

Riunione B_04: La scuola_1 °Parte

La scuola. Parte Prima

Obiettivo

- Introdurre il tema della scuola
- Pendere i dati delle scuole che i ragazzi avrebbero intenzione di intraprendere l'anno prossimo. In questo modo, il prossimo incontro, si porteranno dei ragazzi più grandi di loro, ai quali potranno fare le domande che ritengono più utili per loro. Ma per poter scegliere i ragazzi giusti, occorre sapere quali tipi di scuola si vuole parlare. Per esempio è inutile portare uno che fa ragioneria se poi a nessuno del 1996 interessa fare quella scuola. Questo è importante da spiegare ai ragazzi, per motivarli a scrivere correttamente le informazioni sul foglio che verrà loro distribuito all'inizio dell'incontro

IMPORTANTE

Questo incontro – come vedrete – non ha nulla di particolare. Ma è molto importante pensare a quello successivo, che si basa proprio sulla presenza di volontari che parlano della loro scuola ai ragazzi.

Dato che questo incontro cade sempre prima della castagnata è bene sfruttare questo momento in cui si vedono tutti gli animatori per trovare questi volontari.

- 1. Data l'importanza di questo compito, è bene che sia svolto direttamente e in prima persona dal responsabile del gruppo di 3° media.**
- 2. NON chiamare gli animatori del gruppo di 2° media come testimonial, perché altrimenti poi ci sono problemi di mancanza animatori. Al massimo uno solo e in ogni caso AVVISARE il responsabile del gruppo di 2° media, che altrimenti si troverebbe spiazzato.**

Attività

- Ore 21.10 Raduno all'aperto e preghiera
- Ore 21.15 Si sale in sala superiore, dividendosi in 3 gruppi (automaticamente perché ci saranno già 3 gruppi di sedie)
Un animatore per ogni gruppo
- Si fa un primo annuncio per la festa della castagnata, invitandoli tutti a Messa
- Ore 21.20 Sondaggio sul tipo di scuola che pensano di fare dopo medie (vedi punto "0")
- Ore 21.30 Inizio gioco sfida.
E' un gioco per scherzare un po' sulle materie che studiamo a scuola e sulle verifiche che dobbiamo fare. E' importante sottolineare che è un gioco e non una verifica.

Gioco a sfida

In generale ci si divide in gruppi piccoli (solitamente 3), capeggiati ciascuno da un animatore. Il capogioco fa la domanda; il gruppo risponde in silenzio scrivendo la sua soluzione su un foglio; il capogioco passa a controllare l'esattezza della risposta.

Giro di intervista per sapere qual è la scuola che più li aggrada

0. Prima di iniziare qualunque prova, vengono distribuiti dei foglietti, sui quali – in modo anonimo o meno – ciascuno segna a quale scuola ha deciso di iscriversi. E' possibile anche indicare più nomi se si è indecisi, o non segnare proprio nulla se proprio non si sa. E' possibile anche indicare solamente il tipo di scuola verso la quale si è orientati (es. tecnico, o letterario, pratico)
1. Prova di Italiano: Sinonimi e contrari. Si scelgono parole fra quelle disponibili e una a una la si propone ai ragazzi, chiedendo il sinonimo e il contrario. Poi si controlla e via di questo passo.
2. Prova di disegno: Differenze settimana enigmistica. Si distribuisce il foglio ai ragazzi (un paio per ogni squadra, in modo che tutti possano vedere) e si dà un tempo massimo a disposizione.
3. Prova di Geometria. Con procedura simile alla prova dei sinonimi e contrari, ovvero una domanda per volta.

N.B. E' chiaro che il materiale a disposizione per le prove è enorme. Se si facessero tutte le domande e le prove in essi contenuti, probabilmente arriveremmo alle 23.00.

Si è però deciso di lasciare tutto questo materiale, solo per poter avere una maggiore scelta delle domande da fare.

Si tratta di stabilire dei tempi per ognuna delle prove e rispettarli. Il numero di domande da fare automaticamente salta fuori.

Dopo il gioco

- Lettura del brano biblico

1Sam 24, 1-8

Davide salì di là e abitò nelle fortezze di En-Ghedi.

Quando Saul tornò dall'inseguimento dei Filistei, vennero a dirgli: «Davide è nel deserto di En-Ghedi».

Allora Saul prese tremila uomini, scelti fra tutto Israele, e andò in cerca di Davide e della sua gente fin sulle rocce delle capre selvatiche;

e giunse ai recinti di pecore che erano presso la via; là vi era una caverna, nella quale Saul entrò per fare i suoi bisogni. Davide e la sua gente erano in fondo alla caverna.

La gente di Davide gli disse: «Ecco il giorno nel quale il SIGNORE ti dice: "Vedi, io ti do in mano il tuo nemico; fa' di lui quello che ti piacerà"». Allora Davide si alzò e, senza farsi scorgere, tagliò il lembo del mantello di Saul.

Ma dopo, il cuore gli batté per aver tagliato il lembo del mantello di Saul.

Davide disse alla gente: «Mi guardi il SIGNORE dall'agire contro il mio re, che è l'unto del SIGNORE, e dal mettergli le mani addosso; poiché egli è l'unto del SIGNORE».

con queste parole Davide frenò la sua gente e non le permise di gettarsi su Saul. Saul si alzò, uscì dalla caverna e continuò il suo cammino.

- Conclusione con rinnovo invito per castagnata
- Alcuni anni purtroppo è capitato che durante il prossimo incontro, abbiano partecipato persone che non erano presenti la volta precedente e fossero invece assenti quelli che hanno richiesto determinate scuole. Questo è dovuto ad una “volatilità” dei ragazzi che si può spiegare in tanti modi, ma che di fatto va tenuta in conto.
Non bisogna poi dimenticare che il periodo (novembre) in cui questo incontro si svolge è tipicamente soggetto a estese epidemie influenzali. Per ridurre al minimo questo rischio, già durante questo incontro **sottolineare a più riprese l'importanza di esserci la volta prossima, perché ci saranno persone che verranno proprio per loro. Dare importanza a questo aspetto, caricarli.**
- **La frase da far scrivere sul quaderno è**
Ecco il giorno in cui il Signore ti dice . . . (1 Sam 24, 5).
E' vero che questa frase può sembra strana. Ma il significato è questo: stare attenti a ciò che ti suggerisce il Signore. Dio ha un progetto su di te. Puoi scoprirlo se ti sforzi di stare attento alla sua voce.

Divisione compiti fra animatori

Questo incontro non prevede proiettore e quindi è abbastanza semplice la preparazione della stanza (solo fare 3 gruppi di sedie come l'altra volta). La parte delicata è dividersi i compiti.

<u>Cosa fare</u>	<u>Chi le fa</u>
Squadra 1	
Squadra 2	
Squadra 3	
Chi guida e spiega il sondaggio delle scuole	
Chi guida il gioco (ovvero dirige le tre prove)	
Chi prepara la stanza (3 gruppi di sedie)	
Chi prepara i fogli e penne per il sondaggio sulla scuola	
Chi prepara le fotocopie per il gioco delle differenze	
Chi prepara i fogli e le penne (e anche i supporti di cartone rigidi su cui appoggiare il foglio) per scrivere le risposte alle varie domande del gioco	

Importante. Non fare le fotocopie la sera stessa dell'incontro in oratorio, perché la fotocopiatrice potrebbe avere problemi. La fotocopiatrice è sempre qualcosa da farsi con calma, senza fretta.

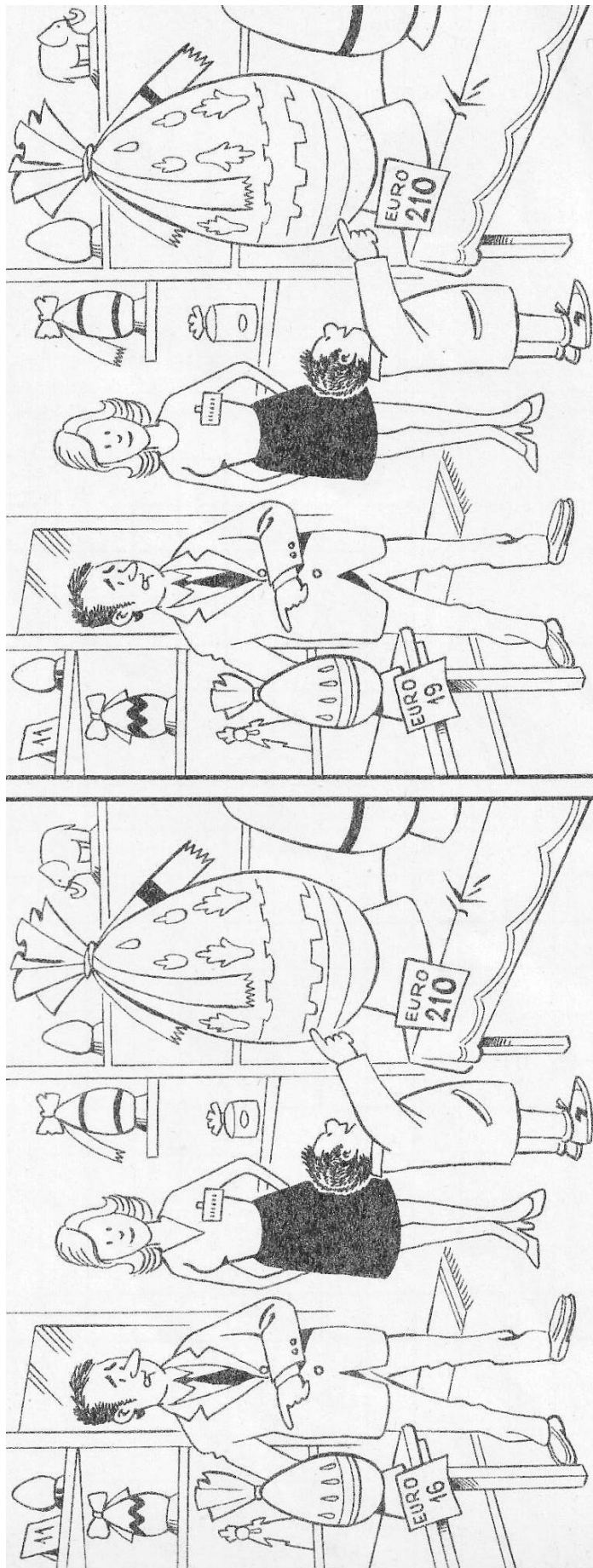
Procedere nel pomeriggio in oratorio, o in parrocchia.

QUIZ SU GEOMETRIA

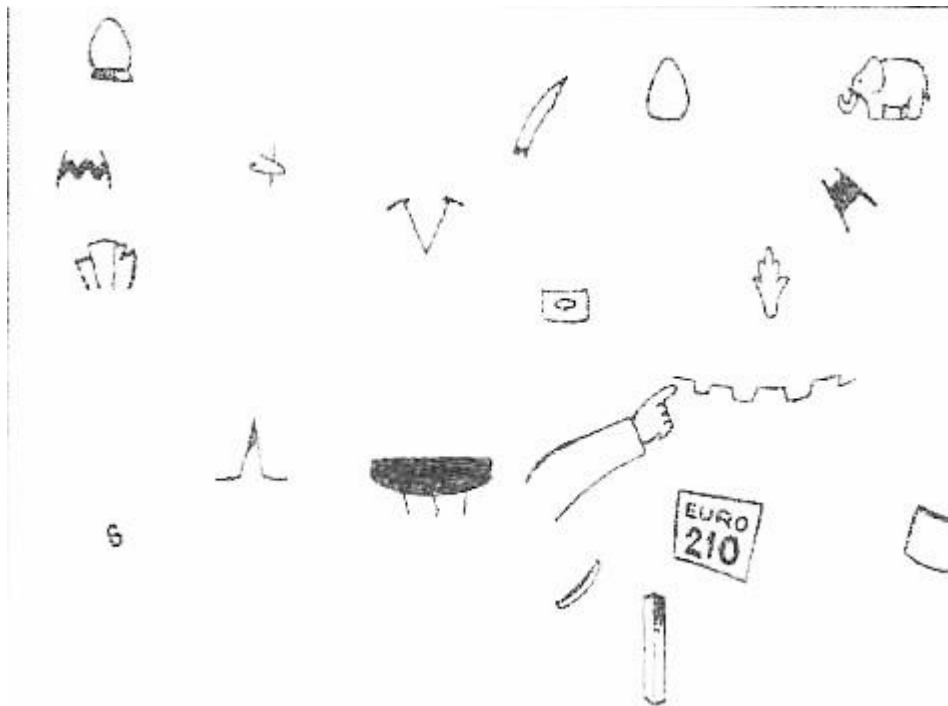
Qual è l'unità di misura di....?

1. Lunghezza	Metro
2. Massa	Chilogrammo
3. Corrente elettrica	Ampere
4. Temperatura	Gradi Kelvin
5. Tempo	Secondo
6. Sostanza	Mole
7. Capacità	Litro
8. Superficie	Metro quadro
9. Tensione elettrica	Volt
10. Frequenza	Hertz
11. Intensità sonora	Decibel
12. Velocità	Metri al secondo
13. Potenza elettrica	Watt
14. Volume	Metro cubo
15. Energia	Joule
16. Forza	Newton
17. Resistenza elettrica	Ohm
18. Luminosità	Candela
19. Carica elettrica	Coulomb
20. Pressione	Pascal
21. Capacità elettrica	Farad
22. Angolo	Radiante
23. Induttanza elettrica	Henry

Trovate 20 differenze fra i 2 disegni



Soluzione per il gioco delle differenze



*E' CONTRARIO
DI...*

E' SINONIMO DI...

ACCETTARE

BONTA'

CONCLUSIONE

DARE

ESORDIO

FATICA

GIUSTO

IMPEDIRE

LUCE

MAGRO

NEGARE

ONORE

PARTENZA

RICCO

STANCO

*E' CONTRARIO
DI...*

E' SINONIMO DI...

ADAGIO

BRUNO

CERTO

DISTRATTO

ENTRARE

FEDELE

GENEROSITA'

INTERROMPER
E

LISCIO

MORIRE

NOCIVO

ODIO

PAURA

RICORDARE

STRANIERO

	<i>E' CONTRARIO</i>	
ACERBO	<i>DI...</i>	
		<i>E' SINONIMO DI...</i>
BREVE		
CHIARO		
DETERMINATO		
ENORME		
FALSO		
GENTILE		
IMPORTANTE		
LIBERARE		
MUTO		
NOIOSO		
OPPORTUNO		
PERMETTERE		
RIDERE		
SPARIRE		