

SCHEDA 1

Pietro chi sei

Prima attività: scopro i talenti

Segna con il numero 5 i talenti che ti sembra di avere in modo abbondante, con 2 quelli che possiedi normalmente e con 1 quelli che ti sembrano poco presenti nella tua vita:

O intelligenza	O capacità di fare amicizia	O generosità
O lealtà	O pazienza	O altruismo
O ascolto	O impegno	O fede
O perdono	O solidarietà	O coerenza
O manualità	O fedeltà alla parola data	

Segna con 10 i doni che valorizzi nella tua vita, con 4 quelli che usi poco, con 1 quelli che non sfrutti:

O mi applico negli impegni	O studio con serietà e aiuto gli altri
O coinvolgo sempre gli altri	O so aiutare tutti
O dialogo con i genitori e li ascolto	O ho un buon dialogo con Gesù
O so essere leale, sempre	O condivido le mie cose
O ho un linguaggio educato	O do fiducia agli altri
O sono capace di perdonare	O so accettare le sconfitte

In quale luogo voglio investire maggiormente i miei talenti?

O famiglia	O sport
O con gli amici	O nonni, zii
O parrocchia	O scuola
O preghiera	O

SCHEDA 1

Pietro chi sei

Seconda attività: storia del sig. Rossi

Il sig. Rossi era il proprietario di un'azienda agricola di pesche lasciata dai suoi genitori in eredità. Fin da giovane, ancora viventi i suoi, sognava di realizzare una sorta di mercato ortofrutticolo, abbandonando la coltivazione diretta. Una volta divenuto adulto, cedette i campi e, con l'aiuto di tre soci (il sig. Verdi, il sig. Bianchi e il sig. Azzurri) realizzò un supermercato di frutta e verdura che ben presto si sarebbe rivelato una scelta azzeccata: l'attività andò subito a gonfie vele. Dopo un paio d'anni, giunse dal sud America una lettera dei cugini del sig. Rossi, che erano emigrati in Argentina durante la guerra. Il paese stava attraversando una grave crisi e loro, che avevano tentato di impiantare un'azienda agricola, stavano vivendo un brutto periodo: per questo motivo chiedevano un aiuto al cugino, sapendo della brillante riuscita del supermercato. Il sig. Rossi, un tipo generoso, si affrettò a partire, lasciando la rivendita di frutta e verdura in mano ai soci. Passato un po' di tempo, del sig. Rossi non si seppe più molto, anzi, in paese, circolava la voce che stesse male, fosse grave... fosse addirittura morto: in realtà, con il disagio delle comunicazioni del tempo, non si sapeva granché. Il sig. Verdi, un giorno, durante un consiglio di amministrazione del supermercato, comunicò la decisione di lasciare l'attività, per dedicarsi alla coltivazione biologica. Cercando di farlo desistere dall'idea, Bianchi e Azzurri gli domandarono cosa avrebbe detto Rossi, ma, visto che non c'era, Verdi si dedicò a questa scelta "biologica". Passò un mese circa, e anche Bianchi compì la scelta di diventare socio di un'industria di marmellate e succhi di frutta con amici di Brescia. Il solo Azzurri rimase al supermercato. Da lì a poco, tornò dall'Argentina il sig. Rossi e andò dritto al supermercato: era irriconoscibile con quella barba che si era fatti crescere! Entrato nell'ufficio amministrativo trovò ovviamente il solo Azzurri: dopo il riconoscimento, gli abbracci e le domande di rito, Rossi domandò di Verdi e Bianchi.

SCHEDA 3

Pietro sai quello che vuoi

Professioni: medico, avvocato, insegnante, sportivo, psicologo, educatore, politico...

Valori: soldi, successo, famiglia, altruismo, onestà, furbizia...

Abilità (coerenti con le professioni): memoria, manualità, saper spiegare, capacità di ascolto, fantasia, coraggio, precisione, doti artistiche, prestanza fisica, pazienza...

Il percorso che ogni giocatore deve intraprendere è composto da 5 steps, suddivisi in anni di studio/pratica. Tutte le professioni hanno lo stesso numero di steps che corrispondono alle varie fasi del cammino formativo per realizzare la carriera e che hanno costi diversi.

Ad esempio, per la carriera di un laureato i 5 steps sono: biennio superiori € 100, triennio superiori € 100, triennio universitario € 700, biennio universitario € 700, specializzazione € 700.

Qualsiasi professione venga scelta l'investimento complessivo in denaro sarà sempre € 2.300.

Il tabellone è simile a quello di Trivial Pursuit ed è quindi suddiviso in tante caselle che possono essere: abilità (una casella per ogni abilità proposta), casella step, casella probabilità, casella soldi, casella ritira il dado. Scopo del gioco è riuscire a guadagnare le sette abilità e i cinque steps necessari per iniziare il proprio lavoro.

Per ottenere le abilità i ragazzi devono arrivare sulla relativa casella e superare una prova che testi tale abilità. Per superare uno step i ragazzi devono raggiungere l'apposita casella, avere i soldi necessari e rispondere ad una domanda di cultura generale.

I valori non si devono ottenere, ma influiscono nel gioco attraverso le carte imprevisti.

All'inizio del gioco ogni ragazzo ha € 500,00 a disposizione.

I soldi che mancano per raggiungere i vari steps si possono guadagnare in vari modi:

- Si arriva sulla casella soldi (soldi dati dalla famiglia) e si tira il dado: se esce un punteggio da 1 a 3 si guadagnano € 50, da 4 a 6 € 100;
- Sulla casella probabilità si potrebbe pescare "hai guadagnato €..."

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno concluso il loro percorso (5 steps e 7 abilità).

Esempi di carte imprevisti:

Lo stesso giorno ci sono i provini per "Amici" e il matrimonio di tuo cugino:

- Se uno dei tuoi valori è "successo", perdi uno step per partecipare ad Amici;
- Se uno dei tuoi valori è "famiglia", spendi € 100 per un vestito nuovo.

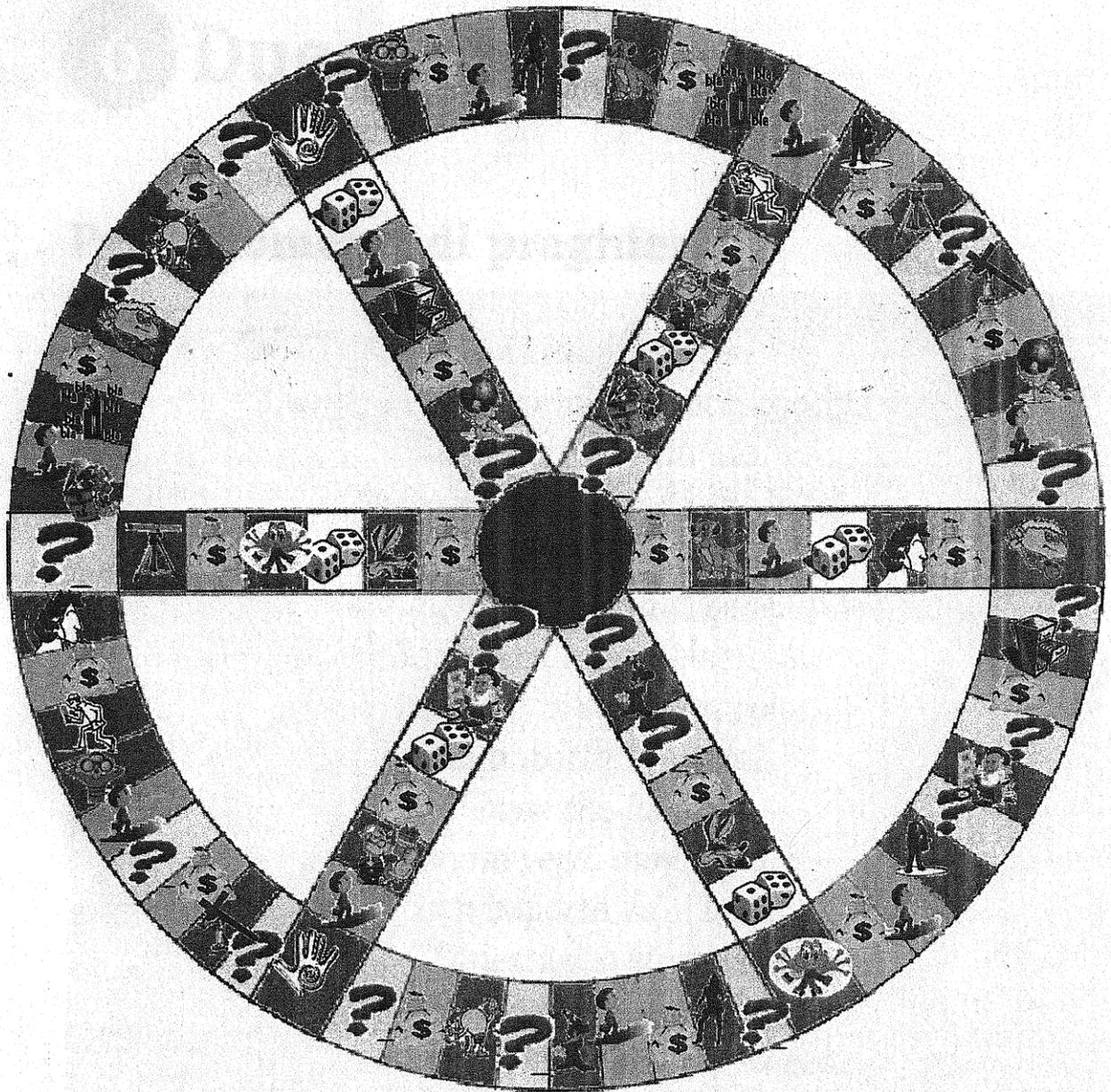
Devi accompagnare un amico/a a fare shopping:

- Se uno dei tuoi valori è "furbizia" gli/le racconti una balla e spendi € 100 per andare ad un concerto;
- Se uno dei tuoi valori è "soldi", avendo speso tutto, il prossimo giro non tiri i dadi.

Esempi di carte probabilità:

- Oggi è il tuo compleanno: ogni giocatore ti regala € 50;
- Versa € 100 in beneficenza;
- Il tuo prossimo tiro di dadi sarà aumentato di 3 punti;
- Ricevi un aiuto per la tua prossima domanda step (più tempo per rispondere, u suggerimento...).

Consigliamo di far giocare 4/5 ragazzi su un tabellone, nel caso preparare più tabelloni di gioco in base al numero dei partecipanti.



LEGENDA

Memoria		Prestanza fisica		Coraggio		Buona pronuncia	
Manualità		Portamento		Precisione		Saper spiegare	
Capacità di ascolto		Intrattenimento		Bravura nella scrittura		Pazienza	
Interpretazione/analisi		Spirito di sacrificio		Doti artistiche		Probabilità	
Fantasia		Sopportazione		Loquacità		Ritira il dado	
Intuizione		Lungimiranza		Soldi		Step	