

UN CONSIGLIO DALL'ALTO

Pagina 10

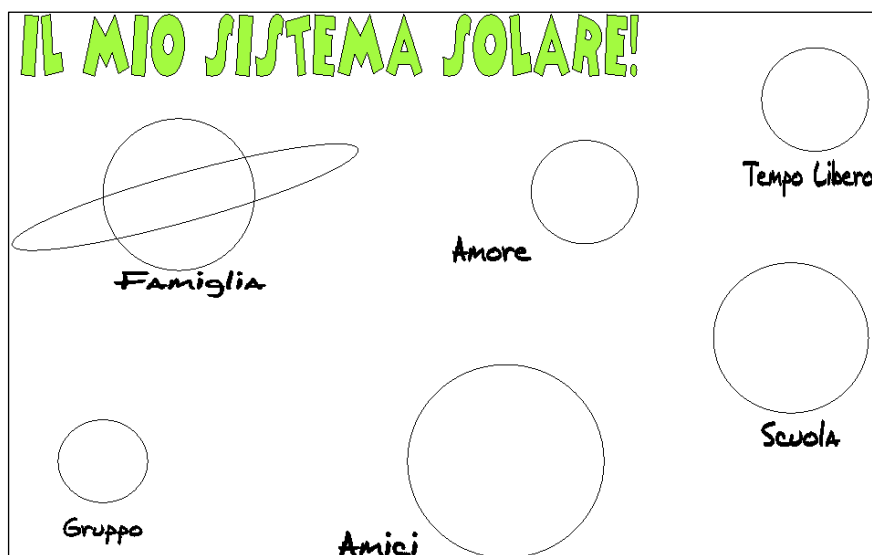
1. CHECK IN (pag. 10)

Utilizzate il testo della **carta d'imbarco** (pag. 10) per aprire il discorso. Dopo leggete i quattro messaggi di **In coda** (pag. 10) e chiedete ai ragazzi di fare una classifica di preferenza.

Potete poi iniziare una prima discussione (usate pure le domande di **Allacciate le cinture** - pag. 10) e al termine lanciare un'attività (suggeriamo "Consigli per gli acquisti" di **Assistenti di volo** - pag. 12).

2. DECOLLO (pag.11)

Vi consigliamo di leggere il brano dei dubbi di Pietro dopo l'attività "Consigli per gli acquisti" (**Assistenti di volo**, pag 12). Questa volta lasciate ai ragazzi del tempo per leggere l'intera pagina. Quando tutti avranno finito, consegnate loro un foglio più o meno strutturato così:



Chiedete ai ragazzi di scrivere accanto a ogni pianeta come arrivano i consigli di Dio nei diversi ambiti. Alla fine, discutatene insieme. Ricordatevi che se uscisse più volte "il Vangelo" potete trovare poi un collegamento con il dono dell'Intelletto.

3. IN VOLO (pag. 12)

I giochi dello **snack** (pag. 12) si possono rendere dinamici.

Per "il colore giusto" prendete tre fogli A4 e scrivete sopra il numero delle scatole. Leggete il testo (meglio se lo raccontate) e alla fine dite il fumetto di ogni personaggio mentre posizionate i fogli sulla lavagna. Vi consigliamo di leggere i fumetti in ordine decrescente partendo dal n° 3 ma rispettando la posizione.

I ragazzi possono giocare solo scrivendo sul foglio l'ordine esatto *senza parlare*. Segnate chi l'ordine di arrivo e poi date la soluzione.

Il gioco si presta ad aprire una discussione sull'importanza di capire da chi arriva il consiglio.

Per "*che strada prendere*" lanciate una gara di velocità. Fate prendere ai ragazzi il libro e fateglielo posizionare sul banco chiuso. Spiegate che al via direte una pagina e i ragazzi dovranno aprire il libro a quella pagina risolvendo il gioco presente in basso a destra. Quando tutto è pronto urlate "Pagina 12" e farete fare subito un'esperienza di quanto a volte sia difficile prendere una decisione in fretta. Ottima simulazione per attivare una discussione.

Per **walkman** (*pag. 12*) vi consigliamo di recuperare il testo della canzone "*Mi fido di te*". Chiedete ai ragazzi di scrivere intorno al testo quando sono capitate delle situazioni analoghe a quelle raccontate, di elencare le persone di cui si fidano e perché.

4. ATTERRAGGIO (*pag. 13*)

Per l'impegno del **ritiro bagagli** (*pag. 13*) è importante dare un periodo di più settimane per verificare come è stato affrontato dai ragazzi. Aiutarli a fare il check up su un dovere preso li matura notevolmente.

La preghiera "*Un consiglio*" (**Arrivederci** - *pag. 13*) funziona bene dopo il lavoro del sistema solare.