

Scheda supporto sviluppo tema dell'anno AISA



Testo biblico: Marco 10:46-50

Tema centrale:

Se hai capito chi è veramente Gesù, fai di tutto per stare con lui. Non ti importa degli ostacoli da superare o di ciò che pensa la gente.

Applicazione:

Solo conoscendo davvero il nostro Salvatore possiamo chiedere con la certezza di essere ascoltati, compresi, aiutati.

Compilate prima la “Scheda studio A” e poi la “Scheda Svolgimento B”.

Versetto	Attività, azioni, persone, oggetti	Possibili elementi del programma
	Leggete il testo attraverso le "lenti del programma" e annotate ogni azione, attività, persona...	Elencate una serie di cose da poter fare ispirandovi a ciò che avete scritto nella colonna precedente...
46	<i>Gesù/discepoli/folla</i> - <i>Uscivano</i> <i>Bartimeo</i> - <i>stava seduto</i>	<i>grande confusione</i> <i>festa?</i>
47	<i>Bartimeo</i> - <i>urla</i>	<i>qualcuno che ha bisogno</i> <i>che sta per cadere, per annegare</i>
48	<i>folla</i> - <i>voleva zittirlo</i> <i>Bartimeo</i> - <i>urla più forte</i>	<i>1 squadra vs 1 singolo</i>
49	<i>Gesù</i> <i>Cieco</i> - <i>si alza</i>	<i>percorso ad ostacoli</i>
50	<i>cieco</i> - <i>va da Gesù</i>	<i>squadra che ostacola</i>
51	<i>Gesù</i> - <i>domanda</i> <i>cieco</i> - <i>chiede il miracolo</i>	<i>postazioni</i> <i>richieste</i>
52	<i>Gesù</i> - <i>parla e lo guarisce</i> <i>Cieco</i> - <i>recupera la vista</i> - <i>segue Gesù</i>	<i>premio</i>

Timing	Descrizione dettagliata del programma con indicazioni di tempo	
	Elementi del programma	Materiale
h 15.00	<p><i>Benvenuto. Avete mai giocato a Lupi e Agnelli? Nel gioco di oggi ci sarà un solo agnello e tanti lupi. I lupi si dividono in 4 squadre e ogni squadra, con elementi diversi, dovrà ostacolare il percorso dell'agnello. Pronti?</i></p> <p><i>(Creare 4 postazioni - Ogni squadra sceglie una postazione di partenza e poi si ruota).</i></p>	<p><i>Travestimenti o maschere da lupi.</i></p> <p><i>Una maglietta bianca e una benda per l'agnello.</i></p>
h 15.10	<p><i>Postazione n. 1 - Percorso ad ostacoli</i></p> <p><i>I lupi costruiscono un percorso del soldato, l'agnello deve superarlo ad occhi chiusi.</i></p>	<p><i>Tutto ciò che può essere utile per creare un percorso.</i></p>
h 15.30	<p><i>Postazione n. 2 - Kim odori</i></p> <p><i>Kim odori ad occhi chiusi.</i></p>	<p><i>Un tavolo, aromi o profumi.</i></p>
h 15.50	<p><i>Postazione n. 3 - Quiz</i></p> <p><i>Un animatore dovrà porre 10 domande a cui l'agnello dovrà rispondere mentre la squadra dei lupi farà confusione.</i></p>	<p><i>10 domande bibliche o tecniche.</i></p>
h 16.10	<p><i>Postazione n. 4 - Labirinto</i></p> <p><i>L'agnello deve riuscire ad uscire da un labirinto.</i></p> <p><i>Due varianti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>- labirinto al buio</i> <i>- bendato con uno che dà indicazioni e gli altri che urlano per disturbare</i> 	<p><i>Nastro o corda per creare il labirinto.</i></p>
h 16.30	<p><i>Conclusione gioco. L'agnello arriva alla fonte della luce (o toglie la benda) e trova un animatore che gli regala una torcia per non essere più al buio.</i></p>	<p><i>Premio = Torcia</i></p>
h 16.45	<p><i>Viene letta la parabola e l'applicazione.</i></p>	
h 16.55	<p><i>Canti / Gridi / Preghiera / Annunci</i></p>	