

NOIA vs GIOIA

Testo relativo a Domenico Savio

Un giovane, appena arrivato nella comunità di Valdocco, in ricreazione stava osservando i giochi dei compagni. Era Camillo Gavio, aveva un aspetto fragile, un volto pallido, uno sguardo serio. Soffriva problemi cardiaci e si trovava convalescente. Domenico, premuroso, lo avvicinò, si mise a parlare con lui, gli domandò il motivo della sua malinconia. “Ho fatto una malattia di palpitazione, egli rispose, che mi portò sull’orlo della tomba, ed ora non ne sono ancora guarito”. “Desideri di guarire, non è vero?”, riprese Domenico. “Non tanto, desidero di fare la volontà di Dio”. Era un’affermazione inattesa che rivelò a Domenico la maturità spirituale del compagno, per cui continuò dicendogli: “Chi desidera fare la volontà di Dio, desidera di santificare sé stesso [cf. 1Ts 4,3]; hai dunque volontà di farti santo?”. “Questa volontà in me è grande [...]; ma io non so cosa debbo fare”. “Te lo dirò in poche parole”, rispose Domenico: “Sappi che noi qui facciamo consistere la santità nello star molto allegri” (Vite, 84).

Attività 1: *Avanti un altro*

La spiegazione

L’attività è divisa in due momenti:

Primo momento: La classe gioca ad “avanti un altro” normalmente, creando un clima di allegria e di sfida

Secondo momento: La classe gioca ad “avanti un altro” con delle persone che cercano di rendere meno piacevole il gioco, e quindi più noioso. Al termine del secondo momento chi gestisce il gioco deve porre la classe davanti ad un confronto per condividere come ognuno si è sentito nel giocare in questo modo, quanto si sono annoiati gli ultimi della fila a non giocare mai, quanto i primi a fare sempre la stessa cosa, quanto si sia annoiata l’altra squadra a non avere avversari contro cui giocare.

Il passaggio tra il primo e il secondo momento dovrebbe far percepire che soltanto insieme c’è allegria e che questa, per esserci, necessita della partecipazione attiva di tutti.



Modalità

Primo momento: La classe sarà divisa in due squadre. Ciascuna squadra avrà una lista di domande con due possibili risposte.

Scopo del gioco: In un tempo prestabilito, rispondere con la risposta sbagliata al maggior numero di domande (Giallo o azzurro, di che colore è il cielo? Giallo!).

Svolgimento: uno dei componenti della squadra ha il compito di fare le domande, nell'ordine in cui sono scritte, a un ragazzo alla volta della sua squadra.

- Se il ragazzo risponde bene, si prosegue normalmente con le domande
- Se il ragazzo risponde male, si ricominciano le domande da capo e dal primo ragazzo.

Secondo momento: L'insegnante consegna 3 foglietti a 3 componenti di una delle due squadre, che contengono degli atteggiamenti che rallentano il gioco (es. un ragazzo ci mette tanto a rispondere, un altro sbaglia sempre le domande...)

Finalità

Suscitare nei ragazzi una sensazione di noia che rovina il clima di divertimento e gioia che dovrebbe avere il gioco. Per poi riprendere questo argomento in una riflessione condivisa in classe su come chi era al fondo abbia vissuto questo gioco.

Tempi

Circa 25 minuti

Materiale

- Foglietti con indicazioni per i ragazzi:
 - “Quando è il tuo turno devi rispondere una volta sbagliata e la volta dopo giusta (devi sbagliare apposta una volta su due)”
 - “Quando è il tuo turno devi impiegare almeno 15 secondi per rispondere”
 - “Quando è il tuo turno devi rispondere con la risposta giusta ma della domanda del tuo compagno precedente”
 - “Quando è il turno del tuo vicino di banco devi rispondere al posto suo”
 - “La prima volta che arrivano fino a te devi interrompere chiedendo di farti rispiegare le regole”
 - “quando arriva il tuo turno devi interrompere chiedendo di poter andare in bagno”



- Fogli o file con le domande da fare

Domande del gioco

Squadra 1

1. Mazzini o Garibaldi chi ha fatto la spedizione dei mille? Mazzini
2. 15 o 25 quanto fa 5×3 ? 25
3. Colombo o Caravaggio chi ha scoperto l'America? Caravaggio
4. -2 o -1 qual è il numero maggiore? -2
5. Roma o Milano quale città si trova più a nord? Roma
6. Garda o Maggiore quale lago è più esteso? Garda
7. Rettile o anfibio cos'è la rana? Rettile
8. Beniamino o Francesco come si chiama l'attuale papa? Beniamino
9. Scarpe o calzini cosa si indossa prima? Scarpe
10. Rosa o Grigio, di che colore è l'abito delle FMA? Rosa
11. Adriatico o Tirreno da quale mare è bagnata Venezia? Tirreno
12. Milan o Juventus, quale squadra gioca a San Siro? Juventus
13. Natale o Pasqua, cosa si festeggia a Dicembre? Pasqua
14. Giugno o Luglio, quando comincia l'estate? Luglio
15. Lockdown o Countdown, cosa stiamo vivendo adesso? Countdown
16. 100 o 1000, da quanti anni è formato un secolo? 1000
17. Anteriore o posteriore, cosa sta dietro? Anteriore
18. 1 o 2, con quante z si scrive petizione? 2
19. Passato o futuro, leggerò è un verbo al? Passato
20. Pechino o Tokyo, qual è la capitale del Giappone? Pechino
21. Prezzemolo o basilico, per fare il pesto serve il? Prezzemolo
22. Tennis o golf, quale sport ha le buche? Tennis
23. Fratello o zio, il figlio di mio padre è mio? Zio
24. Croce Rossa o telefono azzurro, qual è l'associazione sanitaria più nota? Telefono azzurro
25. Re di Francia o re di Persia, chi era Serse? Re di Persia
26. Ebraica o tedesca di che nazionalità era Anna Frank? Tedesca
27. 1492 o 1494, in quale data è stata scoperta l'America? 1492
28. Berriscone o miagola, cosa fa il gatto? Berriscone
29. Cenerentola o Biancaneve, chi era la principessa della scarpetta di cristallo? Biancaneve
30. Boccaccio o Petrarca, chi scrisse il canzoniere? Boccaccio



Squadra 2

1. Cristoforo o Amerigo, come si chiamava Colombo di nome? Amerigo
2. Pitch o Desy, come si chiama la celebre principessa di Super Mario? Desy
3. Merlino o Silente, chi è il celebre mago che ruota attorno alle vicende di Rê Artù? Silente
4. Scarpetta o barchetta, quando si usa il pane per ripulire il piatto come si chiama? Barchetta
5. Gallino o Gallo, chi fa chicchiricchi alla mattina? Gallina
6. Ulisse o Enea, come si chiama il celebre protagonista dell'Odissea? Enea
7. Castoreo o orso, qual è l'animale simbolo del Canada? Castoreo
8. Roma o Milano, qual è la capitale? Milano
9. Geografia o matematica, che cosa studia la terra? Matematica
10. Albume o tuorlo, come si chiama il bianco dell'uovo? Tuorlo
11. Piramidi o castelli, come si chiamavano le antiche costruzioni dell'Egitto? Castelli
12. Lucia o Maria, come si chiamava la protagonista dei promessi sposi? Maria
13. Mucca o cane, che animale è Pippo l'amico di Topolino? Mucca
14. Gomito o ginocchio, in quale parte del corpo si trova la rotula? Gomito
15. Viola o rosa, di che colore è la maglia dei giocatori della Fiorentina? Rosa
16. Italia o Groenlandia, qual è l'isola più grande della terra? Italia
17. Torino o Milano, in quale città si trova il castello del Valentino? Milano
18. Giacca o cravatta, cosa si annoda al collo? Giacca
19. Huguain o Pelè, chi è il Pelé? Pelé
20. Parigi o New York, dove ha sede l'Unesco? New York
21. Sì o no, ci sono cammelli in Australia? No
22. Più o meno di 100, quanti sono i tasti del pianoforte? Più
23. Inter o Milan, dove ha giocato prima Cassano? Inter
24. Ibiza o Formentera, quale isola è più grande? Ibiza
25. Arrivata o partita, una nave che ormeggia è appena? Partita
26. 10 o 20, quanti lustri ci sono in secolo? 10
27. Spartani o Persiani, chi sono i famosi 300? Persiani
28. Sinagoga o moschea, dove pregano i musulmani? Sinagoga
29. Petrarca o Boccaccio, chi chiamò divina la commedia di Dante? Petrarca
30. Leonardo di Caprio o Brad Pitt, chi recita in Titanic? Brad Pitt



Attività 2: *Gira lo sguardo*

Spiegazione

Si invita i ragazzi a porre attenzione a “girare lo sguardo” verso tutti quei particolari che di solito non notano lungo il tratto di strada che li separa da casa loro alla scuola.

Modalità

Ogni ragazzo deve memorizzare almeno 3 particolari che non ha mai notato lungo il tratto di strada per arrivare a scuola. Deve fare come delle “fotografie nella memoria”. In classe ogni ragazzo deve poi condividere uno dei tre particolari che ha “fotografato” e personalmente risponde a queste domande che potrebbero portare poi ad una seconda condivisione.

- cosa mi impediva di notare quel particolare prima di oggi?
- per che *cosa* posso dire grazie nella mia vita?
- per *chi* posso dire grazie?

Finalità

Portare i ragazzi a “non far morire l’allegria dentro di loro” iniziando a cogliere le piccole cose che ogni giorno fanno parte della nostra vita senza che e ne accorgiamo troppo. Solo un cuore riconoscente può essere sempre allegro.

Tempi

Circa 25 minuti

Materiale

- un foglio sul quale rispondere alle domande proposte dall’insegnante