

CHI VEDO A PRIMA VISTA:

Mostrate ai ragazzi e ragazze alcune foto di alcuni personaggi che pensate possano essere a loro sconosciuti e provate a farvi dire da loro le ipotetiche rispettive storie (chi è? Quanti anni ha? Che lavoro fa? Da dove viene? Dove ha vissuto ? Ha viaggiato? Cosa gli/le piace fare? È famoso/a? E' felice? ...ecc...). Dopo aver discusso per ogni figura raccontate loro la vera storia di queste persone, rivelando così che molto spesso la prima impressione inganna. Sotto trovate alcuni esempi di personaggi che potete utilizzare.

PREGO

Emigrano i semi sulle ali dei venti, emigrano le piante da continente a continente, portate dalle correnti delle acque , emigrano gli uccelli e gli animali, e più di tutti emigra l'uomo... ora in forma collettiva, ora in forma isolata, ma sempre strumento di quella Provvidenza che presiede agli umani destini e li guida... (Beato G.B. Scalabrin)

IL SEGNO

Invitare un parrocchiano o una persona conosciuta e che viene da un altro Paese a raccontarci la sua storia.

CI PROVO

Mi impegnerò con la mia famiglia e/o con il mio gruppo di catechismo per un'adozione a distanza di un bambino che vive in paesi poveri. Proporre ai bambini di invitarsi tra di loro nelle rispettive abitazioni per giocare o condividere momenti quotidiani (compiti, merenda, gioco, sport).



L'ACCOGLIENZA E LA FRATERNITÀ: OSPITARE I FORESTIERI

Scheda formativa per ragazzi e ministranti
in preparazione al giubileo diocesano

il tema L'ACCOGLIENZA

Ebrei 13, 2

Non dimenticate l'ospitalità; alcuni, praticandola, hanno accolto degli angeli senza saperlo. Ricordatevi dei carcerati, come se foste loro compagni di carcere, e di quelli che soffrono, essendo anche voi in un corpo mortale.

attività

- distribuzione dei cuori colorati: momento di accoglienza/fraternità durante la Messa della Domenica o nei luoghi di passaggio o ritrovo con la distribuzione dei cuori colorati preparati dai bambini durante le ore di Catechismo in segno di accoglienza verso chiunque
- le panche vuote: durante la funzione domenicale lasciare le prime panche vuote immaginandole riservate a ipotetici "forestieri" (cartelloni con immagini- sagome di persone, nomi di stati lontani, situazioni di povertà-esclusione, articoli di giornale che narrano di situazioni di emarginazione)

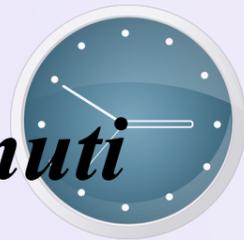


in gita coi pregiudizi

OBIETTIVO

Far emergere come i ruoli e i pregiudizi possono condizionare i comportamenti e predeterminare le risposte.

TEMPO *50 minuti*



due conduttori
massimo 22 partecipanti

ROLE-PLAY

Siamo nella sede di un condominio di periferia. Gli abitanti del quartiere devono concordare la meta per una gita domenicale collettiva; la decisione definitiva comunque verrà presa dai membri del Comitato del condominio, che intervengono nella discussione. Dopo che sono stati scelti i membri (massimo n. 8) del Comitato, uno dei conduttori invita tutti gli altri a sedere intorno a un tavolo, raccomandando a ciascuno di mantenere il proprio posto per tutto lo svolgimento della discussione. Inoltre spiega agli "abitanti" che ad ognuno sarà apposto alle spalle un cartellino con un numero identificativo per facilitare il lavoro ai membri del Comitato. Nel frattempo l'altro conduttore si apparta con i membri del Comitato e spiega loro che a ciascun abitante è stato attribuito un ruolo e che essi dovranno comportarsi e stabilire relazioni attenendosi al ruolo attribuito a ciascun abitante. Si consegna loro la legenda di decodifica numero-ruolo. Inoltre non dovranno assolutamente svelare, né lasciar trapelare che a ciascun degli abitanti è stato attribuito un ruolo.



I conduttori, dopo aver applicato velocemente le etichette sulle spalle, spiegano che bisogna decidere:

- 1 - dove fare la gita
- 2 - quali sono le modalità
- 3 - chi sarà il capo-gita

Si danno 15 minuti per la discussione. In caso di numero elevato di partecipanti si individuano degli osservatori che prenderanno nota per poi riferire nel dopo gioco.



I ruoli sono i seguenti:

- 1 - E' nero e puzza
- 2 - Non datele retta
- 3 - E' sieropositivo
- 4 - E' una zingara
- 5 - E' una professoressa
- 6 - E' simpatico/a
- 7 - Tutti la ascoltano
- 8 - Ha molta esperienza e tutti la apprezzano
- 9 - E' una suora
- 10 - E' una prostituta
- 11 - E' omosessuale
- 12 - E' antipatico/a

DOPO GIOCO

Gli abitanti vengono invitati a riflettere sull'attività attraverso le seguenti domande poste dal conduttore: Quali sono state le sensazioni provate? Quando ho capito che mi era stato attribuito un ruolo (e quale): Mi sono sentito alleggerito? Deluso? Ho modificato il mio comportamento? Mi ci sono adeguato? Ho reagito? Ho cercato alleanze nel gruppo? Dopo che tutti si sono espressi, si sintetizzano su cartellone le osservazioni riguardo ai pregiudizi e agli stereotipi. Quali categorie/gruppi sono particolarmente presi di mira? Lo stereotipo è un modello di comportamento con un significato; dare un giudizio in base alla propria cultura, quindi generalizzare. Il pregiudizio chiude la persona in una casella elaborata in precedenza e induce a non differenziare, ad accettare tutto o niente.