una nuova comunione con il Signore e con gli uomini: fossero essi credenti o stranieri lontani.

Il quadro che presenta l'evangelista Luca è un unico fuoco che si divide in tante lingue. Si sottolinea così l'unità della sorgente che si fa dono per diversi uomini. C'è poi

l'espressione "parlare in altre lingue". Significa che la salvezza può essere comunicata in tutte le lingue, può raggiungere e trasformare ogni cuore. Tante lingue, ma un unico messaggio: Dio ci ama e noi dobbiamo amarci come ha fatto Lui. Grazie al dono della Pentecoste si debbono superare le distanze e le barriere. Con la torre di Babele gli uomini furono dispersi sulla terra. Con la Pentecoste si ha l'occasione di andare in senso opposto: fare comunità, sentirsi gruppo, sentirsi Chiesa.

UN AMORE S-MISURATO

I ragazzi sono chiamati a riconoscere le persone che si prendono cura di loro in ogni ambito di vita. Non sempre si è capaci di apprezzare la ricchezza della propria vita. La ricchezza è determinata in modo particolare dalle persone che si incontrano nel cammino di crescita personale.

Durante il primo incontro, i ragazzi, in base alle attività che svolgono ed alle persone che frequentano, prendono la consapevolezza che indossano abiti diversi: la tuta da palestra, la divisa per il calcetto, il completo per la danza, gli abiti per la festa, quelli comodi per stare in casa.

Nel secondo incontro, i ragazzi associano ad ogni vestito che ha usato per vestire il manichino le persone diverse che incontrano in ciascuna attività, scoprendo che la loro vita è arricchita dalla relazione con gli altri e riconoscono che ogni persona apporta qualcosa alla loro vita.

Si arriva così alla terza fase dove si debbono sottolineare le persone che si hanno in comune nelle varie attività, ad esempio, quelle che condividono a scuola, in parrocchia, nello sport, nel gruppo A.C.R.. I ragazzi comprendono così che la ricchezza della loro vita dipende dal tempo che trascorrono con le persone che li aiutano e li sostengono per realizzare il loro progetto di vita.

*Introduzione e Commento a cura di Mons. Vittorio Serafini,
Assistente diocesano Acr*

Primo incontro

MOODBOARD

OBIETTIVO:

fare comprendere ai ragazzi che, come mettono vestiti diversi a seconda delle attività che svolgono nella vita di tutti i giorni, similmente incontrano persone diverse nella loro settimana a seconda degli ambienti frequentati. Tutto serve per arricchire il loro progetto di vita.

ATTIVITA':

E uno si chiede: "Cos'è una MOODBOARD?". *Mood*, in inglese, vuole dire *UMORE*. *Board*, in inglese, significa *TAVOLA PROGETTUALE*. Il *Moodboard*, allora, nel nostro caso, è uno schema che raccoglie oggetti, attività e persone che contribuiscono ad arricchire il proprio progetto di vita.

GIOCO - Costruiamo il nostro Outfit -

Si propone una bandiera genovese rivisitata:

N. giocatori: da 5 in poi;

Età: dai 7 anni in su;

Durata media: 30 minuti;

Tipo di gioco: a squadre.

Materiale necessario:

- diversi abiti per creare l'Outfit;
- nastro da cantiere.

Svolgimento:

Gli animatori dividono un campo in due parti delimitandole con del nastro da cantiere.

Ci sono due squadre nei rispettivi campi e, in fondo ad ogni campo, gli abiti.

I componenti delle due squadre devono riuscire a prendere più abiti dal campo avversario e portarli nel proprio campo, ma se vengono toccati, rimangono bloccati dove sono stati toccati e per essere liberati devono essere toccati da un compagno di squadra.

OBIETTIVO: l'obiettivo non è prendere la bandiera dell'avversario, ma i vari abiti depositati nel campo opposto. Vince chi per primo veste con un abbigliamento completo un componente della squadra.

ATTIVITÀ

Per il primo incontro, proponiamo un manichino e vari vestiti. A ogni ragazzo deve essere data l'immagine del manichino e dei vestiti che si trovano - in fondo al sussidio - in allegato. I ragazzi dovranno vestire il manichino, ritagliando i vestiti che desiderano, secondo le attività che svolgono nella loro settimana (tipo: scuola, sport, tempo libero, Acr, ecc...), scegliendo un capo per ogni attività (ad esempio: t-shirt per il calcio, occhialini per nuoto, pantaloncini o tutta per ACR, zaino per la scuola, ecc...).

In questo modo il manichino riassume i diversi outfit che i ragazzi usano nell'arco della loro settimana e delle loro attività o luoghi che frequentano.

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Ogni luogo che noi frequentiamo e ogni attività a cui noi partecipiamo richiedono abiti adatti. Gli abiti ci fanno stare comodi nelle attività che svolgiamo e ci fanno sentire a nostro agio a seconda delle situazioni.

- Perché mi vesto in modo diverso secondo le occasioni?
- Posso usare un abito elegante per attività sportive o di svago? Cosa mi impedirebbe di fare?
- In una festa o in un momento importante come mi sentirei se andassi vestito in modo non curato o fuori luogo?

Secondo incontro

Chi c'è dietro?

OBIETTIVO:

L'obiettivo del secondo incontro è far comprendere ai ragazzi che ogni occasione, ogni attività, ogni outfit della loro settimana è caratterizzato dalla presenza di una persona importante, che fa la differenza!

ATTIVITA':

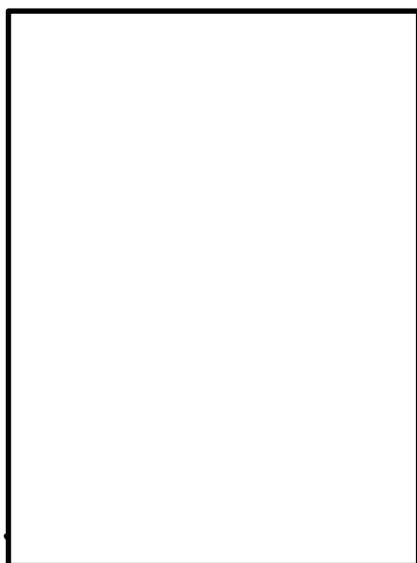
gli educatori, in base alle caratteristiche del loro gruppo, possono scegliere fra due giochi, TABOO, oppure, SIMONE DICE.

TABOO

Materiale necessario:

- cronometro;
- Carte taboo;

Per giocare a Taboo, è necessario costruire delle carte da gioco particolari: su di esse ci sono scritte soltanto delle parole e, quindi, le carte sono molto semplici da riprodurre! Si possono stampare seguendo l'esempio qui sotto e completarle con i nomi dei ragazzi presenti e con nomi di personaggi famosi (es., cantanti, calciatori, topolino ...) che servono per rendere il gioco più divertente e complesso.



Divisi in squadre, a rotazione, un componente per ogni squadra pescherà dal mazzo in mezzo al tavolo una carta. Dovrà fare indovinare alla squadra avversaria il nome scritto sulla carta da gioco. La squadra avversaria avrà un tempo massimo per indovinare (max 30 sec.) e potrà porre delle domande alle quali si può rispondere oppure no, taboo!! Se indovina il nome, si passa la mano e sarà la squadra che ha indovinato a pescare una carta. Se invece sbaglia o non riesce a indovinare entro il tempo massimo, viene svelato il nome e non si cambia squadra, viene pescata un'altra carta e il gioco continua. Vince chi riesce a indovinare più carte!!

OBIETTIVO: *Taboo* è il famoso gioco in scatola che un po' rivisitato in stile Acr può aiutare a far capire ai ragazzi come "guardare" alle loro amicizie. Descrivere le persone che li circondano può aiutarli a oltrepassare le apparenze, evidenziare le qualità e le caratteristiche che piacciono nell'altro e comprenderne l'importanza sul proprio cammino.

SIMONE DICE...

Il gioco "*Simone dice...*" non necessita di nessun materiale e può essere svolto liberamente anche all'esterno.

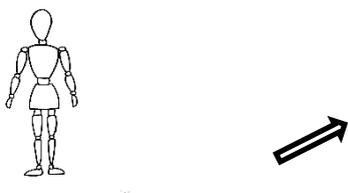
Svolgimento:

I ragazzi si possono posizionare in cerchio e un animatore rivestirà il ruolo di Simone. Il suo compito è proprio quello di dare dei comandi: può farlo in due differenti modi, dando inizio al comando con le parole "Simone dice..." o, semplicemente, affermando ciò che desidera che venga fatto. Quando viene dato il comando iniziando la frase con "Simone dice" tutti devono eseguire il comando, quando l'ordine viene dato senza queste parole, il comando non deve essere eseguito, pena l'esclusione. L'obiettivo di Simone è quello di eliminare il maggior numero di ascoltatori distratti, fin quando non ne rimarrà uno solo che verrà proclamato vincitore del gioco. Il gioco può essere arricchito da comandi divertenti o prove da svolgere.

OBIETTIVO: il gioco "*Simone dice...*" è un gioco semplice, ma divertente, può aiutare a far comprendere ai ragazzi quanto è importante l'altro, scoprendo che la loro vita è un insieme di relazioni e quando ci si ascolta il gruppo funziona!!

Chi si nasconde dietro al vestito?

Durante il secondo incontro, i ragazzi incolleranno il loro manichino che hanno adeguatamente vestito durante il primo incontro su di un cartellone. Ad ogni abito o accessorio che hanno scelto per vestire il manichino assoceranno il nome della persona che ha ispirato quell'outfit (es., se hanno scelto le scarpe da calcio, la persona importante da associare potrebbe essere l'allenatore oppure un amico di squadra).



SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

In questo secondo incontro, sia attraverso i giochi che attraverso l'attività, i ragazzi hanno la possibilità di riflettere su chi hanno vicino e incontrano ogni giorno. Diventa importante far capire loro che la vita di ognuno è ricca di relazioni, di persone diverse che incontrano ogni giorno in diverse attività. I ragazzi sono chiamati a comprendere e a riconoscere chi si prende cura di loro, chi con il loro "esserci" colora le loro giornate. Spesso si dà per scontata la presenza dell'altro e non si comprende come sia determinante in un cammino di crescita personale. L'attività di questo incontro è proprio mirata a riconoscere le figure determinanti che Dio dona alla vita di ciascuno di noi.

Terzo incontro

Ma come ci Vestiamo?

OBIETTIVO:

Far comprendere ai ragazzi che la ricchezza della loro vita dipende dal tempo trascorso con le persone che stanno loro accanto, che li supportano e/o con la comunità che li circonda. Altro elemento veramente importante è comprendere quanto loro stessi sono disposti a "mettersi in gioco e nei panni degli altri".



ATTIVITA': L'abito non fa il Monaco... fa GRUPPO!

L'educatore prepara il luogo dell'incontro ACR, predisponendo un manichino (meglio se fosse vero; in alternativa si può optare per una sagoma di cartone a grandezza naturale di ragazzo) da posizionare al centro della stanza.

La seconda attività necessaria da parte dell'educatore sarà quella di reperire il maggior numero possibile di indumenti e accessori tra tutti quelli indicati e scelti dai ragazzi durante la prima attività di questo percorso.

Nel caso in cui la ricerca di questo materiale risultasse difficoltosa, in alternativa sarà possibile preparare i disegni di questi abiti e oggetti. L'effetto non sarà il medesimo, ma potete optare per questa semplificazione.

Durante l'incontro, l'educatore inviterà ogni bambino/ragazzo a prendere uno dei capi che sente "suo" e di farlo indossare al manichino, spiegando il perché della scelta.

Per rendere l'attività più dinamica sarà possibile immaginare una competizione tra due squadre, magari con un piccolo percorso (gimcana) a staffetta, studiato ad hoc per rendere più accattivante il percorso fino al manichino.

Le due squadre vengono poste in file indiane parallele da un lato del campo di gioco. Al via, parte di corsa un giocatore per squadra, svolge il percorso e raggiunge lo scatolone posto dall'altro lato del campo, pieno di abiti; sceglie un vestito/accessorio adeguato a vestire il proprio manichino e solo dopo averlo correttamente apposto

potrà tornare indietro, permettendo al giocatore successivo di partire.

In questo caso sarà necessario predisporre due manichini e due scatoloni contenenti abiti e accessori in egual numero e misura.

In base ai criteri stabiliti dall'educatore (tempo o numero di indumenti/accessori), si definirà il termine della competizione.

Ovviamente, la vestizione non avverrà 'a caso'. Ogni indumento scelto dai singoli partecipanti dovrà necessariamente rappresentare le singolarità di ogni componente della squadra.

Al termine dell'attività, toccherà all'educatore l'ardua sentenza: chi sarà il vincitore della competizione? Non vincerà il manichino con il maggior numero di indumenti indossati, ma il 'modello' più rappresentativo della squadra che ha partecipato! Quindi, non è sempre necessario essere i più veloci...

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

:Con lo sviluppo delle attività precedenti, i bambini/ragazzi hanno potuto individuare quali sono gli abiti e gli accessori che caratterizzano alcuni ambiti della loro vita.

In un secondo momento, hanno potuto abbinare ciascun ambito a persone loro care, di riferimento, che li guidano e sostengono nelle loro attività quotidiane.

In questo terzo incontro, i bambini/ragazzi sono invitati dall'educatore a "vestire il gruppo" di ACR.

Cosa significa?! Questa attività evidenzia come, unendo le proprie personali specificità, si possano condividere i doni, le passioni e anche fatiche di tutti.

Il risultato pratico dell'attività potrà risultare strano: il manichino potrebbe indossare davvero qualsiasi cosa! Magari una tuta da ginnastica con un Tutù da danza classica. Potremmo trovare uno zaino in spalla con libri e quaderni, ma al contempo un pallone da calcio ed una cuffia da piscina in testa!

La sua eccentricità starà proprio bene all'interno della sala del gruppo ACR! Se conserveremo questo manichino, sarà il perenne ricordo di quello che rappresenta ciascuno di loro e che ognuno di loro porta con sé nel gruppo: le proprie passioni, le proprie doti, il proprio impegno.

Ognuno di noi, con la propria esperienza di vita, si fa dono per la comunità e trascorrendo tempo con amici ed educatori impara cose nuove, fa esperienze di vita nuove e veste sempre "abiti nuovi" differenti. Solo se si è disposti a condividere, se si è aperti alla possibilità di provare "gli abiti dell'altro" si potrà crescere ed arricchire la propria vita.

IL VESTITO DI ARLECCHINO

Si racconta che molti anni fa c'era un ragazzo molto povero, chiamato Arlecchino, che viveva con sua mamma in una misera casetta. In una scuola di Bergamo, per festeggiare il Carnevale, la maestra organizzò una festa e propose a tutti i ragazzi di trovare un vestito originale. I compagni di Arlecchino decisero di vestirsi con gli abiti cuciti dalle loro mamme. Il povero Arlecchino però era molto triste perché sua madre, che era vedova, non poteva comperare la stoffa per il suo vestito. Le mamme degli amici di Arlecchino decisero allora di regalargli tutti gli avanzi di stoffa, così la mamma di Arlecchino poté cucirgli il vestito. Il giorno della festa, quando Arlecchino entrò in classe, tutti lo accolsero con un fragoroso applauso perché il suo vestito, non solo era il più bello ma anche il più originale. La storia del Vestito di Arlecchino è il simbolo dell'amicizia e della solidarietà. La diversità, quando diventa amicizia, si trasforma in un grande valore. Il vestito di Arlecchino è il simbolo anche dei nostri gruppi A.C.R. ed è l'icona del Mese degli Incontri. Conoscere, condividere, costruire qualcosa con gli altri è sempre una fatica, ma nello stesso tempo porta ricchezza e gioia. A questo proposito, è significativa una poesia di Gianni Rodari dal titolo:

"Il vestito di Arlecchino".

Per fare un vestito ad Arlecchino
ci mise una toppa Meneghino:
ne mise un'altra Pulcinella,
una Gianduia, una Brighella.
Pantalone, vecchio pidocchio,
ci mise uno strappo sul ginocchio,
e Stenterello, largo di mano,
qualche macchia di vino toscano.
Colombina che lo cucì
fece un vestito stretto così.
Arlecchino lo mise lo stesso
ma ci stava un tantino perplesso.
Disse allora Balanzone,
bolognese dottorone:



“Ti assicuro e te lo giuro
che ti andrà bene il mese venturo
se osserverai la mia ricetta:
un giorno digiuno e l'altro bolletta”.

La morale della poesia è che Arlecchino, con il contributo di tutti, si ritrovò un vestito bello ed originale, ma per indossarlo bene doveva fare qualche sacrificio (*un giorno digiuno e l'altro bolletta*). Per realizzare cose belle, occorre tanto impegno, nulla ci viene regalato.

ALLEGATI

