

**Scheda supporto sviluppo tema dell'anno AISA –
GIACOBBE A BETHEL**



Testo biblico: Genesi 28:10-22

Tema centrale:

In ogni circostanza riconoscere la presenza e la mano del Signore. Le Sue promesse sono vere e sempre valide. Dio è con noi e noi possiamo (e dobbiamo e vogliamo) essergli fedeli.

Applicazione:

Anche nei momenti di difficoltà più grande (come Giacobbe, che si ritrova a dormire per terra, con una pietra come cuscino), possiamo essere certi della presenza di Dio nella nostra vita. Lui si prenderà cura di noi e manterrà le promesse che ci ha fatto. Riconoscendo quello che fa per noi, (ri)scopriamo l'importanza della decima, qualcosa che non ci appartiene.

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...
10	Giacobbe – parte da Beer-Scheba verso Caran	
11	Passa la notte in un luogo Prende una pietra = cuscino	Dormire fuori Bivacco
12	Sogno: scala poggiata a terra, cima in cielo; gli angeli salivano e scendevano	Legature Scala a pioli
13	Il Signore sta in cima: pronuncia di essere il Dio di Abraamo e di Isacco La terra dove si trova Giacobbe è sacra Il Signore là darà a Giacobbe e alla sua discendenza	
14	Discendenza numerosa, sparsa ovunque Grandi benedizioni	Tanto numerosa, non si può contare
15	Il Signore è con Giacobbe e lo protegge, non lo abbandonerà	
16	Giacobbe si sveglia e riconosce che il Signore è in quel luogo	Riconoscere la voce giusta
17	Giacobbe ha paura: si trova nella casa di Dio, la porta del cielo	
18	Si alza presto, prende il suo cuscino (pietra) e ci versa sopra dell’olio	Fare un altare, una costruzione
19	Chiama quel posto Betel (prima si chiamava Luz)	
20	Fa una promessa: se Dio lo protegge, gli dà da mangiare e da vestire	Promessa, comunicazione, messaggio in codice
21	Se torna sano e salvo, il Signore sarà il suo Dio	
22	La pietra sarà la casa di Dio e lui restituirà la decima di tutto	Riconoscere la parte di Dio Differenza tra decime e offerte

Timing	Descrizione dettagliata del programma con indicazioni di tempo	
	Elementi del programma	Materiale
15:30	Benvenuti! Ci aspetta una bella avventura oggi, piena di sfide da superare e da insegnamenti da imparare. Siete pronti? Creare 4 postazioni. Ogni pattuglia (o squadra) parte da una postazione e ogni 10 minuti si ruota.	
15:40	Postazione 1 – Scala a pioli In questa postazione i ragazzi dovranno costruire una scala a pioli. Se possibile, la scala verrà fissata da qualche parte (es. albero) e i ragazzi ci saliranno uno alla volta.	Corde, legnetti per pioli
16:00	Postazione 2 – Riesci a contare? In questa postazione i ragazzi dovranno cercare di indovinare quanti legumi ci sono in un barattolo. Avranno a disposizione un legume e un metro, per fare tutti i calcoli per le varie valutazioni.	Barattolo con legumi (es. fagioli), un legume sparso, metro, carta, penna. L'animatore deve anche conoscere la risposta
16:20	Postazione 3 – La voce giusta In questa postazione, la pattuglia si dividerà in due (numeri 1 e numeri 2) e si formeranno delle coppie. Tutti i numeri 1 si metteranno in fila, mentre i numeri 2 verranno bendati e allontanati. I numeri 2 dovranno cercare di tornare dal loro rispettivo numero 1, che potrà dire solamente "sono qui". (In caso le coppie fossero poche e il compito troppo facile, l'animatore ha il compito di rendere il tutto più complesso "facendo casino").	Fazzoletto dei ragazzi per bendarli
16:40	Postazione 4 – Messaggio in codice In questa postazione i ragazzi dovranno decifrare un messaggio nascosto (es. il testo di Genesi 28:13).	Messaggio nascosto, fogli, penne, soluzione del messaggio
17:00	Conclusione gioco – pattuglia vincitrice. Viene letto il testo chiave. Si ripercorrono insieme le postazioni fatte, cercando le similitudini tra quanto fatto e il testo biblico. Viene spiegata l'applicazione e si chiede ai ragazzi se hanno eventuali domande sul tema o se le postazioni fatte hanno suscitato in loro alcune riflessioni.	Premio o ricordo della giornata per tutti (es. sasso con versetto chiave)
17:20	Canti, gridi, annunci e preghiera finale	