

Riunione B_08_Festa Immacolata

*Festa Immacolata Concezione
Lc 1,26-38)*

Obiettivo

Far conoscere meglio la figura di Maria
Seguendo il suo esempio e il suo invito, confessarsi

Note IMPORTANTI: Leggere attentamente

Dato che in occasione della festa della Immacolata il gruppo missionario organizza sempre la mostra missionaria, la sala giochi non è disponibile, in quanto ne staranno ultimando l'allestimento

Il gruppo della seconda media andrà in via eccezionale nella sala superiore, perché hanno necessariamente bisogno di un salone (vedi incontro A09)

Ne consegue che le stanze disponibili per il gruppo della terza media sono la sala tavoloni e la sala TV. Può darsi che qualche ragazzo si lamenti di questo, perché la sala superiore è sempre stata la loro stanza. E' importante che tutti conosciamo il motivo di questo trasferimento per saperlo spiegare a chi ce lo domandasse.

Programma

Ore 21.08	Max	Ritrovo all'aperto
Ore 21.10		Inizio quiz
Ore 21.25		Visione PowerPoint (vedi nota)
Ore 21.30	fino alle 21.40	Discussione in due gruppi
Ore 21.40		Ascolto del commento del don
Ore 21.50		Si tenta di trovare un giorno per le confessioni
Ore 21.55		Avvisi

PowerPoint

Il file è rintracciabile su Qumran2

Titolo: *Eccomi...avvenga di me quello che hai detto*

Ascolta... è il Signore che ti parla. Egli da sempre ha un progetto grande ed ambizioso per te, ma non può realizzarlo se tu non lo fai tuo e se tu non vuoi realizzarlo.

area: presentazioni/avvento - **nome file:** eccomi.zip

autore: Antonio Barone

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=3040&nf=eccomi.zip&area=presentazioni&sottoarea=avvento>

Di questa presentazione, si utilizzano solo le prime 8 slide (che è appunto l'estratto presente sul CD)

Ore 21.08 MAX!!!

- E' importante iniziare il prima possibile, perché purtroppo non c'è la sala giochi libera. Ci sono i calciobalilla nella stanza prima di Domenico Savio.
- Raduno e preghiera all'aperto.
- Divisione in 2 squadre facendo attenzione a distribuire bene i maschi

Ore 21.10

Si entra nella sala tavoloni (i tavoli messi da parte x avere + spazio possibile).

I ragazzi troveranno già due gruppi di sedie, una per ciascuna squadra

Gioco.

E' pensato per essere veloce, non più di 10 minuti. Per questo ci sono solo 11 domande

Il gioco consiste nel fare una domanda su Maria. Le squadre possono consultarsi e quindi uno per squadra si presenta nella postazione di tiro e gioca al tiro con freccette. Un solo tiro a testa. Chi fa il maggior punteggio ha diritto a rispondere. Se parità provano a tirare un'altra volta. Se c'è ancora parità comunicano nell'orecchio dell'animatore la risposta e se tutte e due sono corrette, entrambe le squadre ricevono il premio

Il premio per una risposta corretta consiste in due pezzi di puzzle. Più risposte corrette si danno e maggiore quindi sarà il numero di pezzi di puzzle che si riceve.

Quando una squadra ha in mano almeno 6 pezzi, dalla domanda successiva può, se vuole, provare ad indovinare a quale episodio del Vangelo corrisponde l'immagine.

Esempio:

Una squadra risponde correttamente e riceve il sesto pezzo.

Alla domanda successiva, risponde nuovamente in modo corretto. A questo punto può scegliere se ricevere i pezzi di puzzle, oppure provare ad indovinare a cosa corrisponde l'immagine. Però in questo caso rischia. Se risponde correttamente ha vinto il gioco. Se non risponde correttamente, la squadra avversaria riceverà i due pezzi di puzzle

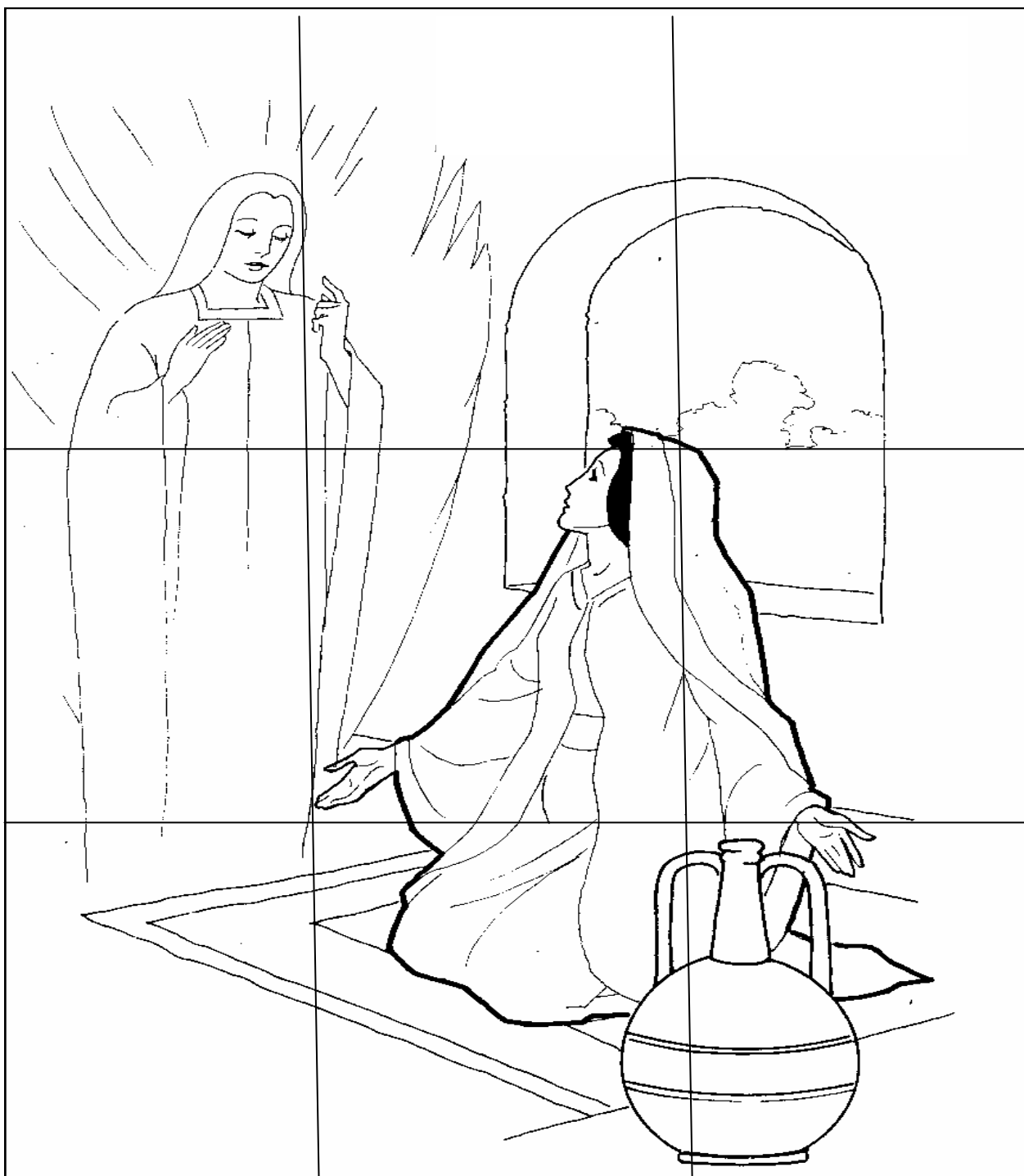
E' importante sottolineare che possono tentare di indovinare l'immagine solo quando rispondono correttamente ad una domanda.

Se anche avessero ormai trovato tutti i pezzi, ma non riescono ad indovinare l'immagine, vinceranno solo se scoprono il mistero.

Quando tutte e due le squadre avessero completato il puzzle, allora il gioco si interrompe senza vincitori

Domande:

1. Conoscete i nomi dei genitori di Maria? (Anna e Gioachino)
2. Come si chiamano i cugini di Maria? (Elisabetta e Zaccaria)
3. Cosa vuol dire Immacolata Concezione. (preservata dal peccato originale)
4. Quale santuario nel mondo è legato a questo dogma? (Lourdes)
5. Secondo voi, quando Maria rimase incinta, aveva più o meno di 18 anni? (meno)
6. Come si chiama il nome del bambino che Elisabetta aspetta? (Giovanni il Battista)
7. Di quanti mesi è più vecchio di Gesù? (6 mesi)
8. Quando Maria riceve il saluto di Elisabetta, con quali parole le risponde? (con il Magnificat)
9. Dove è sepolta Maria? (esiste la tomba, ma è vuota, perché è stata assunta in cielo)
10. Il nome dell'angelo che porta l'annuncio a Maria (Gabriele)
11. Cosa risponde Maria all'Angelo? (eccomi, sono la serva del Signore)



Dopo il gioco: si guarda la presentazione in Power Point

I due gruppi a questo punto si separano.

Uno rimane dov'è, mentre l'altro si sposta nella stanza della TV.

Insieme si cerca di rivivere quello che ha provato Maria. Il tempo per questa attività non deve superare i 10 minuti

Le domande che si possono porre ai ragazzi sono:

- Secondo voi come ha vissuto Maria l'annuncio dell'angelo?
- Come lo avrà detto al suo fidanzato e futuro sposo Giuseppe?
- Cosa avrà pensato Giuseppe?
- Sapete come ha reagito Giuseppe?
- Come lo avrà detto ai genitori? E questi le avranno creduto?
- Perché è andata da Elisabetta?
- Sapete quanto dista la casa della cugina Elisabetta da Nazaret, dove viveva Maria?
- Alla fine, secondo voi, per Maria è stato così facile accettare questa gravidanza?
- E noi come possiamo essere immacolati, o tornare immacolati? (con la confessione)

L'animatore prende appunti su ciò che emerge, così che poi i due gruppi possano riassumere quello che è emerso.

A questo punto ci si ritrova e il don fa il commento.

Avvisi finali importanti

1. Trovare un giorno o un pomeriggio per la confessione di gruppo
2. Ricordare che l'8 Dicembre è festa di precetto!

Frase da far scrivere sul quaderno:

«Eccomi, sono la serva del Signore, avvenga di me quello che hai detto». (Lc 1,38)

RICODARSI DI FAR LEGGERE IL BRANO PER LA PROSSIMA VOLTA RELATIVO ALL'INCONTRO STABILITO SUL CALENDARIO

Divisione in ruoli

Durante il gioco

_____	Anima gruppo 1 nel gioco
_____	Anima gruppo 2 nel gioco
_____	Fa le domande e distribuisce i pezzi di puzzle
_____	Punteggi ed eventuali spiegazioni alle risposte

Durante la suddivisione nei due gruppi per la riflessione

_____	Gruppo 1
_____	Gruppo 2

Note organizzative

Questo incontro prevede un pò di preparazione delle stanze, quindi è opportuno arrivare il prima possibile (cioè alle 20.20)

- La sala tavoloni va sgomberata completamente, piegando anche le gambe dei tavoli, per far più spazio possibile, affinché i 3 gruppi stiano comodi.
- Poi bisogna trovare il gioco del tiro con le freccette e appendere in qualche modo il bersaglio. Per fissare il bersaglio, gli anni scorsi abbiamo preso una lavagna mobile (che si trova in sala TV) e ad essa - con dello scotch - appendevamo il bersaglio. Ci va comunque un pò di tempo a fare il tutto (trovare il gioco, spostare lavagna e fissare bersaglio) = 10 minuti.
- Chiedere quindi a tutti gli animatori di arrivare prima, così da fare le cose con calma, senza impazzire a chiudere tutti quei tavoli e avere così il tempo di accogliere bene i ragazzi quando arrivano.
- Infine bisogna preparare la sala TV, disponendo le sedie in cerchio (non attorno al tavolo perché sta male).
- Per le fotocopie, dato che sono solo 3 da fare, si possono direttamente stamparle a casa vostra su carta normale (rigida è migliore se p possibile) e poi ritagliarli. O direttamente all'oratorio. Sono solo 3 da fare, appunto. Badare, ovviamente, di fare 3 gruppetti separati, per evitare di dare doppioni ad una squadra. Basterà mettere i pezzi in apposite buste (in oratorio ci sono le buste, dentro mobile nel bar).

Osservazione circa la divisione in squadre.

Se i partecipanti all'incontro fossero superiori a 15, fare 3 gruppi per il gioco a quiz.

Si è notato infatti che stando seduti insieme, fermi, se il gruppo è numeroso (>6) alcuni dei componenti – sentendosi inutili – cominciano a fare baccano in modo incontrollato.

Per passare poi ai 2 gruppi di divisione, su fa così:

Le 3 squadre del gioco quiz saranno così costituite da

A = solo da femmine

B = 50% maschi e 50% femmine.

C = 50% maschi e 50% femmine.

Quando, finito il gioco, bisogna creare 2 gruppi, sarebbero così composti

Gruppo 1 = 50% di A + B

Gruppo 2 = 50% di A + C

Verifica dati x calendario della Novena

Eventualmente continua e termina in questo incontro la verifica dei nomi, date di compleanno, numeri di telefono.

Ricordarsi di proseguire l'attività di raccolta dati per dare in tempo alla tipografia info per preparare calendario di regalo (vedi incontro sulla Novena)

Osservazioni dal 2009

Nel 2009 avevamo un gruppo numeroso per questo incontro (20 persone). Il gioco si è allungato parecchio, anche perché – dovendo fare 3 gruppi – è normale che il quiz duri di più.

In questa occasione, si è saltato il momento di divisione in 2 gruppi, e subito il don – dopo la presentazione in ppt – partendo dalle domande a disposizione ha fatto il commento e guidato la discussione. E' venuto bene ugualmente.

Gli anni precedenti, invece, avendo gruppi meno numerosi, si è riusciti a fare anche la discussione in 2 gruppi. Valutare di caso in caso.