

Scheda DIVERSI SÌ, MA INSIEME

OBIETTIVO: Riflettiamo insieme ai Giovanissimi e alle Giovanissime su quanto le connessioni a volte siano tanto significative se caratterizzate dalle differenze, come ad esempio quelle dovuta all'età. Dunque attraverso questa attività, ai Giovanissimi è chiesto di soffermarsi sulla bellezza che si crea quando generazioni diverse, quali la loro e quella degli adultissimi, si intrecciano.

MATERIALI:

- penne,
- fogli da cui ricavare le lettere e le situazioni,
- tabella lettere dell'alfabeto (lo trovi a fine [scheda](#) ✨),
- situazioni (esempio qui sotto).

ESEMPIO:
Slag della Gen Z

SVOLGIMENTO: Per questa attività, abbiamo pensato di coinvolgere, nel percorso di formazione dei Giovanissimi, gli Adultissimi della parrocchia o della diocesi di appartenenza. L'attività che arricchirà questo momento sarà sulla falsa riga del gioco Crack List. Crack List è semplicemente la versione più recente del famoso "Nomi, Cose, Città". Lo scopo del gioco è essere il primo a sbarazzarsi delle carte che si posseggono, perché, diversamente dalla versione classica, le lettere si posseggono in un mazzo che viene distribuito tra i partecipanti.

Prima di iniziare il gioco, chiediamo a voi educatori di suddividere i partecipanti in due grandi gruppi: un gruppo sarà rappresentato dagli Adultissimi, l'altro dai Giovanissimi (se ritenete che l'attività sia più divertente mischiando le due generazioni in questione, ben venga).

1 Fase: Una volta suddivisi i partecipanti in due squadre, dovranno a turno, tramite un rappresentante della squadra, scegliere dalla tavolozza qui allegata, cinque lettere. Queste però dovranno essere scelte ad occhi chiusi, puntando la tavolozza con un dito o una penna, in modo tale che tutto sia casuale e non pilotato. Quando entrambi i gruppi avranno scelto, potranno scrivere le lettere su dei pezzi di fogli quadrati, in modo tale da avere materialmente un mazzo di cinque carte ciascuno.

2 Fase: Al centro verranno posizionate le situazioni (allegate qui sotto). A questo punto inizia il gioco: una delle due squadre pesca la situazione e a turno dovranno pensare alla parola che ben si addice con la situazione scelta, scartando la lettera con la quale inizia la stessa. Qui chiediamo a voi educatori di mediare il gioco e arbitrarlo, assegnando i punti, fermando il gioco quando tra una situazione e l'altra si crea conversazione o quando le lettere pescate non permettono di pensare alla parola adatta. Ricordatevi che l'obiettivo è quello di stimolare il confronto, aiutati dalle situazioni che verranno proposte. Il gioco si ripete fin quando non si esauriscono le situazioni poste al centro. Vince chi esaurisce le cinque carte in mano.

Vi proponiamo undici situazioni in modo tale da svolgere il gioco in più manche. Siete liberi di aggiungere anche voi situazioni che ritenete adatte ai due gruppi coinvolti.

(Chiediamo di allegarle come se fossero scritte in delle vere carte da gioco):

- le tradizioni del mio paese
- Slang della Gen Z
- la situazione politica ai miei tempi (adattata a ieri ed oggi)
- la moda ai miei tempi (adattata a ieri ed oggi)
- i miei hobby
- la scuola ai miei tempi (adattata a ieri ed oggi)
- mezzi di comunicazione più usati
- come trascorro/evo il mio weekend
- come vivo e/o vivevo l'Azione Cattolica
- una cosa del passato che mi piacerebbe andasse di moda oggi
- una cosa del presente che avrei voluto nel passato

FILM: *Il professore e il pazzo*, Farhad Safinia, 2019

LIBRO: *Le regole dello Shanghai*, Erri De Luca

Esempio tavolozza con lettere alfabeto

A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U
V W X Y Z