



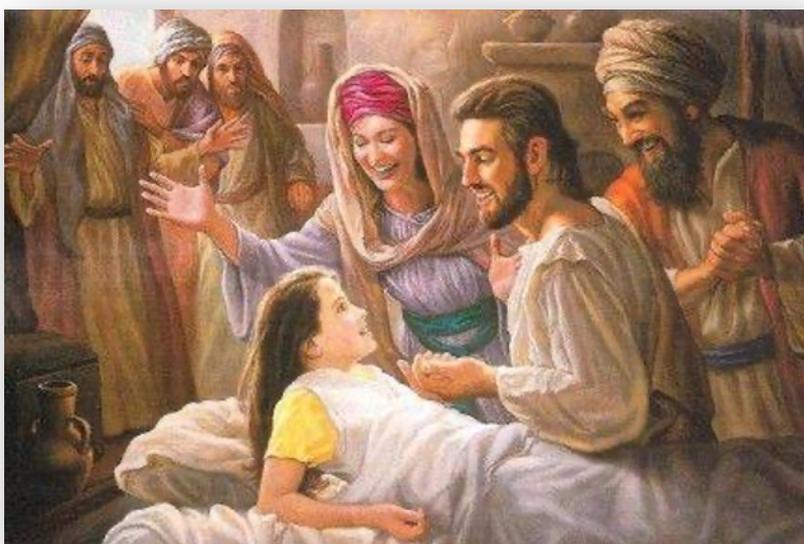
*Sussidio realizzato dall'equipe ACR
della Diocesi di Ferrara - Comacchio
Per il Mese degli incontri 2024*

Talità kum!

A ottobre si era partiti con la domanda "tocca a me?". Era stato questo l'invito a mettersi in gioco, a superare le paure. Nel terzo tempo del cammino annuale i ragazzi sono chiamati ad "alzarsi" come la figlia del capo della sinagoga, per vivere pienamente gli spazi dove si vive ogni giorno. Nel Mese degli Incontri i ragazzi si impegnano ad andare oltre i confini dell'ordinario e ad entrare in quelli dello straordinario. Si è chiamati ad uscire dai confini della propria comunità, della propria parrocchia, per cercare nuove alleanze che possano portare un maggiore arricchimento.

Icona Biblica (Mc 5,35-41)

Gesù stava ancora parlando, quando dalla casa del capo della sinagoga vennero a dire: «Tua figlia è morta. Perché disturbi ancora il Maestro?». Ma Gesù, udito quanto dicevano, disse al capo della sinagoga: «Non temere, soltanto abbi fede!». E non permise a nessuno di seguirlo, fuorché a Pietro, Giacomo e Giovanni, fratello di Giacomo. Giunsero alla casa del capo



della sinagoga ed egli vide trambusto e gente che piangeva e urlava forte. Entrato, disse loro: «Perché vi agitate e piangete? La bambina non è morta, ma dorme». E lo deridevano. Ma egli, cacciati tutti fuori, prese con sé il padre e la madre della bambina e quelli che erano con lui ed entrò dove era la bambina. Prese la mano della bambina e le disse: «Talità kum», che significa: «Fanciulla, io ti dico: àlzati!».

Riflessione

Gesù ha davanti a sé un padre disperato: sua figlia sta per morire. L'ultima speranza per Giairo (questo è il nome del padre) è quella di rivolgersi a Gesù. Non è la prima volta che il Maestro è coinvolto in situazioni molto tragiche, basta pensare quando un

giorno si è imbattuto nel funerale fatto in una cittadina di nome Naim, in occasione del corteo che porta al cimitero il figlio unico di una madre vedova. Nel brano del vangelo di Marco invece è in questione una ragazzina di dodici anni. Questa annotazione cronologica sull'età della giovane ha un grande valore simbolico: era infatti l'età del Bat-Mitzvah, la maggiore età per il mondo femminile in Israele. A dodici anni non si era più ritenuti bambini, ma occorreva impegnarsi nell'osservare la Legge Biblica. Nel brano del Vangelo, a quell'età, la figlia di Giairo è chiamata ad abbandonare la vita terrena. Gesù a quella notizia dice che la ragazza non è morta, ma dorme. La folla si mette a ridere, perché ritiene il contrario. Gesù insiste: "Non piangete! Non è morta, ma dorme". Gesù entra in casa, prende la mano della ragazzina e ad alta voce ordina: "Fanciulla, io ti dico: àlzati!". L'evangelista Marco conserva le precise parole pronunciate da Gesù in aramaico: "Talità kum" che significa "ragazza, in piedi!". Essa si rianima e si alza davanti ai genitori sbalorditi. È molto importante quell'ordine impartito da Gesù: "Alzati". In greco si dice "egheire" che letteralmente significa "risvegliati!".

Introduzione e commento a cura di Mons. Vittorio Serafini
Assistente diocesano ACR

Introduzione

Le attività esperienziali proposte per gli incontri di questo mese saranno incentrate su quattro differenti giochi di società dove la parola "Talità kum" avrà un ruolo fondamentale. Nei giochi che proporremo di settimana in settimana, ogni volta che comparirà la parola "Talità kum" il ragazzo o la squadra otterrà un bonus.

Queste parole pronunciate da Gesù alla figlia di Giairo possono sembrare una formula magica, infatti la ragazza risorge.

Nel vita dei ragazzi il Talita kum rappresenta un invito da parte di Gesù ad alzarsi ed essere attivi nella testimonianza cristiana.

Accogliere l'invito

PAROLA CHIAVE:

accogli l'invito, muoviti!

OBIETTIVO:

Accogliere l'invito a fare cose che portano ad una maggiore crescita: una giornata diocesana, una piccola uscita, il campo scuola, il grest ecc...,

PROPOSTA ESPERIENZIALE

Il gioco di società di questa settimana è "Scale e Serpenti".

È una sorta di gioco dell'oca dove però si utilizza una griglia con i numeri da 1 a 100, posizionati "a zig zag", per permettere ai giocatori di percorrerla senza salti.

Si parte tutti dalla casella numero 1 e lo scopo è arrivare per primi alla casella numero 100, si lancia quindi il dado a turno e si avanza del numero di caselle indicato dal dado.

Se si incontra una **SCALA** si può attraversare e passare in un attimo nella casella in cui la scala finisce, guadagnando posizioni; se invece si incontra la testa di un **SERPENTE** si deve immediatamente tornare indietro dove finisce la sua coda.

Se si finisce in una casella speciale il ragazzo o la squadra dovrà affrontare delle prove qui sotto ne elenchiamo alcune come esempio ma che si possono benissimo modificare.

9:Nome sulla fronte: il ragazzo avrà legata sopra la fronte una parola. Lo scopo del gioco è che il ragazzo indovini la parola ponendo agli altri o alla squadra domande alla quale si può rispondere solo sì o no.

16:Picture dictionary: al ragazzo verrà data una parola o frase segreta che dovrà disegnare su un foglio di carta o una lavagna cercando di suggerire agli altri la parola in questione. Non è ammesso includere lettere o cifre nel disegno.

23:Trailer o pubblicità: il ragazzo o la squadra dovranno rappresentare o inventare con una scenetta il trailer di un film o una pubblicità.

38:Nomi Cose Città: Si prepara un foglio dove verranno scritte in posizione casuale tutte le lettere dell'alfabeto, si consegna poi ad ogni ragazzo o squadra una griglia con tante colonne quante sono le categorie scelte per giocare più una colonna finale per calcolare il totale. Le categorie possono essere: Nomi di persona, Cose (oggetti), Città, Stati del mondo, Cibi e bevande, Film, Frutta, Libri, Videogiochi, Animali, Personaggi famosi, Colori ecc...

L'educatore prenderà in mano il foglio con le lettere e senza guardare fa un segno con la penna. La lettera più vicina al segno sarà quella da usare durante la partita. Una volta scelta la lettera, i ragazzi o le squadre dovranno completare l'intera riga della loro griglia trovando una parola per ogni categoria. Esempio con la lettera G: Nome-Giovanni, Cosa-Guanto, Città-Genova, Animale-Gatto, Colore-Giallo, ecc... Chi finisce per primo conta fino a 20/30 secondi. Al termine del conto alla rovescia, tutti gli altri si bloccano e può iniziare la fase del calcolo dei punti. Per calcolare i punti, tutti i giocatori confrontano in sequenza le parole che hanno inserito. Ogni parola realizza un punteggio che può essere: ► 10 punti, se la parola è corretta e nessun altro giocatore ha usato la stessa parola. ► 5 punti, se la parola è corretta ma è stata usata da un altro giocatore ► 0 punti, se la parola non è corretta o non si è riusciti a trovare una parola per quella categoria. Dopo aver calcolato il punteggio di ogni parola, si sommano tutti i punteggi della riga corrente e si scrive la somma nella colonna del totale.

44 - Mimo: al ragazzo verrà consegnata una parola che dovrà mimare senza fare versi o dire parole gli altri o la squadra dovranno indovinarla.

55 - Trova lo stato: usando una cartina dell'Europa bianca il ragazzo o la squadra pescherà nel giro di un minuto più stati possibili e dovrà saperli collocare correttamente sulla mappa. Ogni stato indovinato vale 1 punto.

67 - Trova la canzone: al ragazzo o alla squadra verrà detta una parola (Ad es. cielo sole fiore cuore ecc..) e in un minuto dovrà trovare più canzoni con quella parola. Allo scadere del tempo ogni ragazzo o squadra dovrà cantare le canzoni scritte. La parola data può essere anche all'interno della canzone non per forza nel titolo. Fanno punto solo le canzoni che non sono state scritte da nessun altro.

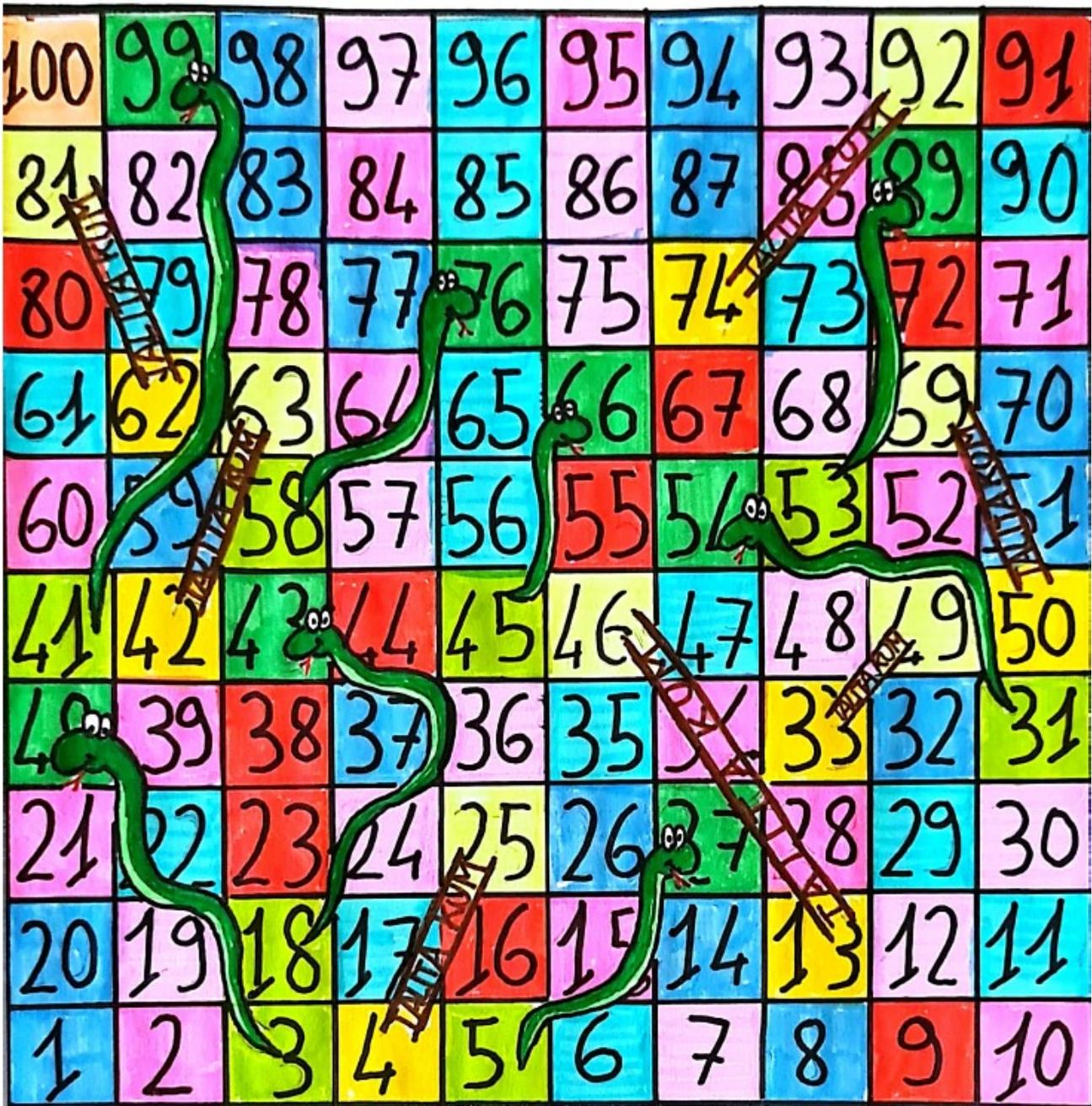
72 - Scatola magica: si prende una scatola all'interno della quale ci sono degli oggetti da indovinare. Il ragazzo verrà quindi bendato e solo grazie all'uso del tatto dovrà capire di che oggetto si tratta.

80 - Impiccato: l'educatore sceglie segretamente una parola che dovrà far indovinare al ragazzo o alla squadra.

L'educatore quindi disegnerà una riga tratteggiata, con un tratto per ogni consonante e un più per ogni vocale della parola. Si indovina la parola dichiarando una lettera a ogni turno. Se la lettera compare nella parola, l'educatore trascrive la lettera su tutti i trattini corrispondenti. Se la lettera non è presente, il giocatore che ha scelto la parola traccia una linea del diagramma dell'impiccato. Il gioco termina quando la parola viene indovinata, o viene completato il diagramma dell'impiccato.

91 - Riproduci il quadro o la scena di un film: al ragazzo o alla squadra verrà mostrato un quadro o una scena di un film che dovrà riprodurre e gli altri dovranno capire che scena sia.

Per vincere, bisogna arrivare precisamente a 100, quindi come nel gioco dell'oca vero e proprio, se la pedina è su una delle caselle finali e il punteggio del dado fa superare il cento, si torna indietro delle caselle restanti.



SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Il gioco delle scale e dei serpenti rappresenta la vita del ragazzo. I serpenti infatti sono quei momenti in cui il ragazzo si trova in difficoltà e la sua fede tende a vacillare per questo motivo nel tabellone del gioco si torna indietro.

Le scale ossia i "Talita kum" invece rappresentano quei momenti in cui il ragazzo, chiamato da Gesù, viene spronato ad alzarsi diventando partecipe e testimone della fede. Nel gioco infatti quando incontri una scala tendi a salire verso caselle più alte.

Nel cammino A.C.R di inizio anno si chiedeva ai bimbi/ ragazzi "tocca a me?", Gesù in questo brano di Vangelo risponde in modo affermativo (sì tocca a te, alzati, muoviti e sii partecipe.) ognuno deve impegnarsi ad essere un vero testimone del Vangelo, insomma ad essere in missione.

Il ragazzo quindi è chiamato, come accade alla figlia di Giairo, a svegliarsi dal suo sonno e dal senso di pigrizia così da poter accogliere l' invito a partecipare attivamente a proposte che lo porteranno ad aver una maggior crescita sia personale, sia nella fede come ad es. la partecipazione a campi, grest ecc..

Secondo incontro

L'ascolto della Parola

PAROLA CHIAVE:

TALI...TABOO! - l'esperienza dell'ascolto

OBIETTIVO:

udito l'invito di Gesù a 'darsi da fare', come gli apostoli ci raccogliamo assieme, unendoci nell'impegno dell'ascolto della Parola.

PROPOSTA ESPERIENZIALE

Il gioco di questa settimana è il TALITABOO.

Ispirato al più classico e noto TABOO, lo scopo del gioco è far indovinare ai membri della propria squadra una parola, senza però pronunciare una delle cosiddette parole tabù, ossia un elenco di cinque parole correlate a quella da indovinare. Ad esempio, per far indovinare la parola "Arresto", non si potranno utilizzare "Polizia", "Stop", "Liberare", "Imprigionare" e "Manette".

Il gioco si sviluppa in questo modo:

- Ci si divide in due squadre.
- Per ogni squadra si sceglie un suggeritore (da un turno all'altro può variare) che andrà in mezzo alla squadra avversaria a cercare di far capire agli altri componenti del suo gruppo una determinata parola, senza però utilizzare le 5 parole taboo.
- Le squadre si susseguono a turno con suggeritori diversi ad ogni turno (il suggeritore si porrà tra due avversari che potranno controllare le parole taboo).
- Per ogni risposta corretta si guadagna un punto, mentre per ogni taboo o infrazione delle regole di suggerimento viene tolto un punto. Alla fine del turno di ogni squadra il numero dei passi della pedina corrisponderà ai punti accumulati nel turno. Il turno finisce con lo scadere del tempo. Indovinata una parola misteriosa la stessa squadra può dunque continuare fino al termine della clessidra.
- È possibile utilizzare un cartellone come base del gioco, o tenere più semplicemente il conteggio delle parole indovinate.

- Le carte "TALITA' KUM" sono carte JOLLY! La squadra che le pesca guadagna un punto! E dopo potrà pescare una nuova carta, per continuare a giocare.

In caso si scelga la presenza di un cartellone, nel gioco tradizionale vengono le seguenti regole:

- le caselle blu fanno perdere il turno seguente della squadra che ci capita sopra;
- le caselle con due clessidre danno il doppio del tempo al seguente turno della squadra che ci capita sopra;
- le caselle con una faccia taboo e 2 clessidre danno (oltre al precedente effetto) l'obbligo di scegliere un solo giocatore che risponderà e che non potrà rivolgersi ai suoi compagni;
- le caselle con una faccia taboo e 1 clessidra danno l'obbligo di scegliere un solo giocatore che risponderà e che non potrà rivolgersi ai suoi compagni (facendo rimanere invariato il tempo a propria disposizione, cioè una clessidra);
- sulle ultime sette caselle (viola) bisogna ottenere almeno 3 punti per potersi muovere: se la squadra ottiene 2 parole non si muoverà, se ne ottiene 3 si muoverà di 1 casella, se ne ottiene 4 si muoverà ancora di 1, se ottiene 6 punti si muoverà di 2 caselle, ecc... ogni multiplo di 3 si potrà avanzare di una casella. Di quest'ultima regola esistono ulteriori interpretazioni:
 - per muoversi dalla prima casella viola è necessario ottenere 3 punti, per le caselle successive ci si muove di una casella per punto: se la squadra ha totalizzato 3 punti si muoverà di una casella, se la squadra ha totalizzato 4 punti di 2, se 5 punti di 3 e via dicendo;
 - se il suggeritore fa ottenere alla sua squadra 3 o più punti, la pedina della sua squadra potrà essere spostata del corrispondente numero di caselle: 0 caselle se il punteggio è inferiore a 3 e del numero di punti totalizzato se il punteggio è superiore a 3.

Vince chi raggiunge prima il traguardo.

Materiale:

- Carte
- Buzzer / trombette (o definizione del grido di squadra 😊)
- Clessidra
- Tabellone di gioco (discrezionale)
- 2 Pedine (discrezionali)

ADAMO Eva Uomo Costola Paradiso Creazione	PARADISO TERRESTRE Eden Adamo Eva Animali Piante	NOE' Arca Animali Coppie Diluvio pioggia	ARCA Noè Alleanza Diluvio Animali Peccatori	CAINO Abele Pastore Contadino Omicidio Sangue
GENESI Libro Bibbia Creazione Noè Babele	SERPENTE Peccato Rettile Adamo Eva Mela	CREAZIONE Giorni Sera Mattino Animali Piante	ALTARE Pietra Offerta Sacrificio Messa Pane e vino	DILUVIO Acqua Arca Pioggia Noè Animali
DIO Padre Figlio Spirito santo Buono Creatore	ABRAMO Pastore Obbediente Viaggio Casa Terra	MOSE' Egitto Salvezza Mar rosso Pasqua Comandamenti	COMANDAMENTI Dieci Tavole Mosè Israele Leggi	ISACCO Abramo Figlio Sacrificio Gesù Ariete

EGITTO	GIUSEPPE	PASQUA	UNTO	ALLEANZA
Faraone Cleopatra Nilo Geroglifici Mosè	Sogni Spighe Mantello Giacobbe Fratelli	Resurrezione Egitto Mar rosso Uova Colomba	Olio Crisma Battesimo Scelta Re	Patto Tavole Firma Popolo Battaglia
SAMUELE	ELI	SACERDOTE	ARCA ALLEANZA	SAUL
Mamma Eli Tempio Sogno Voce	Sacerdote Tempio Samuele Figli Offerte	Prete Sacramento Don Agostini Tempio Messa	Tavole Legge Tempio Patto Noè	Re Davide Samuele Invidia Guerra
GOLIA	DAVIDE	ISRAELE	GERUSALEMME	SALOMONE
Gigante Filisteo Guerriero Lotta Israele	Ragazzo Salmi Fionda Golia Re	Popolo Giacobbe Palestina Ebrei Salvezza	Città Santa Tempio Calvario Cenacolo	Re Giudice Regina Madri Condanna

<p>TEMPIO</p> <p>Gerusalemme Pietra Salomone Pianto Pasqua</p>	<p>SALMO</p> <p>Pregghiera Canto Strofa Ritornello Lecture</p>	<p>PECCATO</p> <p>Cattiveria Comandamenti Penitenza Perdono Confessione</p>	<p>OFFERTA</p> <p>Povero Soldi Processione Ringraziare Superfluo</p>	<p>SACRIFICIO</p> <p>Isacco Agnello Offerta Uccidere Ringraziamento</p>
<p>VANGELO</p> <p>Matteo Marco Luca Giovanni Nuovo testamento</p>	<p>PARABOLE</p> <p>Pastore Figlio Perla Popolo Racconto</p>	<p>PASTORE</p> <p>Pecore Discepoli Popolo Buono Lupo</p>	<p>MARIA</p> <p>Madonna Mamma Ave Giuseppe Betlemme</p>	<p>MESSIA</p> <p>Gesù Unto Salvatore Redentore Figlio</p>
<p>TALITHA KUM</p>	<p>TALITHA KUM</p>	<p>TALITHA KUM</p>	<p>TALITHA KUM</p>	<p>TALITHA KUM</p>

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Se Dio si comunica attraverso la sua Parola, significa che dobbiamo essere capaci di ascolto. "Ascolta Israele" (Dt 6,4) è il primo richiamo che il Signore fa al suo popolo quando gli propone di vivere l'esistenza assieme a lui dopo la liberazione dall'Egitto. "Questi è il Figlio mio, l'amato: ascoltatelo!" (Mc 9,7) è quanto la voce del Padre dice a Pietro, Giacomo e Giovanni sul monte della trasfigurazione, dopo che essi hanno visto la gloria di Dio trasparire dal volto del Cristo.

Quando ascolto qualcuno che mi parla, gli sto donando tempo e spazio, mi faccio presente a lui e gli presto attenzione. In questo caso il suo racconto e lui stesso diventano il punto su cui mi concentro, verso cui oriento tutte le mie facoltà. Mettendomi in ascolto pongo un gesto in cui non sono io al centro, bensì colui che mi parla. Allo stesso tempo però questa è un'attività del tutto mia: sono io che accolgo in me quanto mi viene detto, io che mi impegno per capire, per far rientrare nel mio orizzonte quanto mi viene comunicato, io che provo a sentire in me gli stessi sentimenti che riconosco presenti in chi mi sta narrando le sue preoccupazioni e le sue attese: ciò che gli sta a cuore diventa ciò che sta a cuore a me. È coinvolta la mia attenzione per accogliere i dati che mi vengono comunicati, l'intelligenza per comprenderli, il giudizio per continuare a porre domande finché esse non trovino risposta e io possa riconoscere in esse il loro contenuto di verità. È coinvolto il sentimento per cogliere i valori in gioco, ciò che veramente interessa, si mette in moto la volontà per prendere l'iniziativa di una risposta che inizi qualcosa di nuovo che non ci sarebbe stato senza quel dialogo, quell'ascolto.

Questo avviene ogni volta che ascoltiamo qualcuno, che ci ascoltano reciprocamente. Pensate quanto diventa bello quando l'interlocutore è Dio stesso che ci parla. L'iniziativa è di Dio, è lui che ha qualcosa di bello, di nuovo, di vero da dirci: non siamo noi a costruire una teoria o a darci dei contenuti. Non ci è chiesto però di rimanere solamente passivi: possiamo e dobbiamo certo uscire da noi stessi, ma lo facciamo con tutto noi stessi, con tutte le nostre facoltà all'opera, come soggetti che desiderano essere autentici. Ci poniamo liberamente in ascolto di una Parola donata gratuitamente, che ci precede e ci viene donata, e ci impegniamo con tutto noi stessi ad ascoltarla. Al principio di tutto c'è il dono e l'iniziativa piena di Dio che attiva, mette in moto e al contempo richiede la soggettività autentica delle persone.

Così avviene un incontro, l'incontro con Gesù Cristo. È una grande responsabilità. Ma è anche vero il contrario: se conosciamo le Scritture conosciamo ed incontriamo lui. È una consolazione, una gioia grande!

Terzo incontro

Condivisione dell'Eucarestia e comunità

PAROLA CHIAVE:

Condividere

OBIETTIVO:

Come gli apostoli ci ritroviamo a fare comunità e a condividere assieme l'Eucarestia

PROPOSTA ESPERIENZIALE

L'attività proposta viene divisa in due parti:

- 1- Gioco per acquisire i pezzi del puzzle
- 2- Costruzione del puzzle

1 - GIOCO PER ACQUISIRE I PEZZI DEL PUZZLE

I ragazzi vengono suddivisi in due o più squadre a seconda del numero dei ragazzi. Viene predisposto un percorso ad anello.

Le squadre devono fermarsi, di volta in volta, nelle quattro postazioni all'interno del percorso e superare le prove proposte per poter acquisire i pezzi del puzzle.

Le postazioni potrebbero proporre queste prove:

- 1- I ragazzi saranno coinvolti in giochi veloci, divertenti, molto facili (tiro al barattolo - freccette - gara delle rotelle di liquirizia (srotolate e appese chi le mangia più in fretta... ecc.) verranno poi invitati a ripartire e avranno 3 pezzi di puzzle.
- 2- I ragazzi verranno fatti sedere davanti ad un educatore che farà indovinelli semplici e racconterà barzellette e i ragazzi dovranno riuscire a non ridere. Al termine avranno altri 3 pezzi di puzzle
- 3- I ragazzi si sfideranno con gare di abilità (equilibrio - gimkana - ecc) se si fanno perfettamente prenderanno 3 pezzi del puzzle.
- 4- I ragazzi vengono sfidati in sfide artistiche (indovina la canzone, riproduci un quadro famoso, ecc...). Al termine ricevono altri 3 pezzi.

I pezzi del puzzle ogni squadra dovrà metterli in un sacchetto.

2- COSTRUIRE IL PUZZLE

Gli educatori, prima che i ragazzi comincino a comporre il puzzle, inseriranno in ogni sacchetto delle squadre altri 3 pezzi di puzzle con la scritta "Talità kum" .

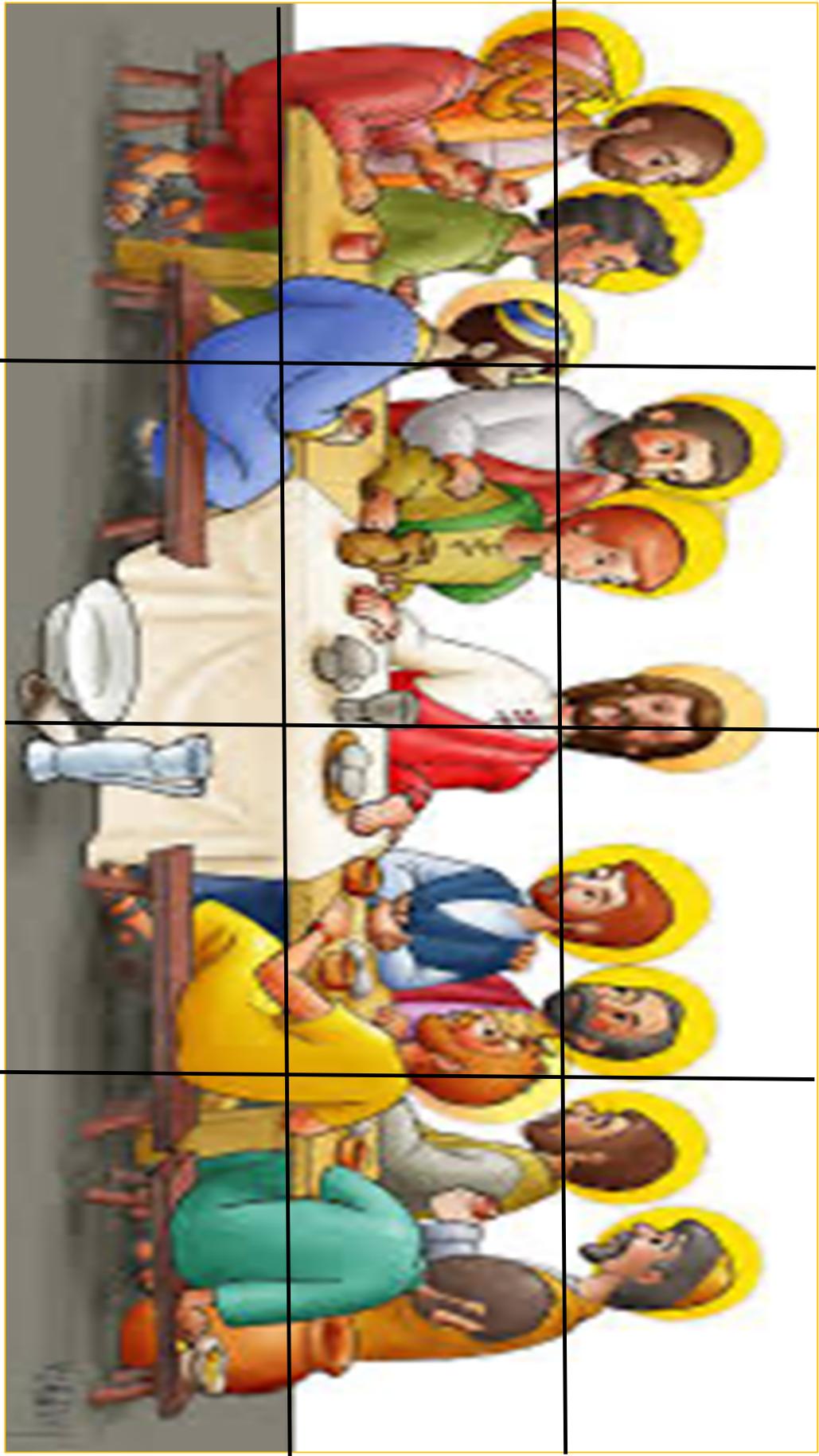
I ragazzi dovranno comporre il puzzle pescando un pezzo alla volta all'interno del sacchetto. Se viene pescato un pezzo con la scritta "Talità kum", i ragazzi dovranno ricominciare da capo il puzzle.



**TALITA'
KUM**

**TALITA'
KUM**

**TALITA'
KUM**



SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Un insegnamento su come costruire una vera e salda comunità ce lo danno le prime comunità cristiane dove tutti mettevano a disposizione tutto.

"Tutti i credenti stavano insieme e avevano ogni cosa in comune; vendevano le loro proprietà e sostanze e le dividevano con tutti, secondo il bisogno di ciascuno. Ogni giorno erano perseveranti insieme nel tempio e, spezzando il pane nelle case, prendevano cibo con letizia e semplicità di cuore, lodando Dio e godendo il favore di tutto il popolo". (At 2, 44-47)

Quindi bisogna riflettere sull'importanza di fare comunità, gruppo. Il gruppo ha bisogno di avere persone con la capacità di stare assieme, contando uno sull'altro, dove tutti possono sentirsi liberi di esprimersi, di mettere a disposizione i propri talenti e possono dare un loro contributo.

Il gruppo deve riuscire a fare stare insieme tutti questi tasselli, come in un puzzle appunto.

Non è sempre facile, a volte possono nascere tensioni, litigi, fraintendimenti ma è proprio stando assieme che bisogna riuscire a trovare il metodo per superarli e ricostruire tutto di nuovo; oppure bisogna riuscire a trovare delle strategie affinché nel gruppo si stabilisca un equilibrio.

Ma qual era il punto principale di queste prime comunità cristiane?

La condivisione dell'Eucaristia.

"Erano perseveranti nell'insegnamento degli apostoli e nella comunione, nello spezzare il pane e nelle preghiere". (At 2, 42)

Importante era, ed è, riunirsi davanti a Gesù, che è stato colui che per primo si è messo a disposizione e si è sacrificato per tutti (per questo viene proposta l'immagine dell'ultima Cena).

Ma a volte si cade nell'errore che basta solo qualche volta avvicinarsi all'Eucarestia, solo in alcuni momenti (come i momenti forti dell'anno di Natale e Pasqua).

La vicinanza con Gesù è più come un cammino che va rinnovato ogni volta. Per questo non dobbiamo sentirci arrivati e che una volta basti per sempre o per un lungo periodo di tempo.

Andare a Messa fare la Comunione deve essere vista come un rapporto di amicizia che va coltivato e approfondito ogni volta. Questo ce lo insegna proprio il pezzo „Talità Kum“ che ci invita a ripartire e ad avvicinarci ancora a Gesù.

Partecipare servendo

PAROLA CHIAVE:

Servo io!

OBIETTIVO:

Impegnarsi a vivere la propria vita mettendosi al servizio degli altri, mettendo in gioco i propri talenti

PROPOSTA ESPERIENZIALE

ACieRropoly

In questo incontro si propone una versione speciale del famoso gioco da tavolo "Monopoly", in appendice proponiamo il materiale da stampare e ritagliare necessario per l'attività.

Le regole di ACieRropoly prevedono che per vincere il gioco sia necessario, allo scadere del tempo di gioco stabilito preventivamente dall'educatore, aver ottenuto il maggior numero di carte servizi ed aver accumulato più talenti possibili.

Si gioca da un minimo di 2 giocatori ad un massimo di 8 (i giocatori possono essere anche squadre di giocatori) utilizzando il tabellone su cui sono stampate diverse caselle divise per colori: alcune delle caselle sono speciali, come quella della Confessione, del Via e delle Chiese. Completano il set il mazzo dei "Talità Kum", quello degli Imprevisti, le carte dei servizi, e i soldi stampati.

L'educatore deve procurare/creare una coppia di dadi e delle pedine .

Ogni giocatore (o squadra di giocatori) sceglie una propria pedina da muovere sul tabellone di gioco, l' educatore può anche precedentemente scegliere di realizzare in grande il tabellone (ad esempio riproducendo ogni singola casella su un foglio A4) per avere delle "pedine viventi" e rendere più movimentato il gioco, creando magari dadi giganti di cartone.

Secondo le regole inizialmente si sceglie un banchiere che distribuirà in maniera equa i talenti ad inizio partita a ciascun giocatore (6x 1 talento, 4x 5 talenti, 4x 20 talenti, 2 x 50 talenti) e gestirà i soldi della banca durante il resto del gioco, oltre a distribuire in maniera casuale 3 cartelli servizi che i giocatori potranno utilizzare o scambiare con gli avversari.

Terminate queste operazioni preliminari la partita comincia: ogni giocatore dovrà tirare il dado e muoversi del relativo numero di caselle, fermandosi su una di esse: se è libera, può scegliere di acquistare il relativo servizio, se il giocatore non è interessato o non ha disponibilità di talenti sufficienti il servizio va all'asta tra i rimanenti giocatori, mentre se è già in mano a qualcuno dovrà pagare il relativo importo di talenti, che varia in base al numero servizi dello stesso colore posseduti.

Ogni volta che si passa dal "Via" si ritirano 10 talenti dalla banca

Il giocatore che finisce sulla casella "hai bisogno di confessarti" deve andare nella casella "confessione" senza passare dal via e saltare un turno rimanendo fermo.

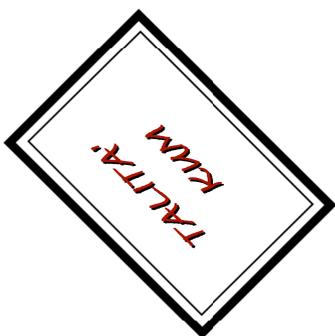
Inoltre, può capitare di dover pescare una carta Imprevisti o "Tallità kum": le carte "Talità kum" portano sempre qualcosa di buono, una spinta o un vantaggio al giocatore!

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

E' facile capire il senso di questa attività esperienziale proposta: occorrerà far riflettere i ragazzi sulla bellezza di mettersi al servizio di famiglia, amici, comunità. Il servizio non ci priva di tempo o energie: il servizio ci arricchisce, e ciascuno di noi è invitato da Gesù ad alzarsi, mettersi in gioco al servizio degli altri secondo i nostri talenti, le capacità e naturali inclinazioni che Dio ci ha donato. Più mettiamo a servizio del prossimo i nostri talenti e più essi aumentano. Nel percorso della vita gli ostacoli e gli imprevisti non mancano e non mancheranno mai, ma Gesù spesso ci ripete "Talità Kum" "alzati, supera le difficoltà, "te lo chiedo io e ti aiuto a farlo".

Anche la casella "confessione" non è casuale: a volte è necessario fermarsi un pò a riflettere se stiamo percorrendo la via giusta, occorre chiedere perdono a Dio per i nostri errori, per le nostre omissioni.

Al termine del gioco i ragazzi avranno conquistato varie carte servizio: si può chiedere a ciascuno di loro di impegnarsi almeno in uno dei servizi descritti!

	PULIRE LA SEDE ACR 16 TALENTI	SERVIRE LA MERENDA ALL'ACR 16 TALENTI	TALITA' KUM 16 TALENTI	PREPARARE CAMPO GIOCO ALL'ACR 16 TALENTI	DUOMO DI FERRARA 40 TALENTI	PREPARARE PREGHIERA DEI FEDELI 14 TALENTI	LEGGERE A MESSA 14 TALENTI	CAMPOSQUOLA LIOIANO 30 TALENTI	FARE IL CHERICHETTO 14 TALENTI	CONFESSIOME 								
PASTELLARE IL SARDINO 22 TALENTI	IMPREVISTI ?	PULIRE IL PARCHETTO 22 TALENTI	PULIRE LA LETTERA DEL GATTO 24 TALENTI	CHIESA DI S. AGOSTINO 40 TALENTI	FAR COMPAGNIA A PERSONA ANZIANA 26 TALENTI	ACCOMPAGNARE A MESSA 26 TALENTI	CAMPOSQUOLA CINQUECERRI 30 TALENTI	AIUTARE NEI LAVORI DOMESTICI 26 TALENTI	<div style="text-align: center;">  <h1 style="color: red; font-family: cursive;">ACIERROPOLY</h1>  </div>	LAVARE LA CAMERA 6 TALENTI	RIORDNARE LA CAMERA 10 TALENTI	IMPREVISTI ?	SPAZZARE LA CAMERA 10 TALENTI	CHIESA SACRA FAMIGLIA 40 TALENTI	USERZONE AL CAMPOSQUOLA 20 TALENTI	SPARECHIARE 6 TALENTI	TALITA' KUM	APPARECHIARE 6 TALENTI
HAI BISOGNO DI CONFESSARTI	RACCOGLIERE ALIMENTI PER I POVERI 30 TALENTI	RACCOGLIERE INDUMENTI PER I POVERI 30 TALENTI	TALITA' KUM	OFFRIRE PAGHETTA PER I POVERI 30 TALENTI	DUOMO DI COMACCHIO 40 TALENTI	IMPREVISTI ?	AIUTARE COMPAGNO CON I COMPITI 35 TALENTI	QUESTUA 10 TALENTI		AIUTARE VOLONTARI IN PARROCCHIA 35 TALENTI	VIA Ritira 10 talenti 							



APPARECCHIARE

VALORE: 6 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 1
TALENTO

CON TUTTI I 2 SERVIZI: 2
TALENTI



SPARECCHIARE

VALORE: 6 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 1
TALENTO

CON TUTTI I 2 SERVIZI: 2
TALENTI



**SPAZZARE LA
CAMERA**

VALORE: 10 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 2
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 6
TALENTI



**RIORDINARE LA
CAMERA**

VALORE: 10 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 2
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 6
TALENTI



**LAVARE LA
CAMERA**

VALORE: 10 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 2
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 6
TALENTI



**FARE IL
CHIERICHETTO**

VALORE: 14 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 3
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 10
TALENTI



LEGGERE A MESSA

VALORE: 14 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 3
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 10
TALENTI



**PREPARARE
PREGHIERA DEI
FEDELI**

VALORE: 14 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 3
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 10
TALENTI



**PREPARARE
CAMPO GIOCO
ALL'ACR**

VALORE: 16 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 4
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 12
TALENTI



**SERVIRE LA
MERENDA ALL'ACR**

VALORE: 16 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 4
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 12
TALENTI



**PULIRE LA SEDE
ACR**

VALORE: 16 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 4
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 12
TALENTI



**RASTRELLARE IL
GIARDINO**

VALORE: 22 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 5
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 14
TALENTI



**PULIRE IL
PARCHETTO**

VALORE: 22 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 5
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 14
TALENTI



**PULIRE LA
LETTIERA DEL
GATTO**

VALORE: 22 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 5
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 14
TALENTI



**FARE COMPAGNIA
A PERSONA
ANZIANA**

VALORE: 26 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 8
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 18
TALENTI



**ACCOMPAGNARE
NONNA A MESSA**

VALORE: 26 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 8
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 18
TALENTI



**AIUTARE NEI
LAVORI DOMESTICI**

VALORE: 26 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 8
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 18
TALENTI



**RACCOGLIERE
ALIMENTI PER I
POVERI**

VALORE: 30 TALENTI

CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI

CON TUTTI I 3 SERVIZI: 20
TALENTI



**RACCOGLIERE
INDUMENTI PER I
POVERI**

VALORE: 30 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI*

*CON TUTTI I 3 SERVIZI: 20
TALENTI*



**OFFRIRE
PAGHETTA PER I
POVERI**

VALORE: 30 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI*

*CON TUTTI I 3 SERVIZI: 20
TALENTI*



**AIUTARE
COMPAGNO CON I
COMPITI**

VALORE: 35 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 15
TALENTI*

*CON TUTTI I 2 SERVIZI: 30
TALENTI*



**AIUTARE
VOLONTARI IN
PARROCCHIA**

VALORE: 35 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 15
TALENTI*

*CON TUTTI I 2 SERVIZI: 30
TALENTI*

**DUOMO DI
FERRARA**

VALORE: 40 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI*



*CON TUTTE LE 4 CHIESE:
40 TALENTI*

**DUOMO DI
COMACCHIO**

VALORE: 40 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI*



*CON TUTTE LE 4 CHIESE:
40 TALENTI*

**CHIESA DI
S.AGOSTINO**

VALORE: 40 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI*



*CON TUTTE LE 4 CHIESE:
40 TALENTI*

**CHIESA DELLA
SACRA FAMIGLIA**

VALORE: 40 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 10
TALENTI*



*CON TUTTE LE 4 CHIESE:
40 TALENTI*

**CAMPOSCUOLA A
LOIANO**

VALORE: 30 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 5
TALENTI*



*CON TUTTI I 2
CAMPOSCUOLA: 10
TALENTI*

**CAMPOSCUOLA A
CINQUECERRI**

VALORE: 30 TALENTI

*CONTRIBUTO ALTRUI: 5
TALENTI*



*CON TUTTI I 2
CAMPOSCUOLA: 10
TALENTI*

IMPREVISTI ?

Canta il ritornello di una canzone

TALITA' KUM

Tira il dado se il numero che esce è pari potrai avanzare di 2 caselle

TALITA' KUM

Conserva questa carta, e se dovrai confessarti potrai evitare di fermarti un giro

IMPREVISTI ?

Bendati e indovina tramite l'odore che alimento ti fanno annusare (esempio: limone, aceto, olio)

TALITA' KUM

Avanza di 4 caselle e, se non è già di qualcuno, potrai acquistare il servizio pagando solo con un talento indipendente dal valore ufficiale

TALITA' KUM

Qualora ci fossero Chiese non ancora acquistate, puoi acquistare quella più vicina a te pagandola solo un talento

IMPREVISTI ?

Tu e un tuo compagno dovete fare un percorso breve, con un palloncino che non può essere portato a mano (quindi magari spalla e spalla), perdi 1 talento se cade il palloncino

IMPREVISTI ?

Tira il dado s'è un numero dispari vai indietro di 2 caselle con tanti auguri

TALITA' KUM

È il tuo compleanno: ogni giocatore ti dona un talento

IMPREVISTI ?

Tenere l'equilibrio su un piede con un bicchiere di plastica in testa se non lo fai paga 3 talenti alla banca

IMPREVISTI ?

Tira il dado e con il numero che esce indietreggia

TALITA' KUM

Ritira dalla banca 20 talenti

