

IL FUOCO CHE ILLUMINA

Tema: dare direzione alla propria energia

Parola chiave: Scelta

Obiettivo: Capire che il fuoco può essere luce non solo esplosione. Le scelte orientano la propria energia.

Momento introduttivo: Introduzione alla giornata (GIGLIO)

Metafora: Ragazzi, il fuoco è una forza incredibile. Pensate a un'esplosione: è potente, fa gran rumore, distrugge tutto in un secondo e poi lascia solo fumo. Spesso l'adolescenza è così, un'esplosione di emozioni, rabbia, energia. Ma il fuoco può essere anche un faro, una torcia, una candela. La luce non distrugge: illumina la strada, ti fa vedere dove metti i piedi e ti mostra la direzione. La differenza tra un fuoco che distrugge e un fuoco che illumina sta in una sola parola: la SCELTA. Ogni scelta che fate è come decidere se usare la vostra energia per appiccare un incendio o per una candela.

Spunto multimediale → corto "la Luna" (pixar)

<https://www.youtube.com/watch?v=CCQ9v6XMC6c>

I ragazzi si dividono in squadre e viene spiegato loro il gioco.

Ogni squadra si divide in quattro sottogruppi. Ogni sottogruppo deve scegliere un personaggio che dovrà poi affrontare delle scelte necessarie per superare alcune prove che gli forniranno punti, anche in classifica generale.

prima occorre creare il proprio pg (personaggio): ognuno dei 4 sottogruppi avrà a disposizione la scelta tra 6 personaggi (NO DOPPIONI), si avranno poi a disposizione 14 punti per costruire le caratteristiche, ATTENZIONE! 2 acquisti saranno vincolati (a seconda del PG scelto si avranno due caratteristiche a costo fisso, quella da 5 e quella da 1). Con il resto dei punti si andranno a riempire le restanti caratteristiche, è vietato dare 5 punti ad altre e si deve dare almeno 1 a tutte!

una volta costruito il PG, ci si riunisce (con il resto della squadra) per sostenere le prove

Caratteristiche

Impulsività Agire rapidamente, seguendo ciò che si sente sul momento

Responsabilità Fermarsi, valutare le conseguenze e assumersi ciò che si decide

Opportunismo Cercare la soluzione che porta il maggior vantaggio personale

Altruismo Considerare prima di tutto il bene degli altri

Ignavia Evitare di scegliere, rimandare o lasciare che siano altri a decidere

Andare controcorrente Avere il coraggio di scegliere diversamente dagli altri

PGs



PERSONAGGIO 1 – JACK SPARROW

Impulsività 5
Responsabilità 1

È quello che parte prima ancora di aver finito di pensare.

«Prima facciamo, poi vediamo cosa succede!»



PERSONAGGIO 2 – CAPITAN AMERICA

Responsabilità 5
Impulsività 1

Prima di decidere vuole capire cosa sta succedendo e quali conseguenze avrà la scelta.

«Aspettate. Pensiamoci un attimo.»

PERSONAGGIO 3 – SCAR [il Re Leone]



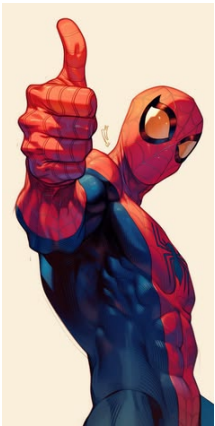
Opportunismo 5

Altruismo 1

Sa trovare sempre il modo per ottenere qualcosa dalla situazione.

«Ok, ma io cosa ci guadagno?»

PERSONAGGIO 4 – SPIDERMAN



Altruismo 5

Opportunismo 1

Prima di decidere si chiede che cosa sia meglio per gli altri.

«Va bene per noi, ma agli altri cosa succede?»

PERSONAGGIO 5 – I MINIONS



Ignavia 5

Andare controcorrente 1

Preferisce non esporsi. Se possibile, lascia che qualcun altro scelga.

«Non lo so... decidete voi.»

PERSONAGGIO 6 – MULAN



Andare controcorrente 5

Ignavia 1

Non ha paura di essere diverso dagli altri e di prendere una strada diversa.

«Se tutti vanno da quella parte, forse dovremmo chiederci perché.»

PARTE PRATICA – CI METTIAMO INSIEME!

Ora i 4 sottogruppi, con i loro 4 personaggi tornano all'interno di un'unica squadra. Qui gli animatori porranno 3 questioni a cui loro dovranno rispondere non semplicemente "cosa farei io?", ma:

"Cosa farebbe il nostro personaggio? E, soprattutto, cosa deciderebbe il nostro gruppo se questi quattro personaggi dovessero affrontare insieme questa situazione?"

PROVA 1 – «IL MESSAGGIO»

Situazione

È venerdì pomeriggio. Nel gruppo WhatsApp della classe arriva un messaggio.

Un compagno, **Luca**, ha mandato una foto imbarazzante di un altro compagno, Marco, che si è addormentato durante una gita scolastica.

Nel giro di pochi minuti la foto comincia a girare.

Qualcuno scrive:

«😂😂😂 NON POSSO CREDERCI»

Un altro:

«Mandatela anche nel gruppo della scuola!»

Poi arriva una proposta:

«Dai, facciamo un meme e lo mandiamo a tutti.»

Il vostro gruppo vede tutto.

Marco non è presente nella chat.

La missione

Il vostro gruppo deve decidere **come comportarsi**.

Dovete decidere **cosa fare concretamente**.

PROVA 2 – «LA PARTITA»

Situazione

Siete in cortile dopo scuola.

Avete organizzato una partita di calcio/basket con alcuni amici.

Avete una regola:

chi arriva prima gioca.

Arriva però **Andrea**, che non è particolarmente bravo e che spesso viene lasciato fuori.

Quel giorno vi chiede:

«Posso giocare anch'io?»

Il problema è che siete già in tanti.

Se entra lui, qualcuno dovrà stare fuori.

Uno dei vostri amici dice:

«No dai, facciamo la partita come sempre.»

Un altro:

«Possiamo fare squadre più grandi.»

Un altro ancora:

«Ma se facciamo entrare tutti, perdiamo tutta la partita.»

Il gruppo deve decidere.

La missione

Avete **3 minuti** per trovare una soluzione.

Ma c'è una regola:

La soluzione deve permettere al gruppo di continuare a stare insieme.

Non vale semplicemente:

«Andrea gioca e basta.»

Dovete trovare una modalità concreta.

PROVA 3 – UN POMERIGGIO DIVERSO

Situazione

La vostra classe deve organizzare un'attività per il pomeriggio.

Avete due possibilità.

1- Andare al parco con tutti.

È quello che vogliono quasi tutti.

È divertente, semplice e non richiede particolari organizzazioni.

Però c'è un problema:

una ragazza della classe, Sara, non vuole venire perché da qualche settimana viene presa in giro da alcuni compagni e al parco ci saranno proprio loro.

2 - Organizzare un'attività diversa.

Richiede più lavoro, probabilmente non piacerà a tutti e alcuni potrebbero lamentarsi.

Ma permetterebbe anche a Sara di partecipare senza sentirsi a disagio.

Il problema è che avete pochissimo tempo per decidere.

E qui arriva il vero dilemma

Un vostro compagno dice:

«Ma dobbiamo sempre cambiare tutto per una persona?»

Un altro:

«Se Sara non viene, non è colpa nostra.»

Un altro ancora:

«Però se fossimo noi al suo posto?»

E qualcuno conclude:

«Facciamo quello che vuole la maggioranza e basta.»

LA MISSIONE DEL GRUPPO

Avete **5 minuti** per decidere.

Ma questa volta c'è una condizione:

Non potete semplicemente scegliere A o B.

Dovete trovare una **TERZA VIA**.

Una soluzione che permetta al party di salvaguardare il maggior numero possibile di esigenze.