ATTIVITÀ

GIORNO 1
SCALATA DOPPIA

Si propone ai ragazzi di riflettere sul duplice significato della parola competizione, che può essere vissuta, da una parte, negativamente, come fine a sé stessa, o, dall'altra parte, positivamente, come incentivo per migliorarsi.

MATERIALE
- 2 fogli con parole incomplete *per ogni gruppo*
- 1 foglio con risposte corrette *per ogni animatore*
- 1 biro *per ogni gruppo e animatore*
- 2 cronometri *per ogni gruppo*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono divisi in gruppi, di numero pari, composti da 8-10 componenti. Ogni gruppo deve essere seguito da almeno un animatore. Ogni gruppo viene diviso formando 2 squadre.
Ad ogni squadra viene consegnato il foglio delle risposte che presenta solo la lettera iniziale e quella finale mentre le lettere intermedie sono sostituite da tante caselle vuote quante la parola ne richiede.
Ogni squadra ha a disposizione 60 secondi per dare le risposte corrette, mentre il tempo decresce.
Se viene data la risposta corretta, il tempo viene fermato e si passa alla squadra avversaria. Se non viene data la risposta corretta, ogni 5 secondi l'animatore aggiunge una lettera mancante alla parola da indovinare.
Perde la squadra che esaurisce prima i 60 secondi a disposizione.

Esempio di domanda: "Figura geometrica piana delimitata da quattro lati:
Q _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ O"
Soluzione: "QUADRILATERO"

RIFLETTENDO

Competere significa avere la possibilità di migliorarsi attraverso il confronto con gli altri. Diventa essenziale, durante la propria esperienza, avere lo stimolo giusto per accrescere le proprie capacità, stimolo che viene dato dalla forza della competizione.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

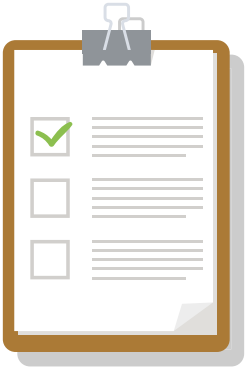
- Sei un tipo competitivo?
- Ti stimola giocare contro altri ragazzi?
- Preferisci allenarti da solo o con altri ragazzi?

La competizione può avere due sfaccettature: essere fine a sé stessa oppure "sana" che si apre, cioè, ad un reciproco rispetto tra atleti per gli obiettivi raggiunti e i progressi fatti durante la preparazione atletica.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- Pratichi sport? Come ti comporti con i tuoi avversari? Li rispetti?
- Ti sei mai fermato a pensare ai progressi fatti durante le competizioni con i tuoi avversari?
- Riesci a riconoscere quando il tuo avversario è più forte di te?

La competizione è uno degli elementi dello sport che permette sempre di mostrare qualcosa di te all'altro e di imparare. Anche nell'Estate Ragazzi una "sana" competizione è occasione per mettersi in gioco, entrare in relazione con l'altro, aiutarsi reciprocamente, condividere le fatiche e le gioie che si vivono.



GIORNO 2
AFFARI TUOI

Si propone ai ragazzi di riflettere sul concetto di determinazione, sperimentandola attraverso un celebre gioco televisivo.

MATERIALE
- 10 scatole di cartone numerate da 1 a 10 (che chiameremo “pacchi”)
- tavolo
- caramelle
- sassi, ritagli di carta, bicchieri usati...

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono divisi in gruppi di massimo 10 componenti.
Ogni gruppo nomina un caposquadra che sceglie un pacco tra i dieci disposti su un tavolo.
Gli animatori, senza farsi vedere dai ragazzi, inseriscono nel pacco scelto le caramelle; i restanti, invece, vengono riempiti di oggetti inutili e alcuni con poche caramelle. Al termine delle operazioni degli animatori, i ragazzi possono prendere la scatola scelta e posizionarla ai loro piedi.
L’attività consiste nel testare la determinazione dei giocatori nell’essere fedeli alla scelta del pacco iniziale.
I ragazzi devono scegliere di aprire un pacco alla volta fino a rimanere con due pacchi ancora non aperti, il loro e uno di quelli sul tavolo. Per aprire un pacco, il caposquadra deve chiamare il numero identificativo del pacco; esso viene aperto e mostrato a tutti il suo contenuto che non può più essere vinto.
Ai giocatori si oppone uno degli animatori che, ogni volta che i ragazzi aprono un certo numero di pacchi, interviene per fare un’offerta alternativa, consistente nella proposta di scambiare il proprio pacco con un altro tra quelli rimasti in palio, con l’obiettivo di dissuadere i concorrenti dal mantenere il proprio pacco e indebolire la loro determinazione.
Quando in gioco rimangono due pacchi non aperti, quello del gruppo e uno di quelli sul tavolo, i ragazzi aprono quello in loro possesso, vincendone il premio in esso contenuto.

RIFLETTENDO

La determinazione è il fattore che ci permette di raggiungere i nostri obiettivi; senza di essa ci fermiamo alle prime difficoltà. Aiutiamo i ragazzi a riflettere sul fatto che serve determinazione per perseguire un obiettivo.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- È stato difficile riuscire a mantenere fino alla fine il tuo pacco?
- Cosa ti ha spinto a non cadere nei tranelli? Cosa ti ha fatto cedere alla tentazione del cambio del pacco?
- Sei stato sempre sicuro della tua scelta?
- Rifletti bene: senza la determinazione nella prima scelta del pacco, avresti vinto il premio migliore?
- Sei così determinato anche nelle scelte di tutti i giorni?
- Riusciresti a raggiungere qualche obiettivo senza determinazione?

Essere determinati significa non scoraggiarsi per la fatica che ci aspetta.

È possibile porre ai ragazzi la seguente domanda:

- Credi che la fatica che fai per raggiungere i tuoi obiettivi valga davvero la pena?

Il segreto è prepararsi alla sfida e fare squadra per l'obiettivo, è questo che fa una vera persona determinata: anche se la strada è in salita, avere coraggio e non arrendersi mai è l'unico modo per tagliare il traguardo.

GIORNO 3
UGUALI MA DIVERSI

Si propone ai ragazzi di riflettere sul concetto di uguaglianza, in particolare associata al concetto di diversità. Essere uguali non significa perdita di identità, ma avere le stesse possibilità.

MATERIALE
- immagine del puzzle
  (scaricabile dal sito giovani.chiesadibologna.it/download-er)
- biro
- scotch *per ogni gruppo*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono divisi in gruppi di 24 componenti.
Ogni gruppo riceve l'immagine del puzzle tagliato in 24 pezzi e ogni ragazzo ne prende uno e scrive sul retro, rispetto all'immagine, una caratteristica (fisica o morale) che lo differenzia da tutti gli altri.
I ragazzi compongono, poi, il puzzle.

RIFLETTENDO
De Coubertin, l'ideatore del simbolo delle Olimpiadi, scelse di rappresentare gli anelli tutti sullo stesso piano orizzontale e intrecciati tra di loro ad indicare l'assoluta uguaglianza e l'unione tra gli atleti.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Noti differenze tra le tessere del puzzle?
- Reputi che la tua tessera del puzzle sia più importante delle altre? O meno importante? O di uguale importanza?
- Sai cosa sono i diritti?
- Ci sono persone che pensi abbiano meno diritti di te? Cosa manca loro per diventare uguali a te?
- Hai pensato che le persone che tu credi diverse potrebbero pensare lo stesso di te?

Gli anelli, simbolo delle Olimpiadi, sono tutti di colore diverso per rappresentare i 5 continenti partecipanti. Questo perché ogni continente ha caratteristiche uniche e inimitabili, ma condivide la parità dei diritti.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- Se un tuo compagno perdesse la sua tessera del puzzle, potrebbe essere sostituita? Perché?
- Ti sei accorto che nessuna parte del tuo viso è uguale a quella dei tuoi amici?
- Avere delle caratteristiche uniche e inimitabili ti fa credere di avere più/meno diritti degli altri?
- Credi che sia giusto trattare diversamente le persone che vengono dall'estero? Dopotutto, non viviamo tutti sullo stesso pianeta?

Per vivere l'esperienza di Estate Ragazzi, ma anche l'esperienza della nostra vita, è necessario riconoscere che siamo tutti uguali e allo stesso tempo unici: uguali perché non esiste un fattore che dia la possibilità ad un uomo di prevalere o soccombere ad un altro individuo; unici perché Dio ci ha fatto come un prodigio, quello che siamo è irripetibile.

GIORNO 4
MY PERSONAL TRAINER

Si propone ai ragazzi di riflettere sul fatto che non sempre, quando ci si sforza tanto, la vittoria è garantita, ma la soddisfazione di poter dire di aver dato il massimo ripaga anche la sconfitta.

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono invitati ad allenarsi per essere in grado di riprodurre il gesto che viene di seguito spiegato:
- si uniscono le punte degli indici delle mani all'altezza degli occhi, ad una distanza di circa 30cm dal viso;
- si descrive una circonferenza, ortogonale al piano del terreno e del viso, con le punte degli indici;
- gli indici devono partire nello stesso momento e impiegare lo stesso tempo per disegnare la circonferenza; la difficoltà sta nel fatto che l'indice sinistro deve percorrere la circonferenza nel senso opposto dell'indice destro;
- le dita devono incontrarsi in due momenti: nel punto di semicirconferenza e di nuovo al punto di partenza.

(Dimostrazione sul sito giovani.chiesadibologna.it/download-er)

RIFLETTENDO
L'allenamento a volte può risultare faticoso: o perché non ci si sente al meglio delle proprie potenzialità o perché l'abilità da allenare risulta complessa e, per questo, richiede sforzi che possono sembrare andare oltre le nostre capacità. La complessità della sfida non deve far svanire lo spirito agonistico che motiva gli atleti, ma dovrebbe costituire un ulteriore stimolo per superare la fatica dell'allenamento, anche se questo richiede sacrifici e costanza.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Credi che l'impegno, gli sforzi e il tempo che si investono negli allenamenti incidano sull'esito di una competizione sportiva?

- Credi che la fatica che si sperimenta nell'allenamento possa costituire una palestra per imparare ad affrontare con tenacia le difficoltà della vita o la vedi solo come un fattore negativo?
- Sei mai stato tentato di demordere durante una sfida a causa dei troppi sforzi? Alla fine hai rinunciato o ti sei fatto forza resistendo fino alla fine?

Può capitare, inoltre, che il peso dell'impegno preso e la paura di deludere le aspettative di chi crede in noi influiscano negativamente sull'efficacia del nostro allenamento. In questi casi, la chiave per il successo è non lasciarsi intimorire dalla sfida che abbiamo di fronte o dalla paura del fallimento e allenarsi con determinazione dando il meglio di sé, nonostante la fatica che l'allenamento comporta.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- Ti hanno mai elogiato per aver affrontato con determinazione un allenamento difficile o una sfida che richiedeva grande impegno? Come ti sei sentito?
- Trovi gratificante la sensazione di aver affrontato una sfida per la quale non ti sentivi all'altezza?
- Che aspettative hai quando ti alleni con fatica per raggiungere un obiettivo? Esse influiscono nell'intensità con la quale ti alleni? Le aspettative degli altri ti stimolano a impegnarti di più?

Anche in Estate Ragazzi può capitare di sentire la fatica durante il gioco o le attività proposte dagli animatori e la stanchezza può talvolta indurre a volersi fermare per riposare. In questi casi è importante non distogliere lo sguardo dall'obiettivo e lottare oltre ogni fatica, per dare il proprio contributo alla squadra. Non sempre quando ci si sforza tanto la vittoria è garantita, ma la soddisfazione per aver dato il massimo ripaga anche la sconfitta.

GIORNO 5
AVANTI UN ALTRO

Si propone ai ragazzi di riflettere sul fatto che ognuno di noi ha obiettivi diversi, per cui il traguardo da raggiungere varia in base alle possibilità che si hanno.

MATERIALE
- 15 domande con due opzioni di risposta *per ogni gruppo*
  (scaricabile dal sito giovani.chiesadibologna.it/download-er)
- cronometro *per ogni gruppo*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono divisi in gruppi di 15 componenti e disposti sulla stessa riga.
Un animatore per ogni gruppo conduce l'attività leggendo le domande ai componenti e controllando la correttezza delle risposte.
I ragazzi devono rispondere, una volta ciascuno, alla domanda dando, però, la risposta sbagliata. Se si risponde con la risposta errata si passa alla domanda successiva rivolta al giocatore al fianco di chi ha risposto, altrimenti il gioco ricomincia da capo rifacendo la prima domanda al primo giocatore.
Il gruppo ha 2 minuti per rispondere a più domande possibili.
Quando il primo gruppo ha finito il tempo o è riuscito a rispondere alle domande secondo il regolamento, il turno passa al gruppo successivo. Se i ragazzi sono molto numerosi si consiglia di fare le domande contemporaneamente più gruppi.

RIFLETTENDO
È importante raggiungere il traguardo che ci si è prefissati, anche se questo non coincide necessariamente con la vittoria. Quando l'obiettivo è migliorare le proprie prestazioni, vincere passa in secondo piano; la priorità diventa, quindi, soddisfare le nostre aspettative e tagliare il nostro personale traguardo.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- Ti poni regolarmente degli obiettivi? In che ambiti?
- Fissare degli obiettivi ti è d'aiuto per il raggiungimento del traguardo?
- Pensi sia importante porsi degli obiettivi anche quando ci si relaziona con le persone? Impegnarsi ad accogliere anche chi tendiamo spontaneamente ad escludere è un obiettivo che ti sei mai posto?

Il traguardo è il punto di arrivo di un percorso che a volte può essere lungo e faticoso. Molte volte può capitare di trovare sul tragitto degli ostacoli che sembrano insormontabili e che ci scoraggiano. Di fronte a ostacoli così temerari non bisogna arrendersi, ma confidare nelle proprie potenzialità e nell'aiuto di chi ci sta intorno per trovare la forza di non fermarsi.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Ti è mai capitato di trovarti di fronte ad un ostacolo che sembrava insormontabile? Come hai reagito? Ti sei arreso o hai persistito per il raggiungimento del traguardo che ti eri posto?
- Anche nella relazione con l'altro, spesso, possono esserci delle difficoltà. Qual è il tuo comportamento in questi casi? Fai di tutto per cercare una soluzione o rinunci a quella amicizia?
- Hai al tuo fianco persone che ti sostengono quando pensi di rinunciare al raggiungimento del traguardo che ti eri posto? Mamma, papà, maestra/o, allenatore, educatore? Cosa fanno per aiutarti?

Anche in Estate Ragazzi possono esserci dei traguardi da raggiungere con più o meno fatica. Spesso si è messi alla prova e si vorrebbe mollare tutto, ma è importante ricordare che in ogni sfida non siamo mai soli: possiamo sempre trovare un educatore, un animatore, un amico, disposto a prenderci sottobraccio e accompagnarci al traguardo, allo stesso modo con cui a noi è chiesto di sorreggere chi è in difficoltà.

GIORNO 6
NON SI SCAPPA

Si propone ai ragazzi di riflettere sull'importanza del rispetto delle regole nel gioco e nelle dinamiche relazionali.

MATERIALE
- carte da gioco *(scaricabile dal sito giovani.chiesadibologna.it/download-er)*
- clessidra/cronometro *per ogni coppia di squadre*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi di ogni squadra sono suddivisi in gruppi di 5-6 componenti e un animatore al quale vengono affidati la clessidra e le carte da gioco.
Un ragazzo di ogni squadra, a turno, pesca una carta dal mazzo e si posiziona di fronte ai suoi compagni nascondendo loro le carte.
Ogni giocatore ha a disposizione 1 minuto di tempo per far indovinare ai propri compagni di squadra il maggior numero di parole misteriose, evitando di pronunciare le quelle proibite. Ogni carta, infatti, riporta in cima la parola "misteriosa" da far indovinare e ha sotto 3 parole "proibite" che non possono essere menzionate.
L'animatore di ogni gruppo controlla che non vengano pronunciate le parole proibite cercando di far indovinare la parola misteriosa. Se questo avviene, il turno passa alla squadra avversaria.

RIFLETTENDO
Le regole sono parte essenziale nello sport, come nel gioco e nella vita. Scegliere di rispettarle significa non rischiare di compromettere la sfida e, quindi, avere la possibilità di raggiungere un esito positivo.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Hai rispettato le regole solo perché il gioco lo imponeva per vincere o perché ritieni che sia importante indipendentemente dal contesto?
- Hai mai violato le regole di un gioco o ti sei sentito tentato a farlo solo per vincere più facilmente?

- Saresti deluso se scoprissi che un amico che gioca con te viola spesso le regole quando tu, invece, ti impegni a rispettarle?

Le regole non devono essere concepite unicamente come uno strumento che vincola la nostra libertà, ma esse sono sempre pensate per permettere una più fluida riuscita non solo dei giochi ma di tutte le relazioni umane.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Ti sei mai chiesto perché molti giochi siano disciplinati da regole? Se sì, le vedi solo come un ostacolo o ne comprendi l'utilità?
- Ti è mai capitato di essere sgridato/punito per non aver rispettato le regole? Come ti sei sentito? Hai capito l'importanza delle regole che avevi trasgredito o le avresti nuovamente infrante?

Rispettare le regole non è sempre facile e immediato, ma accoglierle significa condividere il progetto educativo e la volontà di collaborare che dovrebbero animare tutti i rapporti tra le persone.

GIORNO 7
CHE PERSONAGGIO SEI?

Si propone ai ragazzi di riflettere sul termine "disciplina" come binario, guida di ogni nostra azione.

MATERIALE
- domande del quiz *(scaricabile dal sito giovani.chiesadibologna.it/download-er)*
- foglio di carta e biro *per ogni ragazzo*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono invitati a a partecipare ad un quiz preparato dagli animatori a tema sportivo o di cultura generale.
Ogni ragazzo riceve un foglio di carta e una biro, sul quale riporta il numero della risposta che ritiene lo rispecchi di più.
Al termine del quiz, devono sommare tutti i numeri ottenuti: il valore finale è associato ad uno dei seguenti personaggi:

- **BEN JOHNSON** (da 8 a 12 punti)
  È il personaggio meno disciplinato perché non rispetta le regole sportive e assume sostanze dopanti per ottenere la vittoria in maniera disonesta. NON CLASSIFICABILE
- **MARIO BALOTELLI** (da 13 a 18 punti)
  Anche lui non rispetta le regole e si distingue in molte situazioni per la sua mancanza di disciplina. TESTA CALDA
- **ANTONIO CASSANO** (da 19 a 25 punti)
  È il cosiddetto "bravo ma non si applica" perché ha dimostrato di essere disciplinato in alcuni momenti ma spesso prende delle scorciatoie. MI ACCONTENTO DEL SEI
- **NADIA COMANECI** (da 26 a 32 punti)
  Nadia ha saputo dimostrare di valere molto di più di ciò che le persone si aspettavano da lei. La sua capacità di controllarsi, un regime di allenamento intenso, la chiarezza dell'obiettivo, la conoscenza di sé stessa e delle sue

potenzialità, la voglia di lottare senza lasciarsi intimorire da nulla hanno permesso all'atleta di raggiungere molti successi anche inaspettati. TOP PLAYER

N.B. La prima risposta di ogni domanda è sempre la meno disciplinata, la quarta risposta la più disciplinata. Le risposte intermedie corrispondono ad una via di mezzo.

Per rendere più dinamica l'attività si propone agli animatori di utilizzare supporti multimediali come KAHOOT (https://kahoot.com/), GOOGLE MODULI (https://www.google.it/intl/it/forms/about/) o DOODLE (https://doodle.com/it/creare-sondaggi-online).

RIFLETTENDO

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande riflettere sul significato della parola "disciplina":

- Che cosa significa per te la parola "disciplina"?
- Il quiz ha aiutato a chiarirti le idee?
- Che sinonimi troveresti per spiegare questo concetto?

Avere disciplina e costanza aiuta a capire quando è necessario dare il meglio di sé.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- Ti hanno mai detto che non eri abbastanza disciplinato? In che contesto?
- Secondo te la disciplina si può "allenare"? La si matura col tempo o è una caratteristica innata?

La disciplina ci mostra come per vincere sia necessario non avere fretta, andare avanti un passo alla volta individuando il momento opportuno per mettere in campo le proprie capacità.

GIORNO 8
MODELLI DA SEGUIRE

Si propone ai ragazzi di approfondire il concetto di tenacia, traendo ispirazione e spunti di riflessione dall'esperienza di alcuni sportivi.

MATERIALE
- materiale per la proiezione di un filmato (videoproiettore, computer, cassa audio…)

ATTIVIAMOCI
Viene fatto vedere ai ragazzi uno dei tre video presenti nei link sulla base dei loro interessi e si chiede loro di memorizzare le frasi che li hanno maggiormente colpiti, attorno alle quali attivare la riflessione.

http://bit.ly/3abAnpt - Emanuele Lambertini, stella della scherma paralimpica: "Non ho una gamba: per questo sono prezioso"
http://bit.ly/3a7c5g3 - Manuel Bortuzzo - Che tempo che fa 03/11/2019
http://bit.ly/2QRKAiQ - La storia di Dries Mertens, esempio di tenacia e volontà

RIFLETTENDO
La parola tenacia deriva dal verbo latino "tenere" e ha, dunque, a che fare con tutto ciò che è in grado di tenere, di avere resistenza e costanza, come una colla che, tenace, mantiene la sua forza adesiva nel tempo e nonostante le intemperie.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Ti è capitato di avere la forza di essere tenace nonostante la situazione difficile ti facesse solo desiderare di gettare la spugna e arrenderti? Ti è mai capitato di incoraggiare qualcuno ad essere tenace e a non arrendersi?
- Nei giochi, quando la partita non sta volgendo bene per la tua squadra, tendi ad abbatterti e ad avvilirti o continui a giocare con tenacia e perseveranza senza perdere di vista l'obiettivo?
- Pensi che ad Estate Ragazzi ci siano delle situazioni in cui occorre essere tenaci?

La tenacia è una virtù che si sperimenta spesso in momenti di difficoltà e in cui siamo chiamati a farci forza nonostante le avversità e il contesto sfavorevole.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- L'atleta che hai conosciuto nel video è per te un esempio di tenacia? Ti piacerebbe avere la forza di imitarlo e comportarti come lui nonostante le disavventure?
- Hai un tuo esempio personale di tenacia da condividere? C'è qualcuno di forte e coraggioso che conosci e che ammiri?
- Pensi che la tenacia si possa esercitare e si possa migliorare nel tempo, imparando ad affrontare gradualmente le sfide con sempre più forza?

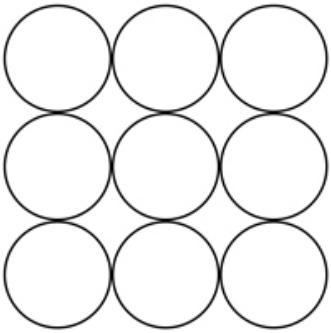
Estate Ragazzi è una palestra nella quale educare a non arrendersi alla prima difficoltà e con tenacia fare ciò che ci è chiesto anche quando le cose diventano faticose: sono due dei perni attorno a cui ruota il progetto educativo di cui gli animatori si fanno interpreti e a cui ciascuno partecipa attivamente.

GIORNO 9
UNO, DUE, TRIS!

Si propone ai ragazzi di scoprire l'importanza della tattica, essenziale organizzazione per quando si ha in mente un obiettivo da raggiungere.

MATERIALE
- 9 hula hoop (diam. 30cm)
- 6 palloni: 3 di un colore *per la squadra 1* e 3 di un altro colore *per la squadra 2*
- nastro bianco-rosso

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono divisi in squadre di massimo 10 componenti.
Viene allestito il campo da gioco: i 9 hula hoop sono posizionati l'uno di fianco all'altro, formando un quadrato 3x3.
Le squadre si dispongono in fila indiana, una di fianco all'altra, dietro la linea di partenza posta a 5 metri dagli hula hoop. A ciascuno dei primi tre giocatori viene consegnato un pallone.



Lo scopo dell'attività è riuscire a posizionare i palloni della propria squadra all'interno della stessa fila di hula hoop, in linea orizzontale, verticale o diagonale.
Al via il primo giocatore di ogni squadra corre a posizionare il pallone all'interno di un hula hoop a sua scelta, torna indietro e dà il 5 al compagno per farlo partire in modo che possa mettere un secondo pallone in un cerchio vuoto per creare la linea di tre prima dell'avversario. All'interno di un hula hoop è possibile mettere un solo pallone.

Se la manche non si conclude dopo i primi 3 giocatori della squadra, i successivi devono cambiare posto a uno dei palloni già posizionati dai compagni, mettendolo in un cerchio vuoto.
Se un pallone esce dall'hula hoop in cui è stato posto, può essere riposizionato correttamente solo dai giocatori successivi.
La manche termina quando la squadra riesce a mettere i propri 3 palloni in fila orizzontale, verticale o obliqua, come succede nel famoso gioco del Tris.

RIFLETTENDO

La tattica è essenziale ed è indispensabile l'organizzazione mentale quando si affronta una sfida.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- È stato difficile pensare a dove posizionare i palloni all'interno degli hula hoop?
- La tua squadra avrebbe potuto vincere se, anziché pensare a dove mettere i palloni, tu avessi provato a posizionarli senza una logica? Perché sarebbe stato quasi impossibile vincere?

Sia nel gioco che nella quotidianità, la tattica è indispensabile. Non si tratta di trovare una scorciatoia, ma di organizzare bene quello che abbiamo a disposizione.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Nella tua vita usi delle tattiche?
- Come utilizzi il tempo che hai a disposizione quando torni a casa da scuola? Sei organizzato?
- Hai mai provato a sforzarti di trovare un modo per raggiungere un tuo obiettivo? Hai organizzato quello che hai a disposizione (studio, tempo, soldi...)?

Nella vita, così come durante Estate Ragazzi, è necessario sforzarsi per trovare un modo per raggiungere il proprio obiettivo.

GIORNO 10
I CINQUE CERCHI

Si propone ai ragazzi di riflettere sul significato di sconfitta come trampolino di lancio per il raggiungimento dei propri obiettivi.

MATERIALE
- scotch
- filo di ferro
- gomitoli di lana colorata (blu, nero, rosso, giallo, verde)

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sono divisi in gruppi di 5 componenti.
Ogni gruppo riceve il materiale e deve costruire i cinque sagomando l'anima dei cerchi con il filo di ferro e ricoprendola con la lana colorata. È utile che gli animatori diano indicazioni rispetto alle dimensioni ed eventualmente mostrino un'immagine dei 5 cerchi.
Gli animatori osservano gli elaborati e suggeriscono miglioramenti per ciascuno di essi, mettendo in luce come i ragazzi avrebbero potuto dare di più.
A tutti i gruppi viene concessa una seconda possibilità per rimediare ai difetti della loro costruzione.
Ultimata la revisione dell'elaborato, lo ripresentano agli animatori, che lodano i miglioramenti.

RIFLETTENDO
Nonostante l'impegno, non sempre si soddisfano le aspettative.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- L'opinione espressa dalla giuria ti ha fatto riflettere sul fatto che avresti potuto perfezionare il tuo lavoro?
- Quanto l'aspettativa di raggiungere l'obiettivo condiziona il perfezionamento del lavoro?

- Ti è mai successo di non essere soddisfatto della tua prestazione in un compito scolastico/competizione sportiva/relazione con amici e famiglia? Come ti sei sentito?

La sconfitta può avvenire perché c'è un limite da provare a superare.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Pensi di saper riconoscere i tuoi limiti? Pensi che riconoscere i tuoi limiti possa aiutarti ad accettarli?
- Sei permaloso? Sei capace di non prendertela quando non riesci a superare il limite imposto dalla sfida?

Nonostante le aspettative non siano sempre soddisfatte e i limiti che viviamo durante la sfida ci portino alla sconfitta, occorre non scoraggiarsi e perseverare nella ricerca del miglioramento.

GIORNO 11
SUPERA L'OSTACOLO

Si propone ai ragazzi di sperimentare come si possono superare i propri limiti osando e mettendosi in gioco anche in situazioni nuove.

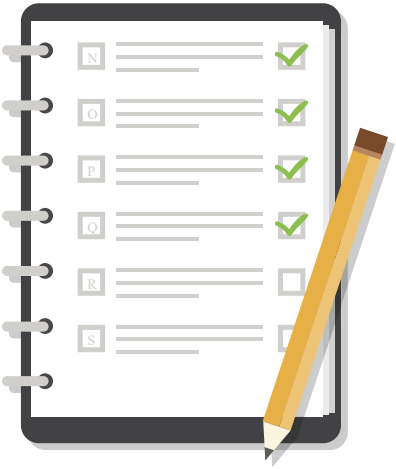
MATERIALE
- lista di domande di cultura generale *per ogni squdra*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi di ogni squadra sono disposti in riga uno di fianco all'altro, possibilmente davanti ad una corsia suddivisa in caselle. Viene fissato un traguardo.
Un animatore per squadra pone una serie di domande di cultura generale (non banali o ovvie e più complesse), ad es.: *Qual* è *la capitale dell'Alberta?*.
Ad ogni domanda, i ragazzi che vogliono rispondere alzano la mano, gli animatori passano a sentire da ciascuno la risposta e, se è corretta, chi ha risposto può avanzare di tre caselle (o tre passi avanti se le caselle non sono rappresentare sul pavimento); se è sbagliata, invece, il ragazzo deve retrocedere di una casella (o un passo indietro); se non vuole rispondere sta fermo.
L'attività termina, quando, uno dei ragazzi raggiunge il traguardo.

RIFLETTENDO
Per vincere bisogna saper rischiare e andare oltre i propri limiti e le proprie certezze. I limiti possono essere superati solo se si osa e non ci si ferma solo a ciò che sappiamo di poter fare; è necessario provare per scoprire cose nuove e migliorarsi.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Conoscevi le risposte a tutte le domande? Per andare avanti, è stato necessario correre il rischio di rispondere anche se non eri sicuro che la risposta sarebbe stata corretta?

- Se avessi deciso di non rispondere alle domande di cui non conoscevi la risposta, dove saresti rimasto?
- Si può vincere se ci si ferma solo a ciò che abbiamo di certo?

Chiunque decida di osare riesce ad andare oltre i propri limiti perché ha il coraggio di sfidare se stesso e crede fortemente nell'obiettivo da raggiungere. Capita spesso di incontrare coetanei più portati a lamentarsi per ciò che non funziona piuttosto che a sfruttare le opportunità che sono presenti.



GIORNO 12
LA PASSIONE FA MAGIE

Si propone ai ragazzi di condividere alcune loro passioni e capire come alla base di ciascun hobby ci sia l'amore verso tale attività.

MATERIALE
nessun materiale previsto

ATTIVIAMOCI
I ragazzi sonoo divisi in gruppi di 5 componenti.
All'interno del gruppo ciascun ragazzo racconta agli altri una sua passione, un suo hobby, una cosa che ha a cuore e che ama fare. La dinamica con cui i ragazzi si raccontano le passioni è lasciata alla fantasia degli animatori.
Al termine di queste condivisioni i ragazzi si riuniscono in un unico grande gruppo e gli animatori aiutano a riflettere su ciò che accomuna quello che hanno appena raccontato e sentito.

RIFLETTENDO
Ci sono cose che ci accomunano, c'è una passione che mettiamo in ciò che ci piace fare. Le difficoltà non possono ostacolare le passioni di ognuno di noi, perché l'amore e la dedizione con cui si svolgono permette di trovare soluzioni a tutto. Le passioni sono fondamentali per la vita di tutti perché riescono a far diventare positiva e felice anche una giornata che prima appariva brutta, monotona e negativa.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Cosa accomuna te e i tuoi amici?
- Saresti disposto a rinunciare alle tue passioni? L'amore e la dedizione con cui ti dedichi a ciò che ti piace, ti dà la forza per superare gli ostacoli che si presentano?
- Quanto sono importanti gli hobby nella tua vita quotidiana?

Estate Ragazzi è un momento in cui la passione nutre le azioni di tutti i partecipanti ed è un'occasione in cui è possibile giocare non per vincere, ma anche per il solo gusto di giocare.
La passione per lo sport è sicuramente ciò che spinge ciascun atleta a non smettere di gareggiare e la passione è anche la virtù che dovrebbe animare tutti i partecipanti di Estate Ragazzi, nonostante le sconfitte e le difficoltà incontrate durante il gioco.

GIORNO 13
CIRCONDIAMO LA FEDELTÀ

Si propone ai ragazzi di vedere dove si trova la fedeltà attorno a loro ogni giorno.

MATERIALE
- cartellone con la parola "Fedeltà" (attenzione che nel cartellone ci sia attorno dello spazio bianco) *per ogni squadra*
- biro *per ogni ragazzo*

ATTIVIAMOCI
I ragazzi di ogni squadra ricevono una biro e vengono posizionati intorno al cartellone.
A turno, ciascun ragazzo si alza e scrive sul cartellone, nella posizione che preferisce, una parola che lui abbina al concetto di fedeltà. È possibile scrivere anche più di una parola.

RIFLETTENDO
Dalle parole emerse dal brain-storming cercare di trovare una definizione di fedeltà e un ambito in cui questa può essere sperimentata attraverso il racconto dei ragazzi che vogliono condividere la loro esperienza di fedeltà.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Cosa è per te la fedeltà?
- In quali ambiti la si può sperimentare?
- Pensi di essere una persona fedele? Perché?
- Hai mai ricevuto un segno di fedeltà da un amico/insegnate/educatore? Hai voglia di raccontarlo?

È facile cadere nella tentazione di andare contro ciò in cui crediamo pur di vincere ed avere successo. Estate Ragazzi è un'ottima palestra per imparare a non lasciarsi condizionare dagli altri e trasportare dalla "massa" ma tener fede all'impegno preso.

GIORNO 14
DONA E RICEVI

Si propone ai ragazzi di sperimentare i valori della condivisione e della generosità come unica chiave della felicità collettiva.

MATERIALE
- busta *per ogni ragazzo*
- banconote di diverso valore
- multe da pagare
- foglietti bisogni da acquistare (es. pane, scarpe, vestiti…)
- foglietti beni posseduti (es. pane, scarpe, vestiti…)

ATTIVIAMOCI
Ogni ragazzo riceve una busta con all'interno: una banconota (che può essere di valore diverso o uguale al compagno), una o più multe da pagare, un foglietto con un bisogno da acquistare e due o più foglietti con un bene posseduto. Occorre fare attenzione che le banconote superino complessivamente il valore delle multe da pagare e che ci siano almeno il doppio dei beni posseduti rispetto a quelli da acquistare.
Al via i ragzzi girano liberamente nella sala e hanno a disposizione alcuni minuti per effettuare scambi o donazioni a loro piacimento per pagare le multe, per acquistare beni di necessità o regalarne ad amici. È opportuno creare uno spazio dove i ragazzi possono pagare le multe e dove possono acquistare le cose. I ragazzi sono lasciati liberi di chiedere agli amici ciò di cui hanno bisogno e di donare o no del proprio.
Al termine ci si riunisce ciascuno con quello che ha in mano in quel momento.

RIFLETTENDO

Si è cercato di migliorare la propria situazione iniziale. La generosità di altri può renderci felici così come noi, attraverso un gesto generoso, possiamo aiutare qualcuno che è nel bisogno.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- La tua situazione iniziale è migliorata dopo gli scambi? Come è stato possibile?
- È stato difficile donare qualcosa di tuo o chiedere qualcosa di cui si aveva bisogno?
- Quando hai donato, come ti sei sentito?
- Quando hai ricevuto, come ti sei sentito?
- Come ti fa sentire avere sperimentato la generosità e la condivisione?
- Sei mai stato capace di rinunciare a qualcosa di tuo per donarlo a qualcun altro (es. vestiti, soldi, generi alimentari…)?

Estate Ragazzi dovrebbe essere luogo in cui i ragazzi possano sperimentare la bellezza e la gratificazione che si ricevono nel compiere e ricevere gesti di generosità.

GIORNO 15

CHI GIOCA PULITO NON SI È MAI PENTITO

Si propone ai ragazzi di riflettere sul ruolo del fair play nel garantire, nell'ambito del gioco, un'esperienza positiva, di rispetto reciproco e solidarietà a tutti i partecipanti.

MATERIALE

- foglietti con i punti della *carta del fair play*
  (scaricabile dal sito giovani.chiesadibologna.it/download-er)

ATTIVIAMOCI

I ragazzi di ogni squadra si radunano a cerchio e ricevono un mazzo di 10 foglietti coperti con i punti della *carta del fair play*.
A turno, 2/3 di loro pescano una carta sulla quale è scritta una regola. Devono, quindi, preparare una breve scenetta muta per far indovinare ai propri compagni la regola pescata.
L'obiettivo è stilare tutto il decalogo delle regole attraverso le 10 scene.

RIFLETTENDO

La lealtà nello sport prende il nome di fair play; essa ha effetti benefici non solo per l'individuo che la sperimenta, ma anche sulla realtà in cui ci si trova. Gli atleti per primi dovrebbero mettere in pratica sani modelli comportamentali durante le loro attività sportiva, ad esempio non lasciandosi andare ad atteggiamenti antisportivi che permettono di raggiungere la vittoria, solo, in modo sleale, penalizzando l'avversario.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- Credi che la lealtà nello sport sia un elemento essenziale o un fattore che all'occorrenza può essere trascurato?
- Ti reputi un ambasciatore del gioco pulito o ti macchi spesso di slealtà? Quando non giochi correttamente ti senti comunque gratificato dalla vittoria o senti di avere la coscienza sporca e ti penti?

- Ti fa arrabbiare renderti conto che i tuoi avversari nel gioco sono sleali o irrispettosi?

Gli attori hanno messo in scena personaggi che hanno dimostrato di essere persone leali, rispettose delle regole e degli altri, capaci di condividere i momenti difficili e di gioia, capaci di aiutarsi l'un l'altro e dunque capaci di vivere il fair play.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:
- Pensi che sia importante avere qualcuno con cui condividere i momenti belli e brutti che lo sport regala?
- Ti piacerebbe avere qualcuno che si accorge di te quando non sei in forma e che ti aiuti a dare il massimo?
- Oggi assistiamo spesso a episodi di mancanza di rispetto e violenza nel mondo dello sport. Come giudichi questi episodi? Pensi che gli sportivi che contestano con insulti e offese le decisioni arbitrali siano corretti?

Estate Ragazzi fa del fair play uno dei suoi pilastri fondamentali e non un elemento facoltativo da considerare superfluo. Il fair play è uno stile, non una moda: chi gioca lealmente vince sempre.

GIORNO 16

SIAMO UNA SQUADRA FORTISSIMA

Si propone ai ragazzi di riflettere sul fatto che ognuno deve svolgere bene il proprio ruolo per far sì che la squadra, espressione della collaborazione, sia rappresentativa di capacità e talento che non sono raggiungibili dai singoli.

MATERIALE

- stampe di quadri che contengono molti personaggi o elementi
- vestiario misto

ATTIVIAMOCI

I ragazzi sono divisi in gruppi di 10 componenti.
Ogni gruppo riceve la stampa di un quadro famoso e devono riprodurlo con i propri corpi: pose, espressioni facciali. È necessario che tutti i componenti della squadra prendano parte alla riproduzione, utilizzando anche il vestiario e gli oggetti messi a disposizione.
È possibile rendere l'attività più partecipata facendo sì che il gruppo, al termine di un tempo limite di 5 minuti per definire i ruoli, si metta in mostra davanti ad una giuria composta da animatori e riceva un voto sulla fedeltà della riproduzione.
Gli animatori, a propria discrezione possono decidere di far rappresentare più quadri ad ogni gruppo.

RIFLETTENDO

Essere parte di una squadra è il miglior modo per sperimentare la collaborazione. La squadra è importante per sostenersi nelle sfide più difficili ed avere successo.
È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- In un gioco di squadra, quanto conta per te l'affiatamento con il gruppo?
- Qualcuno dei tuoi compagni di squadra ti ha chiesto aiuto per il suo ruolo?

- Se un tuo compagno di squadra avesse difficoltà nella sfida, lo aiuteresti?
- È faticoso collaborare? Perché?

Essere parte di una squadra ti permette di avere a disposizione le capacità e i talenti di un gruppo intero e non del singolo giocatore. È, quindi, fondamentale essere integrati all'interno del gruppo, per donare le proprie capacità e talenti.

È possibile porre ai ragazzi le seguenti domande:

- È stato facile trovare un ruolo a tutti i componenti della squadra?
- Senza l'impegno di tutti la tua squadra avrebbe ricevuto un punteggio così alto dalla giuria?
- Quale delle tue capacità hai messo in gioco per aiutare il gruppo?
- Esserti messo a disposizione della squadra ti ha fatto capire che gli altri avevano davvero bisogno delle tue capacità?

Sentirsi parte di una squadra ci sprona a dare sempre di più, ma ci rende anche contenti di essere utili per un obiettivo. Nelle difficoltà il gioco di squadra permette di sfruttare le potenzialità dell'intero gruppo, permettendo un più facile raggiungimento dell'obiettivo.