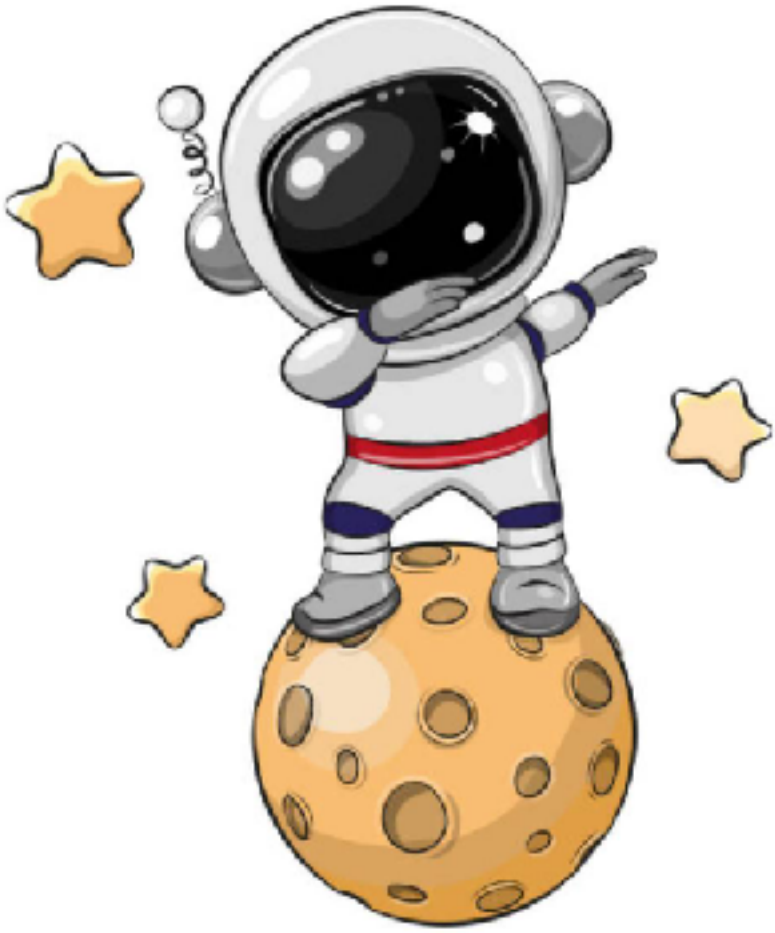
AZIONE CATTOLICA
ARCIDIOCESI DI FERRARA-COMACCHIO

Guida Galattica

Per Astronauti Inesperti



Sussidio realizzato dall'equipe ACR
della Diocesi di Ferrara - Comacchio
In Collaborazione con gli educatori della Parrocchia
di Massa Fiscaglia Per il Mese del Ciao 2025

Il Mese del Ciao

Dopo tanta attesa, l'anno sta per ricominciare e ciascun ragazzo avverte che qualcosa di bello e significativo sta per iniziare. I ragazzi non vedono l'ora di tornare a incontrarsi dopo un'estate trascorsa lontani, scoprire le avventure vissute dai loro amici e conoscere nuovi compagni di viaggio.

Le emozioni, quindi, si intrecciano con le aspettative, e la domanda "Mi fai vedere?" diventa un modo per cercare un contatto autentico con gli altri, per aprirsi ed essere coinvolti nella vita del nuovo gruppo. I ragazzi sono pronti a intraprendere questa nuova esperienza, nella quale ognuno scopre di far parte di una comunità viva e accogliente, dove ciascuno trova il proprio posto e contribuisce a dare significato al cammino comune.

Come i discepoli, anche i ragazzi sono chiamati a spingersi verso ciò che non conoscono, a salire verso un «alto monte» e a vivere un'esperienza di crescita. Così come Gesù si ritira per condividere un momento speciale con i suoi discepoli, anche loro si preparano a vivere momenti significativi e a condividere il loro cammino di fede con gli altri.

Nel Mese del Ciao i ragazzi scoprono che ciascuno di loro ha un ruolo fondamentale nella costruzione di un gruppo Acr bello e speciale. Come chi alza lo sguardo verso il cielo e si domanda cosa ci sia oltre, intuendo che la Terra è solo una parte del tutto, comprendono che anche loro sono inseriti in uno spazio che non è vuoto, ma condiviso, nel quale tutto è interconnesso. Per questo si aprono con entusiasmo all'accoglienza di nuovi compagni, riconoscendo in ogni volto una preziosa opportunità di crescita e arricchimento reciproco. È così che il gruppo Acr diventa «uno spazio di relazioni che educa alla comunità, insegnando a uscire da se stessi, per crescere insieme nella fede». Insieme, costruiscono un linguaggio comune, capace di unire le differenze e di trasformare il gruppo Acr in una realtà viva e accogliente, una parte integrante della Chiesa, pronta a esplorare nuovi orizzonti e a scoprire la bellezza di un cammino condiviso.

Icona Biblica

MT. 17, 1-9

Sei giorni dopo, Gesù prese con sé Pietro, Giacomo e Giovanni suo fratello e li condusse in disparte, su un alto monte. E fu trasfigurato davanti a loro; il suo volto brillò come il sole e le sue vesti divennero candide come la luce. Ed ecco apparvero loro Mosè ed Elia, che conversavano con lui. Pietro prese allora la parola e disse a Gesù: «Signore, è bello per noi restare qui; se vuoi, farò qui tre tende, una per te, una per Mosè e una per Elia». Egli stava ancora parlando quando una nuvola luminosa li avvolse con la sua ombra. Ed ecco una voce che diceva: «Questi è il Figlio mio prediletto, nel quale mi sono compiaciuto. Ascoltatelo». All'udire ciò, i discepoli caddero con la faccia a terra e furono presi da grande timore. Ma Gesù si avvicinò e, toccatili, disse: «Alzatevi e non temete». Sollevando gli occhi non videro più nessuno, se non Gesù solo.

E mentre discendevano dal monte, Gesù ordinò loro: «Non parlate a nessuno di questa visione, finché il Figlio dell'uomo non sia risorto dai morti».

Riflessione

Quando Gesù si trasfigura davanti ai suoi amici, Pietro, Giacomo e Giovanni, tutto diventa luce. È come se un grande sole si fosse acceso davanti a loro e avesse illuminato ogni cosa. In quel momento i discepoli capiscono che con quella luce tutto può cambiare, perché rende bello ciò che prima sembrava nascosto. È proprio da qui che vogliamo partire anche noi in questo nuovo anno di ACR, con il Mese del Ciao: scoprire che c'è uno spazio speciale per ciascuno di noi, e che insieme possiamo brillare di una luce che non si spegne mai.

Immaginate di essere dei pianeti che viaggiano nello spazio. Ognuno ha il suo colore, la sua forma, la sua velocità, ma tutti hanno bisogno di una luce per risplendere. Così siamo noi: diversi, unici, eppure tutti capaci di riflettere quella luce che ci fa sentire vivi. E allora possiamo chiederci: di che pianeta sono? Come mi vedo e come voglio stare insieme agli altri?

Lo spazio non è vuoto, ma pieno di stelle, pianeti e satelliti, che insieme formano una grande mappa. Anche noi siamo dentro a una mappa speciale, la mappa della nostra comunità. In questa mappa ci sei tu, ci sono i tuoi amici, ci sono i catechisti … e c'è anche un pianeta unico: il pianeta dell'accoglienza, perché in ACR nessuno resta fuori, c'è spazio per tutti.

Per viaggiare nello spazio serve un equipaggio. Nessun astronauta parte da solo: ognuno ha un ruolo e tutti collaborano. Così è anche nel nostro gruppo: ognuno di noi è importante e ha un dono da condividere. Insieme possiamo partire per una nuova avventura.

Quando l'equipaggio lavora unito, nasce qualcosa di grande, come una stazione spaziale. Anche noi vogliamo costruire la nostra: una stazione fatta di amicizia, di sorrisi, di mani tese, di ascolto. Sarà la stazione dell'accoglienza, dove chi arriva sente subito che è a casa.

E poi arriva il momento della missione. La nostra missione è speciale: continuare a viaggiare attorno a quella luce che ci guida e ci fa crescere. Proprio come i pianeti non possono fare a meno del sole, così anche noi non possiamo fare a meno di quella luce che ci illumina e ci scalda il cuore.

In questo Mese del Ciao, lasciamoci avvolgere dalla luce della Trasfigurazione e partiamo insieme per questa missione spaziale: scoprire che davvero c'è spazio per te.

Commento a cura di Don Alessandro Battistini

Assistente diocesano ACR

Prima tappa

Che Pianeta sono?

PAROLA CHIAVE:

Identità

OBIETTIVO:

I pianeti del nostro sistema solare sono corpi celesti quasi sferici che orbitano attorno ad una stella: il SOLE. Ognuno ha caratteristiche uniche, dalla composizione atmosferica fino ai maestosi anelli. Ognuno di loro è unico e ha un proprio ruolo nello Spazio che occupa. E noi? Quali sono le nostre caratteristiche? Analizziamo noi stessi per comprendere la nostra FORMA, il nostro MOVIMENTO, la nostra COMPOSIZIONE…

PROPOSTA ESPERIENZIALE:

Proposta 8/10

IL BARATTOLO:

Gli educatori consegnano ad ogni acrrino un barattolo di vetro personale, dove è stato apposto il loro nome*. Ogni Barattolo è un pianeta… pronto per essere riempito con le proprie caratteristiche.

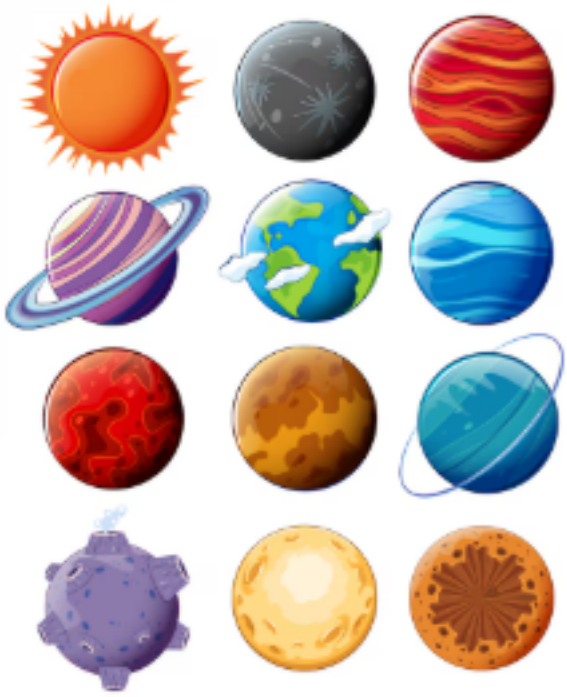
I ragazzi, guardandosi attorno, noteranno tre cartelloni appesi alle pareti della stanza, con su scritto:

- **Forma** (tutti i pianeti sono quasi sferici, grazie alla forza della loro stessa gravità che li rende compatti).

Gli educatori possono anche suggerire agli acrrini di associare alla forma, le caratteristiche del proprio carattere.

- **Movimento** (i pianeti compiono due movimenti principali: Rotazione (girano attorno a un proprio asse, definendo la durata di un giorno) e Rivoluzione (orbitano attorno al Sole, determinando la durata dell'anno).

Gli educatori possono anche suggerire agli acrrini di pensare al movimento, come le cose/ accadimenti che ruotano attorno alla loro vita.



- **Composizione** (la struttura dei pianeti varia da solida e rocciosa (pianeti interni) a gassosa e fluida (pianeti esterni), con nuclei centrali e atmosfere più o meno dense).

Gli educatori possono anche suggerire agli acrrini di pensare alla composizione, come il tipo di relazioni che loro riescono a instaurare e a coltivare.

Nella fase di presentazione dell'attività chiediamo ai bambini di spiegare – con modalità brainstorming - il concetto di forma, movimento e composizione che un pianeta/persona può avere. Ad esempio, un bambino può essere lungo (perché molto alto), o tonto (perché paffutello); uno può girare velocissimo (perché iperattivo), essere lento nei suoi movimenti (perché magari si è pigri); una bambina può essere rosa (perché femmina), si può essere pieni di anelli (perché felici quando si è circondati da tanti amici), si può essere un pianeta roccioso, perché "ruvidi" nelle relazioni, ecc.

Tutte queste idee/caratteristiche vengono raccolte dagli educatori, scritte su post.it che poi vengono attaccati al relativo cartellone.

Sul tavolo, poi, a disposizione dei ragazzi vengono messi dei biglietti per FORMA, MOVIMENTO e COMPOSIZIONE. Ciascuno dei bambini dovrà prenderli e indicare/scrivere le caratteristiche che sentono proprie, e metterle nel proprio barattolo.

Fac simile dei biglietti (da stampare in numerose copie):

FORMA (carattere)

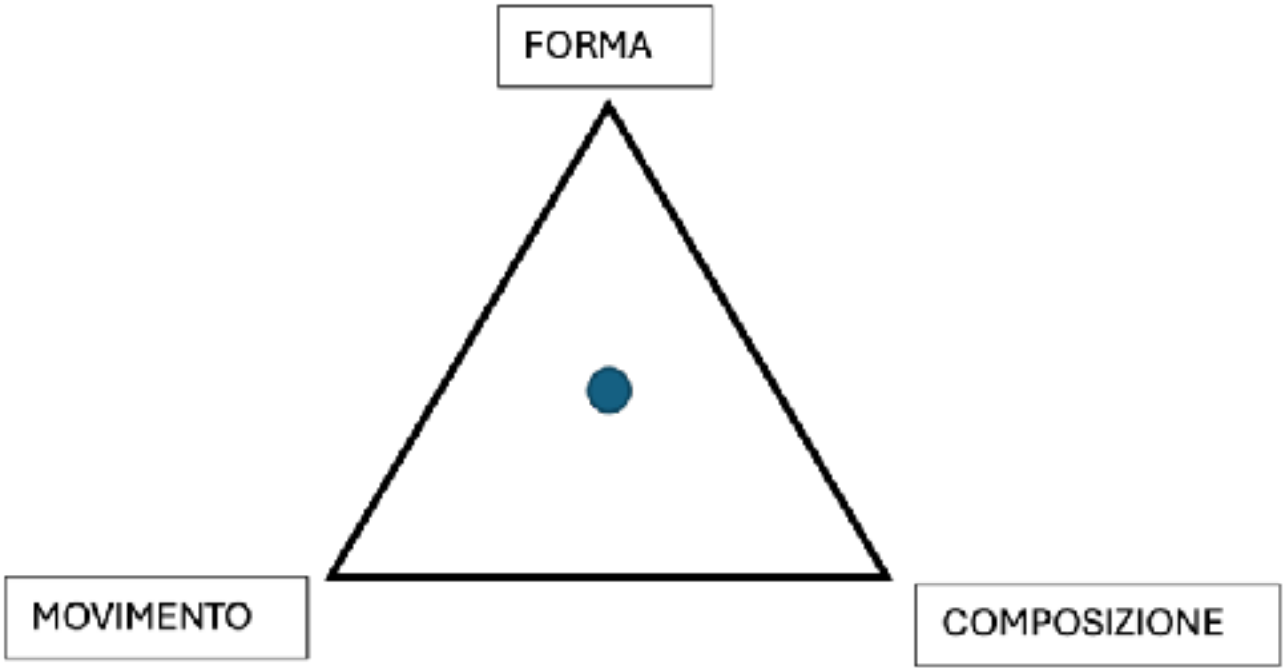
MOVIMENTO (cosa mi ruota attorno)

COMPOSIZIONE (relazioni)

*una opzione da vagliare come educatori è quella di non assegnare il nome dei ragazzi ad ogni vasetto, ma lasciarli neutri. Ogni acrrino svolgerà l'attività come sopra descritta e chiuderà il proprio vasetto. Nella fase di verifica finale si propone di mescolare i vasetti e aprirli assieme: leggendo i bigliettini all'interno, il gruppo potrà provare ad indovinare di quale acrrino si sta parlando.

GIOCO IN MOVIMENTO

È possibile proiettare questa attività anche all'esterno, preparando il campo di gioco a forma di triangolo. Su ogni punta si troverà una delle nostre parole chiave: FORMA, MOVIMENTO e COMPOSIZIONE. Per recuperare i bigliettini su cui scrivere, gli acrrini partiranno dal centro e dovranno raggiungere gli angoli; gli educatori – una sorta di uomini neri – li dovranno fermare. Se presi, i ragazzi ripartiranno dal centro del campo.



Proposta 10/12

Per rappresentare se stessi come un pianeta si possono usare diverse attività artistiche e simboliche, come la creazione di un "pianeta personale" attraverso disegno o modellazione, usando la propria personalità come base per le caratteristiche del pianeta, o attività di scrittura creativa per descrivere il proprio "pianeta" attraverso un racconto. Un'altra idea è l'uso di metafore astrologiche o scientifiche, collegando la propria individualità agli aspetti di un vero pianeta, come la sua atmosfera, la sua orbita o i suoi "abitanti" metaforici.

Attività creative

Disegno o pittura del proprio pianeta:

- Realizzare il proprio pianeta su un foglio di cartone o tela, usando colori e forme che riflettano i propri tratti caratteriali. Ad esempio, colori vivaci potrebbero rappresentare una personalità estroversa, mentre tonalità più scure potrebbero simboleggiare la riflessività.
- Creare un "pianeta-personaggio" con specifici elementi che ricordano le proprie qualità: un'atmosfera di gentilezza, montagne di determinazione, fiumi di creatività, ecc.

Modellazione 3D:

- Utilizzare materiali come pongo, argilla o materiali di recupero per modellare una sfera che rappresenti il proprio pianeta.
- Aggiungere elementi decorativi che simboleggiano aspetti della propria vita, come una "città" fatta di bottoni o "montagne" di stoffa.
- Utilizzate dei palloncini di plastica, gonfiati ad aria. Con i pennarelli indelebili sarà possibile disegnare ogni possibile caratteristica CHE rappresenti i ragazzi (come crateri se si è persone 'ruvide', ecc.).

Proposta 10/12

Attività di scrittura creativa

Brano narrativo:

- Scrivere una breve storia su un pianeta inventato che si chiama come il proprio nome, descrivendone le caratteristiche, i suoi "abitanti" e la sua atmosfera.
- Creare una mappa del proprio "pianeta" personale, dettagliando le diverse regioni (aree della personalità) e i fenomeni che vi si verificano.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Guardando il cielo l'immaginazione comincia a viaggiare e tutti noi, almeno una volta, ci siamo interrogati sulla forma delle stelle e dei pianeti e sulla presenza dei satelliti. I pianeti sono corpi celesti che sono nel nostro universo: a scuola li studiamo tutti e sappiamo che sono tutti diversi, ciascuno con le proprie caratteristiche. Alcuni sono rossi, perché pieni di ossido di ferro, altri pieni di anelli che li circondano. Alcuni hanno tante lune, alcuni sono piccoli altri molti grandi.

Analogamente ai pianeti del nostro sistema solare anche noi e i nostri ragazzi siamo diversi, ricchi di caratteristiche che ci rendono speciali.

Con questa attività proviamo a cogliere le nostre individualità, che ci rendono unici. Queste peculiarità sono fondamentali per arricchire il nostro universo, che guarda tutto dalla stessa parte.

Come i pianeti ruotano, con diverse modalità e velocità, attorno all'unica stella che è il SOLE, così noi volgiamo insieme lo sguardo verso il nostro astro: Gesù.

È lui la stella che ci unisce, ci raduna assieme, ci rende squadra, gruppo, equipaggio e che ci guida lungo tutto il nostro cammino di fede.

Seconda tappa

Mappa Spaziale

PAROLA CHIAVE:

Accoglienza

OBIETTIVO:

Nella nostra mappa spaziale ci sono i nostri ragazzi/ pianeti e anche un pianeta speciale: il pianeta dell'accoglienza. Qui i ragazzi possono condividere le loro esperienze vissute.

PROPOSTA ESPERIENZIALE:

Gioco:

Per introdurre il tema si potrebbe proporre questo gioco:

- Si dispongono nel campo da gioco 8 basi, che rappresentano i pianeti (Mercurio, Venere, Terra, Marte, Giove, Saturno, Urano e Nettuno)

- Ogni pianeta ha una prova fisica (es. salto, corsa zig-zag, equilibrio, staffetta) e un rituale di accoglienza (es. saluto, gesto, parola chiave), più stravaganti sono meglio è) da riprodurre dopo aver superato la prova. (Sarebbe bello che in ogni pianeta ci fosse un educatore a coordinare).

- I ragazzi vengono divisi in squadre e ogni squadra riceve una "mappa stellare" con l'ordine dei pianeti da visitare.

· Svolgimento:

- Le squadre partono e corrono da una stazione all'altra.
- In ogni stazione devono:
  - Superare la prova fisica.
  - Accogliere il pianeta con il suo rituale.
  - Lasciare un "segno" (es. una stellina, un messaggio, un simbolo).

· Finale:

- Quando tutte le squadre hanno visitato ogni pianeta, si riuniscono per creare insieme il "Sistema Solare dell'Accoglienza": un grande cerchio dove ogni squadra condivide i vari rituali accoglienza imparati.

Attività:

I bambini/ragazzi disegnano un piccolo pianeta (oppure se stessi da astronauti) con all'interno scritte alcune loro caratteristiche peculiari, che li rappresentano. (Anche un banale cerchio di carta/cartoncino con le caratteristiche scritte dentro).

Essi poi vengono attaccati dai ragazzi ad un cartellone che rappresenta una "mappa spaziale" dove al centro c'è un pianeta con la scritta "pianeta dell'accoglienza". Questo pianeta centrale rappresenta l'accoglienza.

Nella "mappa spaziale" sono rappresentati altri pianeta (pianeta scuola, pianeta casa, pianeta amici, pianeta ACR, pianeta sport, ecc ..) o altro (buchi neri, meteoriti, stelle,). I ragazzi dovranno attaccare il loro pianeta vicino o lontano in base a quanto si sentono accolti nei gruppi indicati dai pianeti (ad esempio un ragazzo che si sente più accolto a scuola metterà il suo pianeta vicino quello della scuola; un ragazzo che non si sente accolto dal gruppo di amici metterà il pianeta lontano dagli amici; il ragazzo che non si sente accolto in nessun ambiente si metterà vicino a un buco nero e il ragazzo che si sente accolto solo da un gruppo ristretto di persone si metterà vicino a una stella, infine il ragazzo che si sente accolto solo in alcuni momenti si metterà vicino a un meteorite). Questo ovviamente deve essere spiegato dagli educatori.

Per i più grandi si potrebbe proporre di disegnare la loro mappa spaziale inserendo di ambienti/ pianeti in cui loro hanno fatto esperienze di accoglienza.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

In questa tappa ai ragazzi viene proposto il tema dell'accoglienza. Ognuno di noi, nella vita quotidiana, si trova a far parte di ambienti diversi e persone diverse e pertanto fare esperienza di accoglienza diverse. Ma non in tutti gli ambienti è facile sentirsi accolti, infatti il gioco propone una prova prima di fare il gesto dell' accoglienza del pianeta, proprio per indicare che l'accoglienza, il sentirsi accolto, dovrebbe essere facile in qualsiasi ambiente si frequenti, ma nella realtà diventa un passaggio che a volte è difficile o lento da raggiungere. Per questo bisogna portare i ragazzi a riflettere su quali sono stati le loro esperienze di accoglienza, possibilmente puntando su quelle positive, su cosa hanno provato e sul dove si sentono accolti. La "mappa spaziale" che viene proposta serve proprio ad accompagnare i ragazzi a questa riflessione.

Alla fine dell' attività si possono fare anche delle domande ai ragazzi come:

- Vi siete sentiti accolti dagli altri ragazzi nei vari gruppi che frequentate quando siete arrivati?

- Quanto vi sentite parte del gruppo? Lo vivete come vostro? Oppure lo sentite lontano?

- Quando capite che non siete accolti? E invece quando capite che siete stati accolti?

Per quelli più grandi:

-come si può migliorare la coesione del gruppo secondo voi?

Terza tappa

L'Equipaggio

PAROLA CHIAVE:

Collaborazione

OBIETTIVO:

Per lavorare a una missione spaziale è fondamentale coltivare un buon spirito di collaborazione, accogliendo le idee degli altri, in un clima sereno e sintonia. All'interno del gruppo/squadra/equipaggio ognuno deve poter dare il proprio contributo.

PROPOSTA ESPERIENZIALE:

Si possono fare varie attività /gioco che richiedono collaborazione da adattare secondo le età dei ragazzi

1. **Percorso staffetta** a squadre
2. Realizzare dei **puzzles** sempre a squadre
3. **Amebe:**

si formano equipaggi che si dispongono in un cerchio e al via dell'educatore ogni ISS cerca di prendere e inglobare componenti dell'altro equipaggio. Vince l'equipaggio che allo stop dell'educatore ha più componenti.

4. **5 passaggi:**

I giocatori vengono divisi in due squadre. L'arbitro lancia la palla in alto. Scopo del gioco è impadronirsi della palla e passarsela tra giocatori della stessa squadra fino a compiere 5 passaggi senza che la palla cada per terra, senza che venga intercettata dai giocatori dell'altra squadra. Un giocatore che riceve la palla non può ripassarla al compagno che gliela ha passata senza che essa sia prima passata nelle mani di un altro giocatore. Chi ha la palla in mano non può camminare (oppure può fare solo tre passi). Quando la palla cade o viene intercettata, il conto riinizia da zero. Se la palla è conquistata dall'altra squadra, anche questa tenterà di compiere i 5 passaggi. (per fare in modo che non giochino sempre i soliti): i cinque passaggi devono essere fatti tra 5 persone diverse.
Ogni volta che una squadra compie 5 passaggi prende un punto.
Vince la squadra che fa più punti.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Al termine dei giochi o attività i ragazzi si confrontano come un vero equipaggio sottolineando chi ha messo più impegno, chi ha realizzato più punti, chi deve ancora migliorare per sottolineare chi è più adatto a svolgere la Missione (gruppo ACR alla ricerca del proprio Spazio)

- Per ogni gioco|/attività fatto c'è almeno una persona che può offrire il proprio aiuto?
- Che cosa succede se manca il contributo di qualcuno?
- Di cosa ha bisogno il gruppo Acr per essere accogliente e coinvolgente?

Quarta tappa

La Stazione Spaziale

PAROLA CHIAVE:

Accoglienza

OBIETTIVO:

Lavorare ad un progetto comune: rendere il gruppo ACR il più accogliente possibile in modo da farne un luogo in cui ciascuno possa sentirsi se stesso e a suo agio.

PROPOSTA ESPERIENZIALE:

Gioco di partenza - Adattamento di "Ti piace il tuo vicino"?

Si dispongono le sedie in cerchio, una in meno rispetto al numero dei giocatori, al centro sta un giocatore senza sedia. Quello al centro chiede a un altro: "Ti piace il tuo vicino?".

- Se risponde "si ", allora i due vicini del ragazzo devono scambiarsi di posto.
- Se risponde "no", deve aggiungere: "ma mi piace chi…" (es. "…ha le scarpe bianche", "…va in bici", "…ha i capelli castani") e tutti quelli che corrispondono alla caratteristica devono alzarsi e cambiare posto.

Chi rimane senza sedia va al centro e il gioco continua.

L'adattamento sta nel creare risposte più calibrate sulle qualità/pregi o sugli atteggiamenti che un gruppo dovrebbe avere per essere accogliente. Es. "mi piacciono quelli che sono altruisti", "quelli che nell'ultima settimana hanno aiutato un proprio compagno di classe", "quelli che non prendono mai in giro nessuno"…

Al termine di questo gioco introduttivo:

<u>Per i più piccoli</u>

Materiale (Cartellone grande a forma di casa, matite, pennarelli, forbici, colla, post-it colorati).

Domanda guida: "Cosa rende un gruppo accogliente? Quando mi sento a mio agio?" Ogni bambino scrive su un post-it una parola o frase.

Il cartellone rappresenta la "casa del gruppo ACR", la nostra "stazione spaziale". Ogni bambino disegna o ritaglia un elemento (porta, finestra, tetto, giardino…) e ci scrive sopra un impegno concreto per rendere il gruppo accogliente (es. "ascoltare gli altri", "invitare chi è nuovo a

giocare", "non prendere in giro").

Alla fine si può anche chiedere ad ognuno di presentare il proprio pezzo.

Per i più grandi

ROVERINO

I ragazzi si dividono in due squadre scegliendo ciascuna un portiere che dovrà stare in una piccola area delimitata in fondo al campo avversario. Avrà in mano un bastone. Gli altri saranno tutti giocatori di movimento che dovranno passarsi il roverino (anello fatto con il tubo della gomma per innaffiare) e cercare di far centro all'interno del bastone sorretto dal proprio portiere. Chi ha il roverino in mano, però, non può muoversi ma può solo tirare o passare ad un compagno.

Prima del tentativo di tiro è però obbligatorio fare almeno 4 passaggi. Questo per insegnare un gioco cooperativo che porti a coinvolgere tutti e non solo i più bravi.

Così anche all'interno del gruppo ACR tutti devono essere al servizio di tutti e "giocare di squadra" in ogni momento proposto.

Con i più grandi si potrebbe anche creare un cartellone da attaccare all'interno della stanza

elaborando le 3/5/10 regole d'oro per non escludere nessuno e rendere il gruppo il più accogliente possibile.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

- Quanto ti senti protagonista all'interno del gruppo ACR?

- Ti senti più locomotiva (nel senso che sei capace di trascinare il gruppo, fare proposte, invitare nuovi amici) o vagone (nel senso che ancora hai bisogno di essere trascinato e non sei mai troppo attivo all'interno del gruppo)?

- Da quando hai iniziato il cammino all'ACR cosa sei riuscito a mettere a disposizione degli altri?

- La prima volta che sei arrivato al gruppo ACR ricordi qualche atteggiamento da parte degli altri che ti ha fatto sentire a tuo agio?

- Quando arriva un bambino/ragazzo nuovo, riesci ad essere accogliente o sei indifferente? Cosa fai per farlo sentire a suo agio?

E' importante che ciascuno di noi faccia del proprio meglio perchè il gruppo ACR sia una vera e propria famiglia, in cui ciascuno si senta accolto e si senta a proprio agio. Molto spesso, infatti, negli ambienti che frequentiamo ci sentiamo giudicati: all'ACR questo non deve accadere perchè ci si deve accettare con i propri pregi e difetti. A bordo della stazione spaziale può salire chiunque, a patto che abbia voglia di "viaggiare" insieme agli altri; la sfida che tutti dobbiamo accettare è quella di rendere il gruppo il più omogeneo e accogliente possibile. Ecco perchè ciascuno deve riuscire a mettere i propri talenti a disposizione degli altri; ognuno ha abilità e carismi differenti e se riusciremo a metterli tutti in campo potremo davvero costruire un qualcosa di grande e bello.

Quinta tappa

La Missione

PAROLA CHIAVE:

Orbitare

OBIETTIVO:

Far comprendere ai ragazzi che la nostra missione è "orbitare attorno a Gesù" dobbiamo decollare con questo anno associativo per conoscerlo, capirlo, seguirlo.

PROPOSTA ESPERIENZIALE:

Si propone agli educatori di realizzare con i ragazzi "una navicella spaziale" da poter lasciare nella sede degli incontri ACR tutto l'anno, una stupenda navicella ACR tridimensionale fatta di cartone, colorata ed arricchita con tanta fantasia con un oblò da cui ogni ragazzo a turno potrà affacciarsi per scattare una foto che l'educatore poi stamperà e consegnerà la settimana successiva ai ragazzi, un simpatico ricordo che potranno appendere nella propria cameretta per ricordare ogni giorno la loro scelta di far parte dell'ACR, ed il loro impegno a partire per una missione speciale con gli amici, gli educatori ed il sacerdote alla ricerca di Gesù!

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Cercando la parola "orbitare" in un dizionario, si ottiene , tra le varie, la seguente spiegazione del termine "essere nella sfera di influenza di qualcuno, di qualcosa, gravitare attorno a, intorno a".

Ecco quindi la missione dell'educatore: portare i ragazzi ad orbitare attorno a Cristo, fare si che sia Lui ad influenzare la loro vita. L'educatore deve mostrare ai ragazzi Gesù come una stella stupenda, luminosissima , una persona con cui si sta bene, una persona a cui tendere!

Gesù a differenza di una stella però non è irraggiungibile! La missione di educatori e ragazzi è scoprire sempre più la parola di Cristo, amare i suoi insegnamenti, capire che per raggiungere Lui occorre puntare i propri missili verso il Prossimo, sintonizzarsi con l'amore, gravitare attorno al gruppoACR, alla parrocchia, alla famiglia, alla comunità perchè Dio non è lontano, Dio con Cristo si è fatto uomo ed è venuto ad abitare in mezzo a noi, ci ha insegnato a cercarlo nel volto di chi sta attorno a noi.

- Cosa sono disposto a fare se desidero avere/raggiungere qualcosa che mi piace e credo mi possa rendere felice? (Partire da cose molto materiali).
- E per stare con una persona che mi piace/ cui voglio bene, cosa sono disposto a fare?
- Se un risultato è difficile da raggiungere mi arrendo o mi impegno ancora di più?
- E per seguire Gesù cosa faccio? Cosa potrei fare di più?

Pronti al lancio??

La Festa del Ciao

Nel Mese del Ciao i ragazzi hanno iniziato ad avere un assaggio di cosa significhi entrare a far parte di una famiglia che è pronta a lanciarsi insieme a loro in una missione eccezionale. Hanno acquisito quella confidenza che permette di rivolgersi agli altri con fiducia, per coinvolgerli e farli diventare parte del proprio equipaggio. La Festa del Ciao diventa l'occasione per prepararsi insieme alla missione nello spazio, imparando a fare squadra.

1 IN PREPARAZIONE ALLA FESTA

L'occasione della festa è per i ragazzi un momento di allegria e di incontro in cui coinvolgere anche amici che solitamente non frequentano il gruppo parrocchiale, ma che in ogni caso sono parte della loro quotidianità e, di conseguenza, della comunità. I ragazzi si preparano alla festa mettendo a punto uno speciale badge per aspiranti astronauti da donare a un amico, nel quale indicano i motivi per cui vorrebbero condividere questo momento di gioia proprio con lui.

2 LA FESTA

Durante la festa i ragazzi si preparano al lancio nello spazio, allenandosi ad affrontare sfide e imprevisti, proprio come avviene per i veri astronauti prima della partenza. Ciascuna delle prove è introdotta da un celebre ed esperto astronauta, proveniente ogni volta da un paese differente del mondo. Al termine di ciascuna prova, i ragazzi conquistano un elemento che, ricomposto, va a costituire un diploma che li rende ufficialmente parte dell'equipaggio Acr in missione nella Chiesa e nel mondo. Gli elementi consegnati ai ragazzi possono essere le sezioni che compongono l'immagine di un'astronauta da incollare poi su un cartoncino colorato.

Attraverso i giochi proposti, comprendono che tale preparazione è importante per allenarsi ad accogliere e coinvolgere i propri compagni di equipaggio: tutti sono importanti e preziosi per portare a termine la missione e ciascuno conferisce una luce speciale allo stare insieme.

CONCERTO ROCK

Canada

Chris Hadfield è diventato particolarmente famoso per aver duettato dallo spazio con il cantante canadese Ed Robertson, esibendosi sulle note di un brano intitolato I.S.S. "Is Somebody Singing". Un educatore, nelle vesti dell'astronauta, propone agli equipaggi di cimentarsi nelle loro doti canore, intonando il ritornello di una canzone che parli di accoglienza (ad esempio, Ghali - Casa mia).

QUESTIONE DI MISURA

Giappone

Norishige Kanai è noto per un'affermazione rilasciata su un famoso social network: l'astronauta ha dichiarato come la sua altezza fosse aumentata, per assenza di gravità, durante la permanenza sulla ISS. L'astronauta propone quindi alle squadre aspiranti

un'attività di misurazione, chiedendo ai ragazzi di ordinare dal più piccolo al più grande i corpi celesti. Si può partire dai pianeti per proseguire con costellazioni e galassie. Vince la squadra che raggiunge il più alto livello di difficoltà.

ROTTA VERSO LA ISS

Danimarca

L'astronauta danese Andreas Mogensen è stato il pilota di una delle capsule spaziali che ha trasportato gli astronauti dalla Terra sulla ISS. Gli equipaggi si sfidano in un percorso che vede gareggiare due coppie per volta. Ciascuna coppia entra dentro una capsula spaziale, costruita appositamente, ad esempio, utilizzando uno scatolone.

Pronti per un viaggio di andata e ritorno dalla Terra alla ISS, i ragazzi tentano di compiere il percorso ad ostacoli nel più breve tempo possibile, dandosi il cambio con altri due membri di equipaggio una volta concluso il proprio viaggio.

LEZIONI DI SCIENZE

Spagna

Pedro Duque è stato un astronauta spagnolo e Ministro della scienza e dell'innovazione in Spagna.

Propone al ragazzi un quiz basato su an sne domande semplici inerenti allo spazio, ad esempio:

- Come si chiama la stella che ci riscalda ogni giorno?
- Dimmi il nome di un pianeta che inizia con la lettera M
- Qual è il nome del satellite della Terra che ci fa compagnia di notte?

Vince la squadra che risponde al maggiore numero di domande, in questo gioco è importante che i ragazzi più grandi possano aiutare i più piccoli nel rispondere alle domande, magari suggerendo la risposta e lasciando che siano loro a rispondere a voce alta.