**AVARIZIA/GENEROSITA’**

|  |  |
| --- | --- |
| *Titolo* | **LE PIETRE COLORATE** |
| *Obiettivo* | Imparare a non vivere “sulla difensiva”, ma a scegliere uno stile in cui ci si espone nella relazione. |
| *Svolgimento*  | È indispensabile che questo gioco si svolga in uno spazio grande, proporzionato al numero di giocatori, con qualche ostacolo visivo (alberi, piante…). I ragazzi saranno divisi in squadre, riconoscibili ognuna ad uno specifico colore. Ad ogni ragazzo vengono dati 6 nastri del colore della squadra, da appendere al pantalone (tipo “scalpo”), che rappresentano le “vite”, cioè le possibilità di continuare il gioco nonostante gli attacchi subiti. Ogni squadra sceglie la posizione di una base (ben delimitata) nel campo da gioco, dove metterà 5 pietre colorate con il rispettivo colore. Lo scopo è conquistare le pietre degli avversari difendendo comunque la propria base: vince chi avrà più pietre allo scadere del tempo. In caso di parità, vince invece la squadra che ha conservato più pietre del proprio colore. I ragazzi sono divisi in ruoli: “cercatori”, “difensori” e “trasportatori”.* Il cercatore è colui che deve intrufolarsi nelle basi avversarie alla ricerca delle pietre; può prendere una sola pietra alla volta e non può essere attaccato dai difensori se si trova dentro l’area avversaria. Inoltre, non può neanche muoversi da lì con la pietra finché minimo 2 trasportatori non vanno in suo aiuto.
* Il difensore deve difendere la propria base tentando di attaccare gli avversari prima di essere attaccato da loro. Non può entrare nella propria base e nelle basi avversarie. Non può stare fisso di fronte alla propria base.
* Il trasportatore deve andare in aiuto al cercatore (con la pietra in mano), trasportandolo fino alla propria base, evitando gli attacchi dei nemici e proteggendo nello stesso momento il ragazzo trasportato.

Attaccare l’avversario significa staccare uno dei nastri appesi. Il giocatore è eliminato dal gioco solo quando ha perso tutte le “vite” (i nastri). Può rientrare in gioco “vendendo” una pietra della propria squadra, che permette di riacquisire altre 12 nastri.Occorre scegliere in modo proporzionato il numero di ruoli a seconda del numero dei giocatori per squadra. In linea di massima, i cercatori sono uno ogni 5-6 giocatori, mentre i trasportatori e i difensori sono in numero uguale. |
| *Razionalizzazione* | La vita non dipende da quello che abbiamo. Prendere consapevolezza di questa verità ci permette di abbandonare l’innata “paura di perdere”, alla quale cerchiamo di tenere testa accumulando successi, in maniera insaziabile. Chi è avaro non rischia mai, perché vuole è affetto dalla “sindrome del controllo” che porta ad avere tutto e tutti sotto il proprio “radar”. Discernere ci fa mettere in gioco, ci espone al rischio del dono di sé, dovendo mettere in conto anche la possibilità del fallimento. Nella dinamica del dono di sé, la gioia non è sulla linea di partenza, ma sempre alla meta, in quanto è frutto di una risurrezione e dunque contempla una perdita solo come passaggio intermedio. |
| *Durata* | 30 minuti |
| *Materiali* | 5 pietre per squadra dei rispettivi colori, 6 nastri colorati per partecipante, nastro segnaletico per delimitare le basi. |
| *Allegati* | - - - |
| *Titolo* | **SOTTO PROCESSO** |
| *Obiettivo* | Imparare a valorizzare lo stile del dono di sé all’interno di qualsiasi scelta quotidiana, in contrapposizione a dinamiche di autopreservazione. |
| *Svolgimento*  | L’attività inizia con la lettura del brano evangelico dell’incontro tra Gesù e il Giovane Ricco (Mt 19,16-22). Il nucleo centrale consiste in un processo al giovane ricco, con difensore e pubblico ministero. L’ambientazione deve essere ben allestita, come se fosse un vero tribunale. I ragazzi vengono divisi in due gruppi per riflettere sul brano, analizzando le figure di Gesù e del giovane ricco. In modo particolare, un gruppo approfondirà la tesi del giovane ricco e un altro la tesi contrapposta, quella di Gesù. È importante che, sia il gruppo chiamato a difendere che quello chiamato ad accusare, possano costruire delle tesi convincenti.Segue il vero e proprio processo, con tutte le sequenze professionali che si svolgono in un’aula di tribunale. Gli educatori saranno i giudici e i magistrati (eventualmente qualcuno può fornire aiuto ai due gruppi per portare avanti le tesi). La durata del processo dipende da quanto si fa acceso il dibattito.Terminata questa fase, i ragazzi rimangono negli stessi gruppi di appartenenza, ma si chiede loro di cambiarsi di ruolo tra difesa e accusa. Seguirà infatti un nuovo processo, dove però il giovane ricco è un giovane del nostro tempo e Gesù è un educatore (o un sacerdote). Entrambi i gruppi dovranno quindi riformulare le tesi di difesa e accusa considerando questo nuovo contesto.Al termine del secondo processo, si chiede ai ragazzi di riflettere personalmente sull’attività svolta, con l’aiuto di alcune provocazioni:* Mi coinvolgo fino in fondo in quello che vivo? “Sposo” quello che faccio?
* Quando ho l’impressione di “risparmiarmi”?
* A cosa non sono disposto a rinunciare? Cosa gli altri non possono toccarmi?
* Da cosa credo dipenda la mia gioia? Cosa mi serve per essere felice?
* Cosa c’entra Gesù con la mia gioia?
 |
| *Razionalizzazione* | Nel fare i propri interessi si può facilmente sbagliare: nella logica del Vangelo, chi trattiene non conserva, ma perde anche quello che crede di avere. Sappiamo regalare solo ciò che davvero possediamo; non riusciamo a regalare ciò che in realtà ci possiede. Imparare a rinunciare con spirito di libertà e distacco è premessa necessaria per affrontare qualsiasi decisione. L’avarizia è nemica del discernimento, perché porta a non volersi privare di nessuna possibilità, illudendosi di poter scegliere senza rischiare e garantendosi in ogni situazione una “uscita di sicurezza”. Dove non riesce l’avaro nel processo di discernimento, può riuscire solamente il povero, colui che si espone ad un cammino di gioia, perché considera Cristo la sua unica ricchezza.  |
| *Durata* | 1 ora |
| *Materiali* | Testo del brano del Vangelo (Mt 19,16-22); fogli e penne; materiale per allestire il tribunale. |
| *Allegati* | - - - |