

ATTIVITA' COMUNITA' MASCI - 7 OTTOBRE 2018
per programmazione anno 2018-2019

Divisione in 4 gruppi:

BUSSOLA, BINOCOLO, CARTINA TOPOGRAFICA, BIBBIA (strumenti per orientarsi)

Il gioco

In un tabellone suddiviso in caselle (4 orizzontali e 5 verticali) da chiamare (come x battaglia navale) vengono poste delle prove divertenti che il gruppo dovrà affrontare coinvolgendo gli altri quando necessario.

In ogni prova ci sono dei punti che vanno assegnati al gruppo se riesce a compiere quanto richiesto dalla prova.

Se il gruppo non riesce nel tempo assegnato, può prenotarsi un'altra squadra che si prende i punti.

Tra le prove c'è anche la stimolazione delle riflessioni per la programmazione del prossimo anno.

Turno di chiamata

Viene stabilito con il giochino di carta, forbice, sasso iniziale tra le squadre. Poi si mantiene la sequenza di chiamata in modo che ogni squadra ha 5 chiamate ciascuna.

Domande

- n. 7 domande vanno sugli ambiti del programma annuale: Modalità di trovarci, contenuto del percorso educativo, 10° anniversario della comunità, servizi, parrocchia, movimento, tavola dell'accoglienza.

- n. 6 prove scherzose

- n. 7 domande particolari e divertenti di cultura generale o indovinelli.

1) **Modalità di trovarci** - Dovete animare il dibattito coinvolgendo tutti ed in modo che si arrivi a conclusioni su: QUALI CAMBIAMENTI, CONFERME O NOVITA, VORRESTI NEI NOSTRI INCONTRI?

2) **Contenuto del percorso educativo** - RIPORTATE LE TRE PROPOSTE DI PERCORSO DEL PROSSIMO ANNO contenute nel Piccione e conducete la discussione in comunità in modo che si pervenga ad una scelta.

3) **10°** - ANIMATE LA DISCUSSIONE SULLA PROPOSTA fatta dal Magistero e riportata nel Piccione Viaggiatore in modo che si arrivi ad una scelta.

4) **Servizi** - Dovete animare il dibattito coinvolgendo tutti ed in modo che si arrivi a conclusioni su: QUALI SONO I SERVIZI CHE RITENETE DEBBANO ESSERE RIPROPOSTI come attività della comunità e quali altri eventuali potrebbero essere introdotti?

5) **Parrocchia** - Dovete animare il dibattito coinvolgendo tutti ed in modo che si arrivi a conclusioni su: QUALE APERTURA, COINVOLGIMENTO POSSIAMO ASSUMERE NEI CONFRONTI DELLA PARROCCHIA?

6) **Movimento** - Dovete animare il dibattito coinvolgendo tutti ed in modo che si arrivi a conclusioni su: avete preso visione degli appuntamenti che ci aspettano. QUALI CI RICHIEDONO DI ESSERE PARTECIPATI PER UNA CONDIVISIONE?

7) **Tavola dell'accoglienza** - Dovete animare il dibattito coinvolgendo tutti ed in modo che si arrivi a conclusioni su: RITENETE DI CONFERMARE L'ADESIONE ALLA TAVOLA DELL'ACCOGLIENZA E CON QUALE COINVOLGIMENTO?

8) Dovete cantare e coinvolgere gli altri nel ritornello di una canzone

9) Proponete un ban divertente

10) Imitate il verso di un topolino con la coda schiacciata da un elefante e il verso dell'elefante impaurito dal topolino

11) Coinvolgete la comunità nel cantare a canone Fra Martino campanaro

12) Coinvolgete la comunità nel cantare a canone Sentiam nella foresta

13) QUAL'E' LA COSA CHE NASCE GRANDE E MUORE PICCOLA (candela)

14) CHE COSA PASSA IN UNA GALLERIA DELLE FERROVIE DELLO STATO TRA LE DUE E LE TRE DEL MATTINO? (un'ora)

15) DAVANTI A CHI IL RE DEVE SEMPRE SCOPRIRSI IL CAPO? (parrucchiere)

16) E' SEMPRE D'UMOR NERO E DA' AI NERVI. TUTTAVIA RIESCE GRADITO A MOLTI (caffè)

17) QUAL'E' IL PIU' UTILE GRATTACAPO (pettine)

18) STRAPPA LE LACRIME ALL'ASSASSINO CHE LA TAGLIA A PEZZI (cipolla)

19) HA UN CAPPELLO E NON TESTA, UN PIEDE E NON HA SCARPE (fungo)

20) SCRIVETE "ERBA SECCA" CON CINQUE LETTERE (fieno)

Dovete animare il
dibattito coinvolgendo
tutti ed in modo che si
arrivi a conclusioni su:
QUALI CAMBIAMENTI,
CONFERME O NOVITA',
VORRESTI NEI NOSTRI
INCONTRI?

				
				
				
				