

## Scheda supporto sviluppo tema dell'anno AISA



Testo biblico: Luca 18:1-8

Tema centrale:

Perseveranza, serietà e fiducia nella preghiera

Applicazione:

Non sempre riusciamo ad ottenere quello che ci piace subito. Non sempre si vince al primo tentativo. A volte ci proviamo e non ci riusciamo, a volte chiediamo e non otteniamo. Il segreto a volte è insistere. Nella vita e nella fede quando si insiste per la cosa giusta il risultato è certo. Preghiamo anche quando non sembrano esserci risposte, Dio risponderà.

---

Compilate prima la "Scheda studio A" e poi la "Scheda Svolgimento B".

Versetto	Attività, azioni, persone, oggetti Leggete il testo attraverso le "lenti del programma" e annotate ogni azione, attività, persona...	Possibili elementi del programma Elencate una serie di cose da poter fare ispirandovi a ciò che avete scritto nella colonna precedente...
2	<i>città</i> <i>giudice</i> - <i>irrispettoso</i>	
3	<i>vedova</i> - <i>reclamava giustizia</i>	<i>chiedere qualcosa</i>
4	<i>il giudice non risponde</i>	<i>giochi pazienza</i>
5	<i>il giudice acconsente perché non ne può più.</i>	<i>giochi perseveranza</i>

Timing	Descrizione dettagliata del programma con indicazioni di tempo	
	Elementi del programma	Materiale
h 15.00	Benvenuto. Un animatore vi ha sequestrato ingiustamente il cellulare. Per riaverlo dovete superare alcune prove. Dividetevi in pattuglie. Tutti i componenti devono affrontare le prove. Se la maggior parte dei componenti della pattuglia (50%+) supera la prova la pattuglia riceve 5 punti. Per riavere il cellulare indietro servono almeno 10 punti.	Stampare l'immagine di un bel cellulare.  <a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/appesi-a-un-filo.html">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/appesi-a-un-filo.html</a>
h 15.10	1a prova - Gioco " Appesi a un filo "	<a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/atterra-come-puoi.html">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/atterra-come-puoi.html</a>
h 15.20	2a prova - Gioco " Atterra come puoi "	
h 15.30	3a prova - Gioco " A denti stretti "	<a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/a-denti-stretti.html">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/a-denti-stretti.html</a>
h 15.40	La pattuglia che alla fine di queste 3 prove ha raggiunto almeno 10 punti va a reclamare il cellulare all'animatore che l'ha nascosto. L'animatore dirà che non è abbastanza. Ci vogliono almeno altri 10 punti.	<a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/battiscopa.html">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/battiscopa.html</a>
h 15.50	4a prova - Gioco " Battiscopa "	
h 16.00	5a prova - Gioco " Matite canguro "	<a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/ping-pong-fuori-2.html">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/ping-pong-fuori-2.html</a>
h 16.10	6a prova - Gioco " Ping pong fuori "	
h 16.20	La pattuglia che alla fine di queste altre 3 prove ha raggiunto almeno 20 punti va a reclamare il cellulare. L'animatore dirà che non è abbastanza. Ci vogliono almeno altri 5 punti.	<a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/salto-triplo.html">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/salto-triplo.html</a>
h 16.30	7a prova - Gioco " Salto triplo "	
h 16.40	La pattuglia che alla fine di tutte e 7 le prove avrà raggiunto almeno 25 punti va a reclamare il cellulare. Stavolta l'animatore restituisce il cellulare (immagine stampata).	<a href="http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/canti-gridi-pregiera-annunci">http://www.magnoliadv.it/unminutopervincere/canti-gridi-pregiera-annunci</a>
h 16.45	Si legge la parabola e l'applicazione.	
h 16.55	Canti / Gridi / Preghiera / Annunci	