

PRIMA TAPPA

UNA QUESTIONE DI CUORE

Regali cercasi & offresi

Pagina 6

1. CHECK IN (pag. 6)

Il **fumetto** (pag. 6) si presta molto bene per lanciare l'argomento della puntata. Fate leggere le battute e poi invitate i ragazzi a raccontare il compleanno più bello che hanno vissuto e il regalo più gradito. Potete poi così collegarvi senza problemi all'*attività* "I doni più belli" di pag. 8.

La **carta d'imbarco** (pag. 6) è, in questo caso, un riassunto di tutto il percorso. Vi consigliamo di utilizzarlo alla fine dell'incontro per spiegare ai ragazzi il progetto globale.

2. DECOLLO (pag. 7)

Il brano del *vangelo della vedova* (pag. 7) vuole spiegare ai ragazzi l'importanza del dono fatto con sincerità contro il dono del superfluo.

Fate leggere il vangelo in maniera animata. Un ragazzo annuncia il testo e si ferma ad ogni parola chiave del **bagaglio a mano** (pag. 7). A quel punto un altro ragazzo legge la relativa spiegazione.

È meglio che gli altri del gruppo non tengano il libro aperto. Fateli, piuttosto, intervenire a metà (dopo la frase "*State lontani da loro perchè sono falsi e incoerenti*") chiedendo la loro opinione sugli scribi. Ripetete l'operazione alla fine del brano per la figura della vedova.

L'**altimetro** (pag. 7) serve a collegare il dono supremo di Gesù con l'idea generale dell'Incarnazione contenuta negli **appunti di viaggio** (pag. 9).

3. IN VOLO (pag. 8)

La storia "*Il vero regalo*" all'interno della rubrica "**I compagni di viaggio**" (pag. 8) va utilizzata per alzare il livello della riflessione. Il racconto, infatti, sottolinea il passaggio dal dono al dono di sé. Vi consigliamo di leggerla dopo qualche rubrica che ha scaldato i ragazzi.

Fermatevi alla frase "*Mentre la faccia di Sandro prese fuoco dalla vergogna*" e chiedete ai ragazzi come potrebbe finire la storia, prevedendo che al massimo diranno che Carlo ringrazierà lo stesso l'amico, mentre la storia sottolinea la forza del regalo di se stessi.

Il film del **walkman** (pag. 8) "*SpiderMan*" è sicuramente conosciuto da tutti i ragazzi. Fatevi raccontare la storia e ripetere la famosa frase che pronuncia B. Parker (zio di Peter). Alla fine, potete far vedere proprio quel pezzo di film. Successivamente, avviate la discussione sulle responsabilità che derivano da un dono ricevuto (i ragazzi potrebbero scrivere un codice stradale delle responsabilità).

Il gioco "*A ciascuno il suo... regalo*" (**snack** - pag. 7) si può fare in forma anche animata. Procuratevi i 5 oggetti, aggiungetene altri di disturbo e altri legati ad altre

coppie mestiere-oggetto (falegname-martello; imbianchino-pennello; cuoco-mestolo; bidella-detersivo; ecc.) e disponeteli su un tavolo.

Dividete in due le squadre e allontanatele dal tavolo. Al via, urlate il personaggio. I ragazzi (uno per squadra) dovranno andare a prendere il corrispondente attrezzo/oggetto.

Da questo gioco si può partire con un'altra riflessione: se ad ogni mestiere corrisponde un attrezzo specifico che lo caratterizza, anche noi come persone abbiamo un regalo, un aspetto che ci caratterizza che dobbiamo usare per realizzarci. Stiamo parlando della *vocazione*, un dono tutto da scoprire insieme ai ragazzi.

4. ATTERRAGGIO (pag. 9)

Fate leggere ai ragazzi *i due impegni* del **ritiro bagagli** (pag. 9). Dopo qualche minuto di silenzio, invitateli a scegliere quale impegno è più indicato per tutti. Insieme decidete anche le modalità concrete di attuazione.

Consigliamo di celebrare la preghiera "*Tanti Doni*" (**Arrivederci** - pag. 9) a seguito di questa piccola attività. Dopo aver ragionato sui doni ricevuti (vedi fumetto e assistenti di volo - pag. 8) e sulle responsabilità (*walkman* - pag. 8), fate prendere ai ragazzi un foglio di carta.

Dividetelo in due colonne: "Ricevuti" - "Rovinati". Nella prima colonna dovranno scrivere tutti i doni ricevuti anche quelli che spesso non si calcolano (la vista, la famiglia, il cibo...).

Nella seconda quelli che spesso sprecano (gli amici, il tempo, ecc.). Dopo questo momento, recitate insieme la preghiera, magari con un sottofondo musicale adatto.