

Riunione A02-Amicizia1

L'amicizia-parte 1 °

Obiettivo: discutere su cos'è l'amicizia secondo loro.

Programma:

Ore 20.30 Accoglienza

Ore 20.45 Raduno e preghiera, distribuendo a tutti copia della preghiera riportata nelle pagine seguenti

Attività "seria". Si svolge nella sala tavoloni. Se il numero totale dei ragazzi fosse superiore a 20, dividersi in due gruppi (uno in sala tavoloni e l'altro sala TV). Non usare in ogni caso la sala giochi, perché

- non si presta agli incontri (troppo dispersiva)
- è disturbata dai ragazzi di 3° media che giocano proprio lì accanto.
- serve per fare il gioco successivo in caso di pioggia.

Descrizione dell'attività

Fase 1

Ad ogni ragazzo/a viene distribuito un foglio adesivo e devono scrivere cose che sono per loro l'amicizia. Per fare questo però hanno bisogno di due cose: pennarelli e supporti rigidi su cui appoggiarsi per scrivere. Comunque non devono necessariamente stare lì dove sono per scrivere il biglietto, ma hanno 5 minuti per farlo e che possono anche andare ad appoggiarsi altrove.

Mano a mano che hanno scritto i biglietti, saranno appesi ad un cartellone già che porta la scritta: "l'amicizia è....."

Leggeremo e commenteremo tutto ciò che hanno scritto i ragazzi e lo appenderemo ad una delle pareti.

Optional. Prima di questa distribuzione di fogli, si può far sentire la canzone "L'amico è", distribuendo anche il testo della canzone.

Fase 2

- Se fa un brevissimo riassunto della riunione scorsa, cercando di vedere se hanno pensato al nome da dare al loro gruppo (normalmente non ci pensano in molti, ma proviamo lo stesso).
- Invito alla Messa domenicale e ancora a venire a cantare (indicando anche quando saranno le prove di canto)
- Distribuzione dei CD delle foto per chi li desiderasse. Se non fossero ancora pronti, rinviare questo punto alla riunione successiva.

Ore 21.15 Gioco finale

Bandiera Svizzera (se fa bello)

Passaggio delle sedie (se piovesse)

Materiale da preparare

1. Cartellone con la scritta Amicizia (N°2 se si prevede di fare 2 gruppi)
2. Fogli adesivi ritagliati a forma di rettangolo (vedi pagina 3)
3. Penne
4. Supporti in compensato rigidi su cui scrivere
5. Mazza di carta a disposizione per gioco in caso di pioggia
6. Optional: testo canzone Amico è (l'imp3 è su CD o scaricabile da Internet)

Descrizione dei giochi

Se fa bello: Bandiera Svizzera

E' un gioco di tattica. E' un gioco che richiede spirito di squadra e quindi sembra ideale per riprendere il tema del gruppo introdotto la scorsa riunione

Normalmente è utile dividere il gruppo in due, quindi si avranno due Partite di bandiera svizzera in contemporanea. Però questo è da valutare di anno in anno, sulla base delle persone effettivamente presenti all'incontro. In linea di massima tenete presente che per ogni manche giocano circa 4-5 persone per ogni squadra. Quindi se le squadre fossero troppo numerose molti si annoierebbero.

Per la divisione in due gruppi, non è però da contare il campo piastrellato, perché si ruberebbe spazio a quelli di 3° media che sopraggiungono. E' sufficiente dividere il campo da calcio in 2 zone.

Spiegazione del gioco

Questa volta il campo a gioco è diviso in due parti nel senso della lunghezza e i giocatori di entrambe le squadre sono sulla stessa linea di fondo, numerati in modo casuale dal capitano, senza che gli avversari conoscano gli abbinamenti.

Sull'altra linea di fondo vi sono le rispettive bandiere da prendere e portare dietro la propria linea. Il capitano della squadra che la sorte ha designato chiama un numero e corrisponde a un proprio giocatore;

costui ha 10 secondi di tempo (ciò serve per trarre in inganno gli avversari) per iniziare a correre verso la propria bandiera.

Quando il giocatore chiamato lascia la linea di partenza, tutti i giocatori della squadra avversaria si lanciano al suo inseguimento;

quando viene toccato si ferma in tale posizione. Tutti si riportano sulla linea di partenza e si ricomincia con un giocatore dell'altra squadra.

Al termine di questo passaggio, tocca di nuovo al capitano della prima squadra chiamare un proprio numero che cercherà, prima di correre verso la bandiera, di liberare il proprio compagno, toccandolo, in modo da essere in due a essere inseguiti. Si va avanti così alternando le partenze.

Vince la squadra che per prima riporta la propria bandiera.

I giocatori liberati possono anche ritornare sulla linea di partenza per dare una mano ai giocatori rimasti ad inseguire.

Se Piove, Gioco del passaggio di sedie

Regole:

Ci si dispone in cerchio. Ogni giocatore è seduto su una sedia. Ad ogni giocatore viene assegnato un seme delle carte da gioco (cuori, fiori, picche, quadri) e gli viene disegnato su una mano per non dimenticarlo. Svolgere questa parte con più animatori.

Si decide il senso di gioco (orario, per esempio).

L'arbitro mescola un mazzo di carte ed estrae la prima (per esempio, un 7 di cuori). Tutti coloro che hanno disegnato sulla mano il seme della carta estratta (cuori...), si spostano sulla sedia alla loro sinistra. Se è libera, nessun problema. Se è occupata, ci si siede sulle ginocchia dell'occupante, senza limiti di numero. Il gioco prosegue, con l'avvertenza che una persona si può muovere solo se non ha nessuno seduto sopra di sé. (per esempio: due persone sedute vicino con seme cuori, se viene estratto il 7 di cuori, si spostano a sinistra. La prima si siede sulle ginocchia di chi gli sta a sinistra, la seconda si siede sulla sedia che costui ha liberato).

Questo gioco funziona bene solo se:

- Le sedie sono vicine fra loro e ben disposte in cerchio
- Se le carte vengono pescate dal mazzo in modo MOLTO rapido. Le persone devono muoversi velocemente. E' un gioco senz'altro rapido.

Vince chi... - ritorna per primo alla sedia da cui è partito (anche se deve sedersi sopra una pila di persone!)

Alcune cose da leggere

Per animatori in preparazione a questo e al prossimo incontro sull'amicizia. Questi sono i punti da trattare. E' una traccia molto utile.

1. L'amico/a del cuore è quello di cui "ci si fida", a cui si raccontano i segreti, i sogni, i problemi.
Due amici costituiscono la "prima comunità", al di fuori della propria famiglia, nella quale è possibile vivere senza competizione, senza invidia, con sincerità rispetto assoluto per la parola data.
2. Sono in forte aumento del amicizie informatiche, quelle cioè che nascono attraverso i "nuovi media" (telefonino, e-mail, chat, facebook). E' vera amicizia?
NO!, mette in guardia lo psicanalista Vittorino Andreoli. "il rischio che queste amicizie virtuali si sostituiscono a quelle reali, perché sono più semplici da gestire: non c'è conflitto, non c'è un vero confronto. Così i protagonisti finiscono per ritrovasi completamente impreparati a gestire una relazione in carne e ossa. L'amico in rete finisce per essere un amico di comodo"
3. Non bisogna rimettersi al caso e aspettare che un amico arrivi come una mosca che si abbatte su di noi in volo. Vi sono "regole" per dare la caccia a un amico.
Sentiamo cosa dice Socrate:
 - a. Rendersi gradevoli, amabili. Difficilmente ragazzi spigolosi, barbosi, annoiati sapranno attirarsi le simpatie dei compagni. Chi non è felice di sé stesso non potrà sperare di conquistare gli altri perché invia decine di sms al giorno
 - b. Essere sinceri e spontanei fino al punto di fare presente le cose che non vanno; la finzione non costruisce nulla di buono
 - c. Conoscere le qualità, i difetti, i pensieri dell'altra persona per parlarne a aiutarsi a realizzare ciò che è giusto e buono
 - d. Fiducia e fedeltà: sono due qualità indispensabili. Se vengono a mancare, salta tutto.
4. Domande di stimolo alla discussione
 - a. "Molte persone entreranno ed usciranno dalla tua vita, ma soltanto gli amici veri lasceranno impronte nel tuo cuore " (Eleanor Roosevelt). Hai già provato la verità di queste parole? Quale tipo di segni hanno impresso nel tuo cuore?
 - b. Quali difficoltà pratiche hai incontrato finora per trovare e conquistare un amico?
 - c. Credi nell'"amicizia che non finirà mai", oppure sei del pare esattamente opposto?
 - d. Quali sono le parole e gli atteggiamenti che fanno perdere l'amicizia?
 - e. Pensi che sia più importante *collezionare amici* o *diventare amici* degli altri?
 - f. Come dovrebbe essere per te l'amico/a ideale?
 - g. Come ti comporti quando finisce l'amicizia e quando vedi due amici litigare?

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.