**ACCIDIA/AUDACIA**

|  |  |
| --- | --- |
| *Titolo* | **BUTTATI!** |
| *Obiettivo* | Imparare ad essere audaci nelle relazioni, facendo crescere la fiducia. |
| *Svolgimento*  | In uno spazio piuttosto ampio, si colloca un tavolo robusto e due materassi. Ciascun giovane, bendato, è invitato a salire in piedi sul tavolo e da lì cadere a pancia in giù. Il resto del gruppo, in totale silenzio, sposterà i materassi in maniera tale da rendere sicura la “caduta” del ragazzo bendato. Quest’ultimo potrà scegliere da chi farsi guidare, dapprima solo con la voce, per raggiungere il bordo del tavolo, e poi con una mano, per accompagnare il “tuffo”. |
| *Razionalizzazione* | Il contrario della paura non è semplicemente il coraggio, ma è la capacità di affidarsi. Per vivere appieno occorre necessariamente osare, uscire dalle proprie zone di *comfort* e giocarsi fino in fondo nella relazione con l’altro. Se non si accetta questo rischio si può solo “vivacchiare” o restare in stand-by. La parte migliore della vita sta nel buttarsi, ascoltando una voce che guida e accogliendo una mano che accompagna. Discernere è uscire dagli schemi dell’“ormai”, del “già dato”, dell’accontentarsi, per avventurarsi negli orizzonti dell’“oltre”. Mettersi alla ricerca della volontà di Dio nella propria vita per poterla compiere implica il dire no a piccole sicurezze per potersi invece aprire alla fatica e alla bellezza del cammino. |
| *Durata* | 30 minuti |
| *Materiali* | Tavolo, materassi, bende. |
| *Allegati* | - - - |

|  |  |
| --- | --- |
| *Titolo* | **COLORA LA GIORNATA!** |
| *Obiettivo* | Prendere consapevolezza della propria quotidianità e della qualità del tempo che si vive. |
| *Svolgimento*  | Vengono consegnati ai ragazzi delle schede, di tre giorni della settimana, il primo a scelta del singolo e gli altri due indicati dall’animatore, cioè il sabato e la domenica. Ogni scheda ha una tabella, le cui colonne riportano gli orari, le attività corrispondenti alle specifiche fasce d’orario (il tempo libero è considerato come attività), il modo in cui si vivono quelle determinate attività, le motivazioni e il colore che contraddistingue le emozioni e le sensazioni vissute (per esempio: Tommaso dalle 17 alle 18 fa gli allenamenti di basket, si diverte perché gioca in squadra e perché il basket è il suo sport preferito, si impegna perché vuole essere titolare nella squadra: associa a tutto questo il colore giallo/arancione, che rappresenta per lui la gioia, la passione). Occorre chiedere ai ragazzi di non essere superficiali ma piuttosto dettagliati. Si lascia un tempo di almeno 25 minuti per completare il lavoro.Segue una condivisione in piccoli gruppi, per permettere a tutti di condividere le giornate. Alcune domande possono facilitare l’interazione in gruppo:* È stato facile o difficile fare questa analisi della mia giornata?
* Quali sono gli aspetti che più mi preoccupano? Quali sono quelli che mi danno serenità?
* Che qualità sto dando alla mia vita?
* Che valutazione complessiva posso dare alle giornate che vivo?
* Tra la mia giornata ideale e quella reale, quanta differenza c’è?
* Cosa vorrei cambiare delle mie giornata reali?
 |
| *Razionalizzazione* | La scelta di colorare le attività che si svolgono aiuta a capire il valore del proprio tempo e se la giornata è piuttosto “grigia” o “colorata”: universalmente, infatti, alla tristezza e alla paura sono associati colori come il nero, il grigio, il blu scuro; mentre alla gioia, alla serenità e alla passione sono abbinati colori molto accesi e brillanti (il giallo, il verde, l’arancio, il rosso). Nella relazione con il tempo, un inganno da disinnescare è quello di doversi impegnare continuamente a riempirlo. Ogni cammino di discernimento vocazionale, invece, può insegnare a dare pienezza al tempo e a vivere con passione e creatività ogni istante. In questo modo, si scopre che il tempo è un dono in sé e non semplicemente un contenitore vuoto che acquisisce valore a secondo del suo contenuto. |
| *Durata* | 1 ora |
| *Materiali* | 3 schede per ciascun partecipante, penne, colori. |
| *Allegato* ***3*** | Prototipi delle schede |