

MISSION Impossible!

L'attività che vi proponiamo è una sequenza di tre prove che coinvolgeranno i ragazzi in una vera e propria Mission Impossible. Gareggeranno, supereranno delle prove e alla fine scopriranno in maniera originale cos'è Missione. Infatti il premio di questa staffetta sarà l'incontro con un ospite particolare, che sceglierete voi di invitare, e che racconterà ai ragazzi cosa significa Missione per lui. L'ospite può essere il parroco, un catechista con una particolare vocazione, un missionario in visita alla parrocchia, una suora, una persona che possa raccontare di come vive/tesmonia il Vangelo nella sua vita quotidiana; può non essere necessariamente un consacrato, ma anche chi ha fatto scelte di vita importanti, controcorrente, particolari, significative.

PREPARAZIONE

Occorrente:

Per la prova n.1: lumini, etichette adesive, penne.

Per la prova n.2: sagome di vesti Bianche di carta.

Per la prova n.3: benda, oggetti per fare gli ostacoli, ciotola, fiammiferi.

L'animatore divide il gruppo in squadre, in base al numero dei ragazzi.

Fare squadre non troppo numerose e, possibilmente, di equal numero di componenti.

DINAMICA

1° prova - segno pasquale il CERO

La squadra deve cercare dei lumini che, in precedenza, l'animatore ha sistemato in chiesa (se possibile) oppure in un'altra stanza, oppure fuori la sede. I lumini sono visibili e ogni ragazzo della squadra deve prenderne soltanto uno.

Una volta presi i lumini, la squadra torna dall'animatore che consegna un'etichetta adesiva ad ogni componente. L'etichetta verrà tagliata in precedenza dall'animatore in modo da poter essere attaccata sulla parte esterna del lumino (meglio usare lumini con involucro esterno di plastica).

L'animatore dice ad ogni ragazzo di scrivere sull'etichetta adesiva (prima di attaccarla sul lumino): il proprio nome e, usando poche parole, la risposta alla domanda: "per quello che conosci di Gesù, cosa ti affascina di Lui? Oppure cosa ti piace di Lui? Oppure quale gesto ti ha colpito?" (in base all'età dei ragazzi, scegliere cosa sia opportuno).

Dopo che ogni ragazzo ha scritto e applicato l'etichetta sul lumino, la squadra torna dall'animatore che fa lasciare i lumini in un luogo da lui designato e presenta alla squadra la seconda prova.

2° prova- segno pasquale la VESTE BIANCA

La squadra deve procurarsi dell'acqua ed un recipiente con cui annaffiare un fiore, un vaso, un'aiuola, un albero... ciò che di vegetale trova in loco.

Per verificare il superamento della prova, chiamare l'animatore per assistere.

A prova compiuta, l'animatore consegna ad ogni ragazzo della squadra una veste bianca (piccole vesti bianche di carta realizzate dall'animatore) e spiega cosa fare per la terza prova.

La veste bianca dovrà essere posta sotto al proprio lumino, conquistato in precedenza.

ATTIVITA'



2. GLI STRUMENTI SI ACCORDANO

3° prova – segno pasquale il FUOCO

La squadra deve bendare un suo componente, guidarlo, usando solo la voce, attraverso un percorso (predisposto dall'animatore in precedenza) in cui ci sono degli oggetti da evitare (sedia, zaino, cestino...).

Chi è bendato deve evitare gli oggetti e, guidato dalle indicazioni dei compagni, arrivare alla fine del percorso dove trova un ciotola con dentro dei fiammiferi. Sempre bendato, prende un solo fiammifero, si sbenda, corre al punto di partenza e passa la benda ad un altro compagno. Stessa cosa devono fare tutti gli altri componenti della squadra. Meglio se l'animatore, anche solo da lontano, riesce a verificare lo svolgimento della prova.

Quando ogni componente della squadra ha preso un fiammifero, la squadra torna dall'animatore che invita a depositare il fiammifero (spento) di ognuno dentro al proprio lumino.

Quando tutte le squadre hanno terminato, l'animatore proclama la squadra vincitrice, sulla base del tempo impiegato e sul modo con cui sono state affrontate le prove (unità della squadra, incoraggiamento tra i componenti, collaborazione, clima, lealtà...).

L'animatore consegna il premio alla squadra vincitrice: un invito da portare ad un ospite per partecipare all'incontro del gruppo. Questa persona al momento è nascosta. La squadra cerca la persona, gli consegna l'invito e l'accompagna dal resto del gruppo.

L'ospite racconta di sé, della sua relazione con il Signore, di come si è sentito chiamato, quale aspetto di Gesù lo ha conquistato, da quale messaggio del Vangelo si è lasciato affascinare. I ragazzi possono fare delle domande ed interagire con la persona invitata.

L'animatore si congratula con tutti, perché la **Mission Impossible** si è trasformata in Missione e consegna loro l'impegno seguente:

- ♪ *A casa, nella scuola, nello sport, al catechismo, in ogni contesto possibile, ogni ragazzo applichi realmente e ponga in essere ciò che ha scritto sul lumino, durante la 1° prova del cero.*
- ♪ *Prenda spunto da come l'ospite si è lasciato coinvolgere dalla chiamata del Signore e dal suo racconto.*
- ♪ *Ogni volta che il ragazzo riesce ad attuare quanto ha scritto sul lumino, metta un piccolo pallino rosso sul lato della veste bianca in cui NON è scritto il proprio nome.*

Al termine dell'incontro, ogni ragazzo prende con sé il proprio lumino, la veste bianca ed il fiammifero.

N.B. ATTENZIONI DA AVERE:

- 1) l'animatore scelga bene il luogo in cui depositare i lumini, i fiammiferi e le vesti bianche
- 2) l'animatore può far fare la stessa prova a tutte le squadre contemporaneamente, oppure sfalsare l'ordine delle prove (esempio: la squadra A fa le prove nell'ordine 1,2,3 – la squadra B fa le prove nell'ordine 2,3,1 – la squadra C fa le prove nell'ordine 3,1,2...in base alla possibilità di gestione delle stesse). Se si opta per sfalsare le prove, prevedere più luoghi per lasciare i simboli, perché questi saranno consegnati con un ordine diverso, esempio: nel caso delle prove 3,1,2 sono fiammifero, lumino, veste; nel caso delle prove 2,1,3 sono veste, lumino, fiammifero...
- 3) l'animatore concordi in anticipo con l'ospite la natura del suo intervento, presentando lo scopo dell'incontro
- 4) l'invito per l'ospite (il premio) è lasciato alla fantasia dell'animatore: può essere un biglietto, oppure detto solo a voce, cantato...

