



Scendiamo in Campo!



Sussidio realizzato dall'equipe ACR della diocesi di Ferrara - Comacchio Per il mese del Ciao 2022

Ragazzi che Squadra!

L'iniziativa annuale

"Da soli si va più veloci, ma insieme si va più lontano" (proverbio africano).

Lo sport di squadra è fondato su due binari: la collaborazione e l'accordo del rispetto di certe regole. Ci sono varie modalità con cui i partecipanti cooperano per fare sì che un evento sportivo si realizzi: una di queste è la collaborazione. La collaborazione è precedente ed è la base di ogni competizione. Lo sport ed il gioco di squadra sono l'antitesi e l'opposto della guerra. La guerra si scatena quando le persone credono che la cooperazione non sia più possibile e quando viene a mancare l'accordo sulle regole fondamentali. Nello sport l'avversario non è un nemico da annientare, ma uno che si cerca di superare nel rispetto di regole stabilite. Il confronto con un avversario fa emergere il meglio di chi sta dall'altra parte. Come iniziativa annuale si cercherà di imitare i giochi olimpici, creando un appuntamento di finale dove i vari gruppi acr si confronteranno attraverso alcuni giochi di squadra (esempio: palla capitano, assalto al castello, spazzola, topi bianchi e topi neri, tonnara, ecc...). Le gare saranno scelte e comunicate durante l'anno e le squadre partecipanti potranno essere composte da acierrini della stessa parrocchia o di più parrocchie che si mettono assieme.

L'Icona Biblica

Dal Vangelo secondo Matteo 28,16-20

Gli undici discepoli, intanto, andarono in Galilea, sul monte che Gesù aveva loro indicato. Quando lo videro, si prostrarono. Essi però dubitarono. Gesù, si avvicinò e disse loro: «A me è stato dato ogni potere in cielo e sulla terra. Andate dunque e fate miei discepoli tutti i popoli, battezzandoli nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo, insegnando loro a osservare tutto ciò che vi ho comandato. Ed ecco, io sono con voi tutti i giorni, fino alla fine del mondo».

Riflessione

La sera della sua cattura nell'orto degli ulivi si era sciolta la squadra che Gesù aveva tentato di costruire durante i tre lunghi anni di predicazione e di vita vissuta in comune. Purtroppo era arrivato il momento dell'arresto di Gesù, della fuga disordinata dei dodici e del plateale rinnegamento di Pietro. L'evangelista Matteo racconta che, a distanza di poco tempo, all'alba della domenica di resurrezione, Maria Maddalena e l'altra Maria trovarono la tomba vuota e ricevettero due messaggi: Cristo era risorto e che lo avrebbero incontrato in Galilea. Ed ecco

i discepoli, undici e non più dodici, a causa del tradimento di Giuda, "vanno in Galilea, sul monte che Gesù aveva indicato". Non sono chiamati apostoli, cioè inviati, ma sono identificati con il termine di discepoli, poiché non si sono dimostrati ancora pronti. Il gruppo iniziale infatti si era disgregato al momento della crocifissione di Gesù. Si era sciolto come neve al sole. Tre anni prima in Galilea si era costituita la prima squadra ed in Galilea, alcune settimane dopo la resurrezione di Gesù, sul monte si ricompatta quella che sarà la seconda squadra di Gesù. La Galilea è una regione molto grande, ma il luogo dell'appuntamento è ben definito: una montagna. Per l'evangelista Matteo la montagna è il luogo privilegiato per le cose importanti e per fare squadra. E' sulla montagna che avviene la trasfigurazione di Gesù è sulla montagna dove avviene l'annuncio delle Beatitudini, è sulla montagna che Gesù viene crocifisso, è sulla montagna in Galilea che si ritorna a fare squadra. Tutto questo sembra rafforzare l'idea che è importante rafforzare la squadra acr in montagna, magari durante un campo scuola. Gesù era stato visto, una delle ultime volte, catturato dai nemici, abbandonato da tutti, senza più il suo gruppo sul quale contare. Ora gli apostoli non possono fare altro che prostrarsi in adorazione, racconta il Vangelo. Questo inginocchiarsi a terra era come volere affermare: "Ci siamo ritrovati, siamo ritornati disponibili, accettiamo di fare ancora gruppo con te". Gesù si avvicina allora agli undici, non ha minimamente l'intenzione di rimproverarli per la loro fuga, non li fa arrossire per il loro poco coraggio, ma rivela a loro: "Mi è stato dato ogni potere in cielo ed in terra, andate dunque e fate miei discepoli tutti i popoli". In sostanza viene detto agli undici apostoli: "Ho il potere di ritrasformarvi in squadra, di ricompattarvi e vi do la missione di portare a me tutti quelli che non mi conoscono". Poi una seconda affermazione fondamentale e alquanto rassicurante: "Io sono con voi tutti i giorni, fino alla fine del mondo". In sostanza Gesù afferma: "Ritornate a fare squadra ed io sarò con voi come allenatore".

> Mons. Vittorio Serafini Assistente diocesano ACR

MESE DEL CIAO (ottobre)

Con il mese del Ciao i ragazzi si ritrovano nuovamente dopo le vacanze. Per alcuni gruppi è il tempo di grandi cambiamenti: sia a scuola che in parrocchia all'acr. Si incontrano compagni nuovi. Tutti sono chiamati a costruire la squadra con la quale si camminerà durante tutto l'anno. Si è invitati anche ad andare alla ricerca di chi manca all'appello. L'accoglienza deve essere la prima parola d'ordine. Occorre fare comprendere nel mese di ottobre che per fare squadra è necessario vivere l'amicizia con gli altri ed il Signore. Per trasmettere l'importanza di "fare squadra" si possono fare alcuni giochi di gruppo o inventare tecniche di animazione.

MESE DI NOVEMBRE (tempo che precede l'Avvento)

L'inizio del primo tempo deve coincidere con il rendere consapevoli che i ragazzi sono stati già chiamati, CONVOCATI da Gesù con il sacramento del Battesimo. Prima di una partita di calcio l'allenatore stila la lista dei giocatori convocati. Si suggerisce di fare memoria del Sacramento del Battesimo. Nessuno si è chiamato da solo. Occorre trasmettere la consapevolezza che con il Battesimo Dio ci ha convocati a giocare una partita. Si è entrati a fare parte di importante squadra che è la comunità parrocchiale e quindi la Chiesa in generale.

PRIMA FASE (ottobre- dicembre)

Durante la prima fase si suggeriscono quattro atteggiamenti da maturare:

- 1 accoglienza (è andare alla ricerca di chi è lontano)
- 2 gratuità (è mettersi in gioco con le proprie capacità per fare gruppo)
- 3 condivisione (è vivere la celebrazione domenicale con la comunità)
- 4 gratitudine (è riconoscersi chiamati per nome ad essere figli di Dio)



Per questo nuovo periodo di formazione e attività, proveremo a proporvi qualcosa di diverso dal solito. L'intento dell'Equipe diocesana di ACR è quello di formare gli educatori, supportarli nel loro lavoro di programmazione e offrire spunti di attività utili ad avvicinare, con una tecnica anche ludica, i bambini/ragazzi a tematiche importanti, proposte dal centro nazionale. La volontà, però, è anche quella di rendevi sempre più autonomi nella organizzazione delle attività, anche perché queste, spesso e volentieri, devono essere pensate per lo specifico gruppo che vi è stato affidato.

Per favorire questa personalizzazione, ecco che questo sussidio vedrà ogni attività divisa in 4 punti:

- PAROLA CHIAVE
- OBIETTIVO
- SPUNTO DI RIFLESSIONE
- SCENDIAMO IN CAMPO

Focus assoluto sarà dato all'obiettivo da perseguire e agli spunti per la riflessione, che vi verranno forniti anche con un linguaggio da un taglio più adulto. In questi blocchi tematici cercheremo di far emergere gli aspetti fondamentali che dovranno essere concretizzati con l'attività.

In ogni tappa, però, per non lasciarvi soli, vi daremo dei suggerimenti (attività tipo) che potrete adattare alla vostra specifica realtà.

Anche per noi questa sarà una sfida, ma proviamo a metterci in discussione, con l'intento di rendere il nostro lavoro sempre più utile alle singole realtà parrocchiali

Primo incontro



La convocazione

PAROLA CHIAVE:

Sei stato convocato!

OBIETTIVO:

Far capire ai ragazzi che Dio ci ha convocato a "giocare" nella sua squadra, nella squadra dei Cristiani quando, tramite la decisione dei nostri genitori, siamo stati battezzati.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

I ragazzi spesso vivono la loro quotidianità, i loro rapporti sociali, senza farsi domande, con naturalezza, a volte dando per scontato ciò che fanno, danno per scontato di essere Cristiani. Magari partecipano al gruppo ACR pensando che sia "normale" perché ci vanno i loro amici, pensano di frequentare il gruppo per una loro scelta legata alla volontà di divertirsi e basta, ma difficilmente pensano a tutto questo come ad un chiaro disegno voluto da Dio!

Occorre perciò far comprendere ai giovani acierrini che il loro battesimo è stata la risposta affermativa (anche se non sempre pienamente consapevole) dei loro genitori alla chiamata del Signore a riconoscersi figli di Dio.

Dio chiama ciascuno per nome [Is 43,1; Gv 10,3]. Il nome di ogni uomo è sacro. Il nome è l'icona della persona. Esige il rispetto, come segno della dignità di colui che lo porta.

Dio ci convoca come un mister che sceglie i giocatori della propria squadra, consapevole delle nostre capacità e dei nostri limiti: non tutti i giocatori sono dei goleador, ma occorronno anche dei bravi difensori! I ragazzi devono prendere consapevolezza dell'importanza dell'essere stati chiamati in squadra, non devono preoccuparsi se si sentono inadeguati, poichè il nostro Mister con la M maiuscola ha bisogno anche di loro, sa quando la loro discesa in campo farà la differenza, a ciascuno di noi, spetta "solo" il dovere di allenarci, dare il meglio di noi stessi e non scoraggiarci se ogni tanto sbagliamo un azione.

SCENDIAMO IN CAMPO

E' consigliabile pensare ad un attività/gioco in cui i singoli ragazzi debbano essere chiamati per nome, in modo da dare rilievo all'unicità e particolarità del singolo individuo e per rimarcare indirettamente l'importanza del nome scelto dai genitori davanti a Dio. La ripetizione dei nomi durante il gioco, legata alla conseguente azione del singolo chiamato, favorisce la conoscenza del ragazzo nel gruppo.

Per simboleggiare la chiamata di Dio del singolo ad agire nel mondo secondo le Sue volontà, l'attività esperienziale dovrebbe prevedere sfide/prove individuali, il quale superamento

permetterà al singolo di accumulare punteggio. In questo primo incontro è consigliabile non dividere in squadre il gruppo e mettere in competizione ciascun ragazzo con tutto il gruppo.

Per le chiamate si potrebbero preparare anticipatamente un elenco numerato dei presenti e due o più dadi multifacce in modo da abbinare la chiamata del ragazzo che dovrà svolgere la prova al numero risultante da ogni combinazione dei dadi. Dio chiama ciascuno di noi singolarmente ad agire in modo e tempi inaspettati.

Il gioco potrebbe essere anche un semplice "palla al centro" in cui però i giocatori dovranno essere chiamati per nome e non per numero.

Ai ragazzi più grandi l'educatore può proporre una ricerca (magari sotto forma di sfida) del maggior numero possibile di brani biblici (sia dell'Antico che del Nuovo Testamento) in cui Dio (o Gesù) chiama, "convoca" qualcuno per nome chiedendogli di agire per conto suo o di seguirlo. Per questa ricerca deve essere consegnata ai ragazzi una Bibbia e può essere concesso loro l'utilizzo della ricerca nel web.

Dopo questa attivita può anche essere proposto ai ragazzi di "riscrivere" il brano evangelico della chiamata dei dodici inserendo i loro nomi (il tutto può essere riportato su di un cartellone da appendere nella sede degli incontri a perenne memoria che Dio oggi chiama proprio noi!)

Secondo incontro

Cosa posso dare alla squadra?

PAROLA CHIAVE:

Capacità/ Qualità

OBIETTIVO:

Far comprendere ai ragazzi che ognuno ha dei talenti, delle qualità... che c'è qualcosa di bello in loro. Doni che Dio ci ha regalato e che bisogna scoprire, comprendere e mettere a frutto. Solo così ci si può mettere in gioco.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Ora i ragazzi sono stati tutti convocati, chiamati per nome.... senza dubbio sono proprio loro i "giocatori" che fanno parte della nostra squadra. Ma adesso? Cosa possono fare? In che ruolo possono giocare? Cosa possono dare al gruppo?

E' necessaria quindi per i ragazzi una prima fase di evidenziazione e consapevolizzazione delle proprie capacità, delle personali attitudini prima di passare alla fase di vero e proprio rafforzamento e valorizzazione delle qualità centrate sulla persona.

Ognuno di noi ha delle qualità, un qualcosa di buono. Queste possono riguardare un aspetto del carattere o qualcosa che si è particolarmente bravi a fare.

Naturalmente per i ragazzi trovare le proprie capacità è apparentemente più immadiato in quanto è sinonimo, per loro, di "saper fare bene una cosa". Può capitare però che qualcuno non sia riuscito ancora a trovare qualcosa in cui si sente bravo, perchè riconoscere le qualità che stanno in noi non sempre è un operazione facile e immediata.

Ma l'intento di questo incontro deve essere proprio quello di portare i ragazzii a fare un passo più lungo... ovvero provare a guardarsi dentro. Per loro risulta difficile questo pessaggio (è difficile anche per noi adulti), ma possiamo aiutarli concedendo loro l'opportunità di mettersi alla prova.

SCENDIAMO IN CAMPO

Per aiutare i ragazzi ad individuare le loro qualità, proponete loro varie attività, pensate a degli stand, diverse prove da sottoporre ad ogni singolo ragazzo (Giochi di logica, creatività, movimento, espressione canora, ecc....). In questo modo i ragazzi potranno provare concretamente e scoprire, qualora non lo avessero già fatto, le loro capacità.

E se qualcuno non riesce a fare nulla? Impossibile.... tutti hanno una capacità. Forse qualcuno non avrà grandi doti da mettere a disposione, qulacuno non sarà portato a fare grandi perfomances di qualsiasi genere... ma fate capire ai ragazzi che sicuramente ci può essere una parte del proprio carttere che può diventare una qualità.

Terzo incontro

Al servizio della squadra

PAROLA CHIAVE:

Fare spogliatoio

OBIETTIVO:

Far capire ai ragazzi l'importanza di valorizzare le proprie qualità, mettendole a servizio del gruppo.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Dopo aver capito, la settimana scorsa, l'importanza di guardarsi



dentro per riconoscere le proprie qualità, i propri pregi e quanto di buono Dio ci ha regalato, è ora fondamentale far capire ai ragazzi come queste doti non debbano essere custodite gelosamente e tenute per sé, ma donate agli altri e messe al servizio della squadra (nel nostro caso il gruppo acr). Proprio la pluralità di qualità che ci diversificano gli uni dagli altri, renderà il nostro gruppo sempre più solido e "performante" (per mantenere la metafora sportiva). Dalla simpatia alla pazienza, dalla capacità di ascolto all'altruismo; sono tutte doti che, se donate, miglioreranno le dinamiche e le relazioni.

Un altro aspetto che dovremo far capire ai ragazzi è che non deve esserci una classifica nelle qualità, che non devono essere messe su una scala gerarchica. Altrimenti il rischio è quello che qualcuno si creda "meno" di altri e si sottovaluti. Ci sono, infatti, qualità che riescono ad emergere più di altre e sono, quindi, più visibili (la capacità di divertire, di regalare un sorriso, l'estro, la fantasia, ecc.) ma ce ne sono altre che magari rimangono più nascoste ma che sono altrettanto importanti. Ci sono, ad esempio, quei ragazzi che rimangono un po' nell'ombra non emergendo particolarmente all'interno del gruppo ma che sono, invece, bravissimi nel capire gli altri, nell'avvicinarsi a qualche amico che sta vivendo un momento delicato, nell'essere empatici...

Sanno, quindi, fare spogliatoio, come si dice di chi, all'interno di una squadra di calcio, pur non avendo particolari doti tecniche e magari non giocando neppure troppo, è capace di tenere unito il gruppo squadra, stimolando e aiutando i compagni, stando loro vicino nei momenti difficili e fornendo sempre un supporto psicologico e caratteriale.

SCENDIAMO IN CAMPO

Non è facile fare comprendere tutto questo ai ragazzi, per farlo c'è bisogno di un attività che li metta "in campo" in prima persona, che gli faccia fare un esperienza.

Proponete ai ragazzi di costruire qualcosa, assieme.... Dategli un fine e loro devo raggiungere insieme lo scopo.

Potete chiedere a loro di fare assieme un puzzle, uno show, una drammatizzazione, inventare uno spot pubblicitario, ecc....

Date a loro solo il compito, l'obbiettivo, devono essere i ragazzi a capire come raggiungerlo con le loro forze, dividendosi i compiti in base alle proprie capacità. Vedrete che naturalmente i ragazzi capiranno cosa possono fare all' interno del gruppo: Ci sarà chi coordina, chi esegue, chi crea, chi motiva il gruppo.

Quarto incontro



L'importanza delle regole

PAROLA CHIAVE:

Regoliamoci

OBIETTIVO:

Far comprendere ai ragazzi che per vivere in comunità, in un gruppo, è necessario rispettare delle regole.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Quando il gruppo è formato e ognuno mette le proprie qualità al servizio degli altri, è necessario darsi (o ricevere) e rispettare determinate regole.

Cosa sono le regole? Perché esistono?

I ragazzi pensano che le regole siano qualcosa di negativo delle fastidiose e limitanti imposizioni dettate dagli adulti affinché il loro comportamento sia adatto al luogo o alla Dio ci suggerisce delle "regole di vita" da seguire attraverso i dieci comandamenti.

Imparare a rispettare le regole morali non implica una vita fatta di privazioni. Al contrario, permette di assaporare nuovamente il gusto dei buoni principi e della propria forza morale. Ci regala una maggiore libertà e un maggiore benessere nei confronti di quello che ci circonda e di noi stessi.

situazione in cui vengono a trovarsi.

Legandosi al tema di fondo di questo sussidio, l'educatore deve mostrare ai ragazzi come anche nello sport esistano delle regole da rispettare, dei regolamenti di gioco, fondamentali per una giusta ed equilibrate competizione.

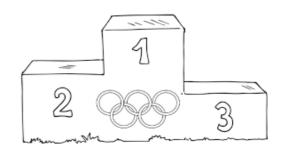
SCENDIAMO IN CAMPO

Può essere proposta ai ragazzi una riflessione sui temi sopracitati partendo dall'organizzazione di un gioco di squadra (ruba bandiera, palla prigioniera ecc...) da giocare in un primo momento senza regole, rendendo lecito qualsiasi atteggiamento/movimento, non considerando I limiti del campo tracciato, e dopo un prevedibile momento di caos si inseriranno gradualmente le consuete le regole. Ci saranno ragazzi che tenderanno a giocare ponendosi loro stessi dei "limiti" altri che sfrutteranno l'anarchia iniziale per prevalere facilmente sugli avversari, ma i ragazzi dovranno capire quanto più bello e gratificante si giocare con un regolamento chiaro, condiviso e rispettato da tutti.

Le regole necessarie per una buona e costruttiva convivenza nella vita di tutti i giorni possono essere riassunte in tre forme di rispetto:

- rispetto per gli alti
- rispetto per l'ambiente e le cose
- rispetto per Dio

Quinto incontro Il sano agonismo



PAROLA CHIAVE:

Ad armi pari.

OBIETTIVO:

Far capire ai ragazzi che l'agonismo non ha mera valenza negativo/competitiva. Il vero agonismo realizza il suo sincero obiettivo educativo quando l'iniziale desiderio di affermazione di tipo aggressivo del bambino/ragazzo si trasforma in una spinta motivazionale che ricerca il confronto con l'avversario per verificare le proprie capacità.

SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Il bambino/ragazzo compete naturalmente e ha un concetto di agonismo e di risultato diversi da quello dell'adulto. L'agonismo dei bambini è, o dovrebbe essere, non odio, provocazione o scorrettezza ma voglia di fare, coraggio, concentrazione sul gioco. Non è un voler vincere a tutti i costi. Il "gioco" è l'attività durante la quale i bambini/ragazzi lavorano divertendosi, vengono stimolati in proporzione alla loro età attraverso mini-competizioni, orientando l'aggressività attraverso le regole.

Il tema delle regole lo abbiamo affrontato in precedenza, ma occorre sottolineare la loro importanza anche in questo caso: educare all'agonismo vuol dire insegnare ai giovani a saper utilizzare, all'interno di regole codificate, l'uso efficiente della propria aggressività. Un sano agonismo si basa su una sana aggressività, cioè su una aggressività concentrata sullo scopo da raggiungere e non sull'umiliazione dell'avversario o, peggio ancora, sul gratuito danneggiamento fisico dell'avversario.

È dovere dell'educatore fare in modo che ogni bambino/ragazzo riesca a misurarsi con sé stesso e con gli altri in modo giusto, attraverso forme di agonismo che "riempiano dentro" e non lascino tracce di "vuoto".

L'attività da pianificare questa settimana dovrà tenere conto, quindi, dei sequenti aspetti:

Necessita di confronto competitivo (quindi stimolante) per l'ACRrino:

Serve un elemento di confronto, prima con l'avversario e poi con le leggi della natura o con sé stesso.

Serve un traguardo da raggiungere, un elemento fisico da superare, un avversario da battere. Serve una motivazionale (una classifica? Un premio?).

Livelli comuni di partenza:

Coloro che partecipano al gioco partono con le stesse possibilità di riuscita, altrimenti, come si è soliti dire, "non c'è più gara" (dividiamo sempre, allora, i partecipanti per età, per caratteristiche, ...)

Utilizzo di regole:

Servono le regole. Vanno comunicare chiaramente, magari anche affisse nell'area di gioco. Contesto:

L'attività va realizzata all'interno di uno spazio e di un tempo definiti che le conferiscono il giusto significato (l'agonismo assume significato e ritualità e tutto ciò che avviene al di fuori di esso è energia sprecata).

Fornendo ai ragazzi le stesse possibilità di riuscita, si parte ad armi pari, non c'è la necessità di poter scegliere vie irregolari, aggressive, scorrette per raggiungere il risultato e la vittoria ha più valore!

SCENDIAMO IN CAMPO

È possibile proporre due modalità di gioco: magari la prima mance potrebbe trascendere tutte le indicazioni fornite sopra. Ad esempio, si potrebbero costituire due squadre totalmente squilibrate: una costituita da solo ragazzi grandi contro una di soli bimbi piccoli (oppure ragazzi estroversi VS ragazzi timidi, ...). Ecco che, probabilmente, il gioco non sarà divertente per nessuna delle parti coinvolte, perché non ci sarà partita ed entrambe le squadre perderanno interesse per il gioco. La competizione sana è importante e va stimolata con le giuste accortezze.

In una seconda mance si potrà, invece, seguire le indicazioni sopra ripotate, definendo eque squadre, obiettivi stimolanti ma raggiungibili, adequate regole.

L'Equipe ACR vi augura un buon cammino !!!