

LA SAPIENZA DEL CUORE

Pagina 14

1. CHECK IN (pag. 14)

Cercate di trasformare il **fumetto** (pag. 14) in esperienza reale. Preparate delle focaccine o pizzettine. Tra queste alcune devono essere senza sale e altre con troppo. Dall'esperienza... diretta sarà facile far partire una discussione per comprendere il gusto del giusto.

Se vi crea qualche problema di troppo, partite allora con l'animazione del gioco "Ok il gusto è giusto" (**snack** - pag 16) e poi fate leggere il fumetto. Da lì attivate una discussione sul gusto del giusto e sugli ingredienti per la vita.

Leggete la **carta d'imbarco** (pag. 14) come se fosse *un editoriale* o il commento dell'opinionista di un giornale. Chiedete poi ai ragazzi di rispondere per iscritto al giornale esprimendo in poche righe la loro opinione. Può essere un ottimo modo per lanciare tutto il percorso sulla sapienza.

2. DECOLLO (pag. 15)

Il brano dei magi (**il piano di volo** - pag. 15) si presta a una bella attualizzazione. Dopo aver letto e lavorato sul testo, chiedete ai ragazzi di trasformarsi in moderni magi. Aiutateli facendoli rispondere a queste domande:

- *quali sarebbero i doni da portare oggi a Gesù?*
- *Chi è l'Erode di oggi che vuole eliminare il Bambino?*
- *Chi sono gli "esperti del Tempio" che pur sapendo non fanno nulla per andarlo a conoscere?*
- *Qual è la stella che indica dove si trova Gesù?*

Potete anche lanciare una gara di rappresentazione: divisi in due squadre, i ragazzi risponderanno nei singoli gruppi alle domande costruendo un mini copione per allestire un piccolo sketch dal titolo: "I Magi Moderni".

Il testo del **comandante** (pag. 15), invece, è molto utile per capire il ritratto del vero sapiente. Si può collegare con i messaggi di **in coda** (pag. 14) per far partire una discussione, magari aiutati dalle domande di **allacciate le cinture** (pag. 14).

3. IN VOLO (pag. 16)

Il gioco dello **snack** (pag. 16) "OK il gusto è giusto" si può trasformare così:

☒ segnate tutti gli ingredienti su dei foglietti;

☒ sparpagiateli sul tavolo e scrivete i quattro cibi alla lavagna;

☒ i ragazzi devono appendere i foglietti al posto giusto e capire dove devono buttarli. In questo caso, però, conviene cambiare la pizza con la focaccia perché con i pomodori non funzionano.

Per **walkman** recuperate il testo della canzone "Hai un momento Dio?". E rispondete alle domande che la canzone pone a Dio ("Perché succedono certe cose?",

ecc.). Poi provate a ritrasformare il testo seguendo la provocazione suggerita dal libro: è Dio che parla.

4. ATTERRAGGIO (pag. 17)

Questa volta l'impegno del **ritiro bagagli** (pag. 17) va preso insieme. Create delle coppie o dei piccoli gruppi chiedendo ai vostri ragazzi di concretizzare l'impegno con una piccola aggiunta: ogni giorno con una telefonata, un sms, un'email, i componenti di ogni gruppo devono raccontarsi come è andata. Non vi spaventate se eventualmente non ci sarà un gran successo: sarà un'ottima occasione per dimostrare che le cose non cambiano se non si lavora insieme... da bravi sapienti.

La preghiera "*Un pizzico di sapienza*" (**Arrivederci** - pag. 17) è, in questo caso, un bell'inizio per tutto l'incontro. Durante la preghiera utilizzate, come simboli, un mucchietto di sale e una candela deposti davanti al crocifisso.

Prima o dopo la preghiera potete anche fare una *piccola attività*:

oscurate una stanza e mettete degli oggetti strani su un tavolo;

fate entrare i ragazzi e chiedete di capire quali siano gli oggetti rimanendo da una certa distanza;

in un secondo momento fate entrare tutto il gruppo nella stanza con la luce accesa. Sarà facile collegare l'esperienza al concetto di come le cose si vedano meglio alla luce della sapienza.