

ATEIBARTE

A photograph of three young boys playing a multi-player arcade game. The boy on the left is wearing a light-colored hoodie and is focused on the game. The boy in the middle is wearing a dark jacket and is looking at the screen with a smile. The boy on the right is wearing a black hoodie with a colorful graphic and is holding a smartphone. The arcade machine has a black cabinet and a screen showing a game. The background is a wall with several framed photographs of groups of people.

Arrincamos Novembro con ledicia.

Os grupos do IEF avanza con forza nas actividades e os máis pequenos empezan a soñar en sacar os ceos.



© Asociación Cultural Xuvenil Ateibo

En portada: Algún dos nosos rapaces na Sala Moza.

Revista informativa ATEIBARTE | Nº 3

Ano de edición: 2025

Coordinación: Beatriz D.

Redacción: Aldara R, Candela ML, Noa F, Uxía M.

Revisión e maquetación: Rafael R.



FEDERACIÓN
DE CENTROS XUVENÍS DON BOSCO
DE GALICIA

www.ateibo.salesianoslugo.es



Seguimos construíndo

O venres 7 de novembro, os Saltimbanquis foron chefs

Duarante a súa preparación, recibiron unha carta de Ana Facciola, quen os invitou a preparar brochetas saudables para dar así enerxía á súa nave e coller forzas para montala.



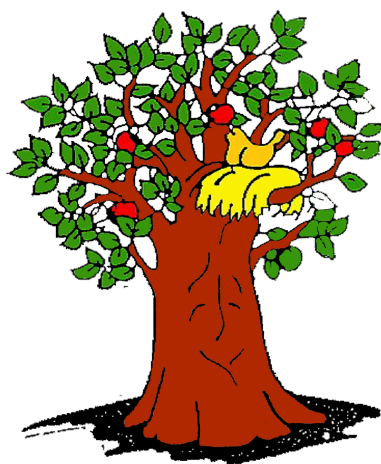
Divididos en equipos, os pequenos chefs tiveron que axudarse para adiviñar as froitas que precisaban e despois elaboraron brochetas con elas, aprendendo así sobre a importancia dunha alimentación sa e o traballo en equipo.



O tempo na corda púxolle fin a actividade cun momento onde todos e todas reflexionaron sobre o valorar de compartir e coidar o planeta, inspirados nun milagre de Xesús.

Foi unha tarde chea de sabores, axuda e aprendizaxes que lles fixo conseguir unha peza nova para o gran proxecto que están levando a cabo, esta peza foi o panel de control do avión.





Harry Potter e a Pedra Filosofal

Na terceira viaxe dos Andaina voaron a Inglaterra xa que recibiron unha carta de Hogwarts onde os citaba a todos para coñecer esta escola de maxia e poder asistir a varias das súas clases. Unha vez chegaron, atopáronse con Harry Potter, que foi o seu guía en Hogwarts e lles ensinou que clases ten el alí.



O primeiro que tivemos que facer ao chegarmos foi dividirnos por casas mediante o gorro seleccionador.



A tarde comezou cunha clase de Carreira de Quiddich onde fixeron unha carreira de relevos con vasoiras.

Na segunda clase, realizaron pocións máxicas onde cada casa creaba unha diferente.

E por último, antes de comezar a clase de varita, Harry deuse conta de que lle falta a varita, polo que as casas competiron mediante un xogo a ver cal a atopaba primeiro.



No tempo de paz, reflexionaron sobre a importancia da amizade e de ter bos amigos cunha frase desta película “ Un verdadeiro amigo é coma unha varita máxica, axúdache a brillar cando máis o necesitas”.





Pasamos ó Plan B

Etapa 1: Primeira parte.

Na actividade desta semana, os ADS debiamos saír a coñecer zonas verdes do barrio e enfrontarse por grupos en varias probas. Pero debido á climatoloxía adversa e que gran parte do grupo de segundo non podía asistir por outros compromisos, decidimos pasar ao plan b.



Reunimos aos ADS e comentámoslles en que ía consistir o día e, que debido a todas as variables decidimos pasar ao plan B.

Este plan B eran varios xogos de mesa nos que os ADS debían cooperar para conseguir acabar o xogo. As opcións que lles demos aos ADS eran 4 xogos de varios xogadores, o Catan, Carcassone, Fuga de colditz e Zombicide.



Cos ADS decidiron xogar a dous destes, por unha banda 6 intrépidos medíronse aos zombis e saír con vida desta misión.

Os nosos heroes debían cooperar, compartir subministracións, ferramentas e as súas habilidades para conseguir sobrevivir ata o final da partida, os ADS elixiron a misión e os seus personaxes, e conseguiron acabar a misión antes de acabar o tempo determinado polos animadores.

O resto de ADS medíronse á difícil tarefa de escapar dunha prisión alemá da segunda guerra mundial.



Entre todos debían reunir diferentes materiais e conseguir avanzar polo taboleiro, sen ser detectado polos gardas da prisión (controlados por Pepelu). Os ADS case o conseguen a tempo, pero esta vez non foron o suficientemente rápidos para conseguir vencer e escapar.

Ao acabar, xuntámonos todos para compartir un momento de reflexión e experiencias do xogo, ademais dunhas boas tardes do noso director XL Gallego.



“Comezan as reunións en ADOS, XUVEN e CATE”

ADOS 1

Arranca esta nova aventura!

Comezamos o curso con tres preguntas importantes para os rapaces:

- Que pensan que é ADOS?
- Qué expectativas teñen do grupo?
- Que lles gustaría facer como grupo?

A continuación, para empezar a coñecerse un pouco, fixemos unha dinámica, cada un se debuxábase a si mesmo e explicaba algo que o caracterizase.

ADOS 2

A primeira dinámica do curso baseouse nas bandas sonoras para comezar a trabalar o “nós” da palabra clave “MENOSLOLO”.

En primeiro lugar fixemos un xogo de adiviñar cancións para romper o xeo e empezar coa dinámica de grupo.

Posteriormente, cada un tiña que escoller unha peza musical que fose “a banda da nosa vida” e mandala en segredo. Posteriormente, fomos poñendo as cancións e cada un tiña que adiviñar de quen era. Unha vez adiviñado, cada un explicaba o por que.

XUVEN 1

En “xuvén” 1 realizamos unha actividade sobre a ventá de Johari, pero cunha variante que fixo a actividade máis dinámica. Os rapaces tiñan que resolver pistas para chegar ás distintas estacións repartidas polo colexio. En cada unha das estacións explorábase unha parte do “eu”:

- Área pública.
- Área cega.
- Área oculta.
- Área descoñecida.



10

CATE

Unha nova etapa que comeza nesta andaina como grupo...

- Qué nos deparará?
- Será moi novidoso?
- Estamos moi comprometidos/as?

.... ARRICAMOS....

Falamos deste novo curso e de todo aquilo que queremos conseguir, marcándonos obxectivos a nivel de grupo e de xeito individual.

Queda todo un curso por diante e moito por seguir medrando e aprendendo como grupo.



Ao acabar as distintas **actividades**. Todos os grupos reunímonos en sala moza para compartir xogos e risas. Algúns gozaron da consola recreativo, outros de duelos no ping-pong e os máis maiores desafiáronse ao xogo do impostor.



FEDERACIÓN
DE CENTROS XUVENÍS DON BOSCO
DE GALICIA



www.ateibo.salesianoslugo.es