

# Incontro A\_00: Festa di apertura Postcresima 2° Media

## Nota importante per gli avvisi prima della festa

E' ormai dimostrato che la distribuzione del volantino a scuola (o anche per lettera) non porta a grossi risultati.

Il miglior risultato lo abbiamo ottenuto nel 2012 facendo telefonare ad ogni singolo ragazzi DAI LORO CATECHISTI.

I catechisti hanno i numeri di telefono. Conoscono le situazioni famigliari e soprattutto sono ben voluti dai ragazzi.

Sarebbe veramente bello coinvolgere i catechisti per la festa di apertura.

OCCORRE specificare bene (sia nel volantino che nelle telefonate) che solo il primo incontro è delle 18.30 alle 21.30. Mentre normalmente sarà sempre dalle 20.30 alle 21.30

## Programma della festa

- Ore 17.30 Inizio preparativi della festa, cioè:
- sistemare i biglietti della caccia la tesoro
  - preparare i tavoli per pizza in sala giochi e pulirli
  - disporre i cartelloni “postcresima è” fissandoli rispettivamente alla lavagna verde e a quella bianca mobile della sala giochi

Se possibile fare tutte le suddette cose il giorno prima, è decisamente molto meglio. Ultimamente ci siamo trovati il giorno prima in oratorio per fare la verifica della festa e poi ci siamo fermati 15 minuti per preparare tutto. E bisogna dire che è veramente più semplice. Anche perché se ci sia accorge di aver dimenticato qualcosa si ha il tempo per portarlo il giorno dopo. E poi è molto difficile, di venerdì, trovare animatori disponibili ad essere già in oratorio alle 17.30.

- Ore 18.15 Pertanto, se si fa già tutto il giorno prima, ci si può trovare in oratorio per le 18.15.

- Ore 18.20 Primo arrivo di ragazzi. Accoglierli assegnando un numero da 1 a 6 sulla mano e segnando quale pizza desiderano.

**ATTENZIONE:** per come è organizzato il gioco, dare tutti i numeri, da 1 a 6, indipendentemente dal numero di bambini

- Ore 19.00 Stop al gioco libero  
Si telefona alla pizzeria per consegnare elenco definitivo.

Importante: mettersi in cerchio sul campo piastrellato e usare il microfono.  
Campanella per richiamare la adunata.

Preghiera introduttiva

Gioco di conoscenza “la bastonata”...vedi pagine seguenti

- Ore 19.10 Inizio caccia al tesoro...vedi descrizioni successive

- Ore 19.30 In cerchio si analizzano i cartelloni “postcresima è” e si lancia la proposta del postcresima tutti i venerdì dalle 20.30 alle 21.30

- Ore 20.00 Cominciato ad arrivare le pizze

- Ore 20.15 Si mangia

- Ore 20.40 Fine della pizza e visione delle foto del campo  
Distribuzione, al termine delle foto, del volantino di introduzione al postcresima per i genitori (vedi ultima pagina)

- Ore 21.00 Gioco libero fino alle 21.30 con arrivo dei genitori  
Nel frattempo si fa due chiacchiere anche con i genitori

**Lavori da preparare** in precedenza e da dividersi durante la riunione organizzativa

N. 2 Cartelloni con scritta "POSTGRESIMA E" (formato A0, di colore VERDE e GIALLO Cartellone orizzontale.	
Volantino di invito: fotocopiare e far distribuire da chi? N.B. è da distribuire una decina di giorni prima	
N.1 clava per gioco di conoscenza	
Chi procura le bibite e i dolci (2-3 crostate)? Bibite necessarie = circa 15	
Chi prepara i biglietti della caccia e li sistema?	
Scelta della foto del campo da proiettare	
Chi spiega il gioco della bastonata?	
Chi sta alla porta? (2 persone!!) N. B Mettere 2 tavoli perché non si sta in 3	
Chi spiega il gioco della caccia al tesoro e controlla lo svolgimento?	
N.2 Animatori per curare i cartelloni	
Bastonata	

### **Zone dell'oratorio**

Sala giochi inferiore:

Si mangia la pizza. Disporre i tavoli a ferro di cavallo. Non si useranno tovaglie, ma occorrerà pulire bene i tavoli.

Si prepara anche già il video proiettore, in modo tale che terminata la pizza, senza doversi alzare, siano già pronti per vedere le foto

Cortile esterno:

Senza sedie. Seduti in cerchio per gioco di conoscenza e poi anche per il commento dei cartelloni, dopo la caccia al tesoro

Se dovesse piovere:

Le sedie andranno disposte nella sala giochi inferiore e solo all'ultimo si monteranno i tavoli per la cena.

## Gioco di conoscenza: **La bastonata**

### **Regole:**

Si sta tutti in cerchio seduti.

Si può raccontare una storia del tipo: 'Popoli lontani amavano fare questo gioco per scaricare le loro tensioni e per conoscersi tra loro, ma senza farsi male'.

Un ragazzo sta al centro del cerchio e ha in mano un '*bastone*' lungo fatto di fogli di giornali arrotolati e fermati con lo scotch.

Il giocatore che sta in centro punta il '*bastone*' verso un compagno e questo deve dire il nome di un altro prima che colui che ha il bastone gli dia una botta in testa.

Se prende la botta andrà lui in centro, se invece dice il nome, chi sta in mezzo deve girarsi verso colui che è stato chiamato e questo a sua volta dovrà dire un altro nome (non può dire però il nome di quello che lo ha chiamato).

Se le persone sono molto numerose, possono stare due persone al centro

**Vince chi...** nessuno. Scopo del gioco è conoscere i nomi di tutti

### **Descrizione Caccia al tesoro**

Le tappe della caccia al tesoro: da stampare in 6 copie, ritagliare i vari indizi dividendoli in 6 gruppi, piegati e messi in una busta per ciascun gruppo.

Tutti i biglietti hanno lo stesso colore. Non c'è differenza di colore fra le varie squadre

1. Vengono divisi in 6 squadre. Le squadre non hanno animatore.
2. Se le squadre risultassero meno di 4 persone, allora fare 3 squadre e dire ad esse di prendere per ogni tappa N.2 biglietti. Se fossero davvero pochi (come accadde nel 2012 che erano solo 10), si può dividerli in due squadre e ogni tappa recuperano 3 biglietti.
3. Al "VIA", l'animatore consegna alla propria squadra il foglio N.0, che consiste in una prova da superare  
Completato il foglio, l'animatore che guida il gioco consegna un secondo foglio (vedi pagine seguenti, quelle intitolate Squadra 1 -2 -3 -4- 5- 6).  
I ragazzi – seguendo l'ordine indicato su quel foglio – dovranno raccogliere i vari biglietti.  
Quando arrivano nel posto descritto dall'indizio troveranno una serie di biglietti.  
In alcune tappe i biglietti saranno tutti gialli. In altre saranno tutti verdi.  
**UNA COSA DEVE ESSERE CHIARA:** prendano solo il numero di biglietti che è stato indicato all'inizio del gioco. Cioè 1 solo biglietto se sono 6 squadre, oppure 2 biglietti se sono 3 squadre, oppure 3 biglietti se sono 2 squadre.
4. Preso il biglietto, corrono verso il cartellone avente il colore corrispondente al biglietto trovato e lo consegnano affinché sia appiccicato.
5. Può capitare che trovino- in due tappe diverse- biglietti con la stessa scritta. Non importa. Tutto ok, può capitare.

Ripeto: nessun abbinamento fra i colori dei biglietti e le squadre

Terminato il gioco, avremo 2 cartelloni, perfettamente identici (uno verde e uno giallo). Li esporremo tutti e 2.

Non saranno probabilmente nemmeno entrambi completi. Perché qualche biglietto va sempre perso. Oppure perché si è deciso x qualche motivo di fare meno di 6 squadre  
**Ma leggendo un po' da un cartellone e un po' dall'altro, salteranno fuori le 9 frasi.**

Ovviamente sarà il don il responsabile della spiegazione. Viene chiamato un volontario dal gruppo di ragazzi per leggere una delle caratteristiche e il don la commenta. Così via per 9 volte.

## La Tappa N.0 è da dare assolutamente per prima

### Tappa N.0 -

Rispondete alle varie domande. Il numero fra parentesi indica la lettera che dovrete estrarre ed inserire nello spazio tratteggiato a destra del numero. Le varie lettere vi forniranno una chiara informazione su un luogo in cui Gesù ha pregato.

### Esempio

E' il più alto dell'oratorio: (3)

Risposta : Francesco

Bisogna estrarre la lettera numero 3, cioè la 'A'

1. --- il prossimo tuo come te stesso (2) ---
2. E' un animale ed è il re della foresta (3) ---
3. In russo si dice 'NIET' (1) ---
4. L'apostolo che non credeva che Gesù fosse resuscitato (1) ---
5. SI mangia ed è stato usato da Gesù nell'ultima cena (4) ---
6. Il contrario di bello (3) ---
7. Erano sempre con Gesù ed erano in 12 (7) ---
8. E' la mamma di Gesù e la nostra mamma (4) ---
9. E' la penultima lettera dell'alfabeto ---
10. E' stato il primo Papa (2) ---

# Squadra 1

1. Fin qui siete arrivati, ma ancora poco provati. Voglio essere perciò misterioso. Parla solo vuoi. Parla ma non ti risponde. Se è vecchia è in bianco e nero. Cos'è?

2. Ah, cari amici. E' l'ora di fare una piccola, ma meritata sosta. Del resto avete sicuramente bevuto ed è l'ora di andare in quel certo posticino.....

3. Se siete arrivati fin qui qualche di arrivare al tesoro possibilità avete ancora. 1 aiuto vi voglio dare. All'oratorio tante stanze ci sono, ma ve n'è 1 che e' la + piccola. A un santo è dedicata. Se lì con attenzione cercherete forse troverete.

4. Un cassetto piccolo piccolo. E' lì che ho lasciato il biglietto. Ma quale cassetto. Nella stanza di P.F. in un mobiletto le mani mettete e qualcosa di interessante scoprirete.

5. Cari amici, vi voglio troppo bene. So che stanchi siete e forse una sosta chiedete. Son colorate, son tante e sotto sotto qualcosa troverete se seduti starete.

6. Corrette, correte, che al tesoro arriverete. E' di legno, e non di acciaio. E' al chiuso e non all'aperto, anzi dentro a un muro è al sicuro. Con tanti giochi lo troverete. Vi un aiuto vi voglio dare....una maniglia vi tocca usare...

# Squadra 2

1. Ah, cari amici. E' l'ora di fare una piccola, ma meritata sosta. Del resto avete sicuramente bevuto ed è l'ora di andare in quel certo posticino.....

2. Se siete arrivati fin qui qualche di arrivare al tesoro possibilità avete ancora. 1 aiuto vi voglio dare. All'oratorio tante stanze ci sono, ma ve n'è 1 che e' la + piccola. A un santo è dedicata. Se lì con attenzione cercherete forse troverete.

3. Un cassetto piccolo piccolo. E' lì che ho lasciato il biglietto. Ma quale cassetto. Nella stanza di P.F. in un mobiletto le mani mettete e qualcosa di interessante scoprirete.

4. Cari amici, vi voglio troppo bene. So che stanchi siete e forse una sosta chiedete. Son colorate, son tante e sotto sotto qualcosa troverete se seduti starete.

5. Corrette, correte, che al tesoro arriverete. E' di legno, e non di acciaio. E' al chiuso e non all'aperto, anzi dentro a un muro è al sicuro. Con tanti giochi lo troverete. Vi un aiuto vi voglio dare....una maniglia vi tocca usare...

6. Fin qui siete arrivati, ma ancora poco provati. Voglio essere perciò misterioso. Parla solo vuoi. Parla ma non ti risponde. Se è vecchia è in bianco e nero. Cos'è?

# Squadra 3

1. Se siete arrivati fin qui qualche di arrivare al tesoro possibilità avete ancora. 1 aiuto vi voglio dare. All'oratorio tante stanze ci sono, ma ve n'è 1 che e' la + piccola. A un santo è dedicata. Se lì con attenzione cercherete forse troverete.

2. Un cassetto piccolo piccolo. E' lì che ho lasciato il biglietto. Ma quale cassetto. Nella stanza di P.F. in un mobiletto le mani mettete e qualcosa di interessante scoprirete.

3. Cari amici, vi voglio troppo bene. So che stanchi siete e forse una sosta chiedete. Son colorate, son tante e sotto sotto qualcosa troverete se seduti starete.

4. Corrette, correte, che al tesoro arriverete. E' di legno, e non di acciaio. E' al chiuso e non all'aperto, anzi dentro a un muro è al sicuro. Con tanti giochi lo troverete. Vi un aiuto vi voglio dare....una maniglia vi tocca usare...

5. Fin qui siete arrivati, ma ancora poco provati. Voglio essere perciò misterioso. Parla solo vuoi. Parla ma non ti risponde. Se è vecchia è in bianco e nero. Cos'è?

6. Ah, cari amici. E' l'ora di fare una piccola, ma meritata sosta. Del resto avete sicuramente bevuto ed è l'ora di andare in quel certo posticino.....

# Squadra 4

1. Un cassetto piccolo piccolo. E' lì che ho lasciato il biglietto. Ma quale cassetto. Nella stanza di P.F. in un mobiletto le mani mettete e qualcosa di interessante scoprirete.

2. Cari amici, vi voglio troppo bene. So che stanchi siete e forse una sosta chiedete. Son colorate, son tante e sotto sotto qualcosa troverete se seduti starete.

3. Corrette, correte, che al tesoro arriverete. E' di legno, e non di acciaio. E' al chiuso e non all'aperto, anzi dentro a un muro è al sicuro. Con tanti giochi lo troverete. Vi un aiuto vi voglio dare....una maniglia vi tocca usare...

4. Fin qui siete arrivati, ma ancora poco provati. Voglio essere perciò misterioso. Parla solo vuoi. Parla ma non ti risponde. Se è vecchia è in bianco e nero. Cos'è?

5. Ah, cari amici. E' l'ora di fare una piccola, ma meritata sosta. Del resto avete sicuramente bevuto ed è l'ora di andare in quel certo posticino.....

6. Se siete arrivati fin qui qualche di arrivare al tesoro possibilità avete ancora. 1 aiuto vi voglio dare. All'oratorio tante stanze ci sono, ma ve n'è 1 che e' la + piccola. A un santo è dedicata. Se lì con attenzione cercherete forse troverete.

# Squadra 5

1. Cari amici, vi voglio troppo bene. So che stanchi siete e forse una sosta chiedete. Son colorate, son tante e sotto sotto qualcosa troverete se seduti starete.

2. Corrette, correte, che al tesoro arriverete. E' di legno, e non di acciaio. E' al chiuso e non all'aperto, anzi dentro a un muro è al sicuro. Con tanti giochi lo troverete. Vi un aiuto vi voglio dare....una maniglia vi tocca usare...

3. Fin qui siete arrivati, ma ancora poco provati. Voglio essere perciò misterioso. Parla solo vuoi. Parla ma non ti risponde. Se è vecchia è in bianco e nero. Cos'è?

4. Ah, cari amici. E' l'ora di fare una piccola, ma meritata sosta. Del resto avete sicuramente bevuto ed è l'ora di andare in quel certo posticino.....

5. Se siete arrivati fin qui qualche di arrivare al tesoro possibilità avete ancora. 1 aiuto vi voglio dare. All'oratorio tante stanze ci sono, ma ve n'è 1 che e' la + piccola. A un santo è dedicata. Se lì con attenzione cercherete forse troverete.

6. Un cassetto piccolo piccolo. E' lì che ho lasciato il biglietto. Ma quale cassetto. Nella stanza di P.F. in un mobiletto le mani mettete e qualcosa di interessante scoprirete.

# Squadra 6

1. Corrette, correte, che al tesoro arriverete. E' di legno, e non di acciaio. E' al chiuso e non all'aperto, anzi dentro a un muro è al sicuro. Con tanti giochi lo troverete. Vi un aiuto vi voglio dare....una maniglia vi tocca usare...

2. Fin qui siete arrivati, ma ancora poco provati. Voglio essere perciò misterioso. Parla solo vuoi. Parla ma non ti risponde. Se è vecchia è in bianco e nero. Cos'è?

3. Ah, cari amici. E' l'ora di fare una piccola, ma meritata sosta. Del resto avete sicuramente bevuto ed è l'ora di andare in quel certo posticino.....

4. Se siete arrivati fin qui qualche di arrivare al tesoro possibilità avete ancora. 1 aiuto vi voglio dare. All'oratorio tante stanze ci sono, ma ve n'è 1 che e' la + piccola. A un santo è dedicata. Se lì con attenzione cercherete forse troverete.

5. Un cassetto piccolo piccolo. E' lì che ho lasciato il biglietto. Ma quale cassetto. Nella stanza di P.F. in un mobiletto le mani mettete e qualcosa di interessante scoprirete.

6. Cari amici, vi voglio troppo bene. So che stanchi siete e forse una sosta chiedete. Son colorate, son tante e sotto sotto qualcosa troverete se seduti starete.

Stampare su carta adesiva GIALLA  
 Ritagliare in modo da ottenere 18 bigliettini divisi in 3 gruppetti  
 Giallo bagni; Giallo D.Savio; Giallo TV.

Giallo - Bagni	Giallo - Bagni
Non sarà come il catechismo 1	non vederlo come un peso 1
Giallo - Bagni	Giallo - Bagni
Non è un obbligo, ma..... 2	.....è 1 scelta 2
Giallo - Bagni	Giallo - Bagni
Ti divertirai 3	+ saremo + sarà bello 3

Giallo - D. Savio	Giallo - D. Savio
Diventerai parte 4	di un gruppo 4
Giallo - D. Savio	Giallo - D. Savio
Ci saranno feste 5	ed è pensato x te 5
Giallo - D. Savio	Giallo - D. Savio
Non siamo noi ke ti cerchiamo,ma.. 6	.....è Gesù stesso che ti cerca 6

Giallo - TV	Giallo - TV
Una bella occasione 7	per crescere come persona 7
Giallo - TV	Giallo - TV
Al postCresima si gioca 8	e si conosce Gesù 8
Giallo - TV	Giallo - TV
E' un cammnino e quindi 9	è importante la costanza. 9

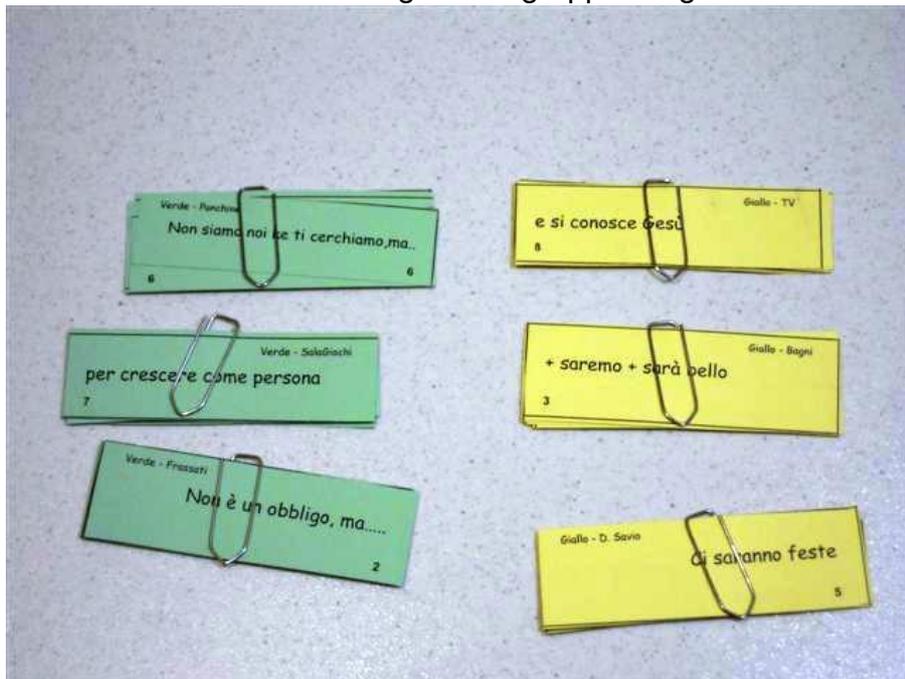
Stampare su carta adesiva VERDE  
 Ritagliare in modo da ottenere 18 bigliettini divisi in 3 gruppetti  
 Verde Frassati; Verde Panchine ; Verde SalaGiochi.

Verde - Frassati  Non sar� come il catechismo  1	Verde - Frassati  non vederlo come un peso  1
Verde - Frassati  Non � un obbligo, ma.....  2	Verde - Frassati  .....� 1 scelta  2
Verde - Frassati  Ti divertirai  3	Verde - Frassati  + saremo + sar� bello  3

Verde - Panchine  Diventerai parte  4	Verde - Panchine  di un gruppo  4
Verde - Panchine  Ci saranno feste  5	Verde - Panchine  ed � pensato x te  5
Verde - Panchine  Non siamo noi ke ti cerchiamo,ma..  6	Verde - Panchine  .....� Ges� stesso che ti cerca  6

Verde - SalaGiochi  Una bella occasione  7	Verde - SalaGiochi  per crescere come persona  7
Verde - SalaGiochi  Al postCresima si gioca  8	Verde - SalaGiochi  e si conosce Ges�  8
Verde - SalaGiochi  E' un cammino e quindi  9	Verde - SalaGiochi  � importante la costanza.  9

Ecco come vengono i 6 gruppi di bigliettini

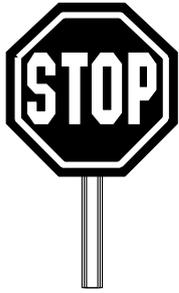


### *Soluzioni agli indovinelli*

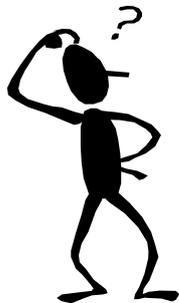
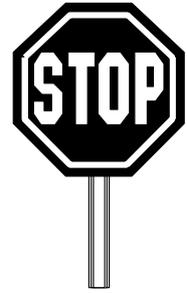
0. Foglio da compilare: e' da dare subito. Gli altri fogli invece pescati a caso!!!

SOLUZIONE: Monte Ulivi

1. Sala TV; dietro la televisione
2. Bagno; dentro la scatola dei medicinali
3. Sala Domenico Savio; dentro il contatore
4. Mobile Piergiorgio Frassati; dentro il mobile
5. Panchine; sotto le varie gambe delle panchine
6. Mobile incassato della sala giochi



**SOLO PER I RAGAZZI DI 2a MEDIA**



**Vorresti fare qualcosa  
di diverso venerdì sera?**

**Hai bisogno di un'IDEA ?!**



- REQUISITI:**
- Fame (ti saranno offerti una PIZZA, dolci e bibite al prezzo speciale di 4 Euro);
  - Voglia di stare insieme ad animatori e catechisti;
  - Essere fra i cresimati dello scorso giugno

**QUANDO ?** Venerdì 08 OTTOBRE alle 18:30  
in Oratorio (fino alle 21:30)

**PERCHE' ?** Abbiamo solo voglia di stare insieme, di riverderci dopo le vacanze

N.B. A partire dal venerdì successivo 15 ottobre,

**inizierà il postcresima,**

che sarà tutti i venerdì dalle 20.30 alle 21.30

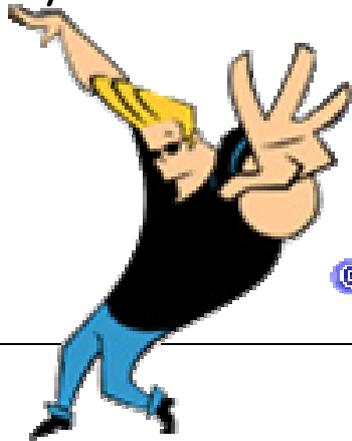
*Ti aspettiamo....perché se manchi tu che festa è ?*

*Il don, i tuoi catechisti, gli animatori*

## X i GENITORI

dei ragazzi e ragazze di 2° Media

A partire dal 19 ottobre inizia: **PostCresima**



- Ogni venerdì, dalle 20.30 alle 21.30
- Svago e Giochi
- Riflessioni
- Animatori esperti

Venerdì 19 ottobre

Invito tutti i genitori alla presentazione del PostCresima

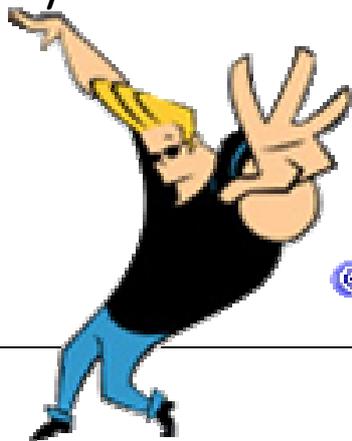
(dalle 20.40, mentre i ragazzi fanno 1° incontro):

Don xxxxxx

## X i GENITORI

dei ragazzi e ragazze di 2° Media

A partire dal 19 ottobre inizia: **PostCresima**



- Ogni venerdì, dalle 20.30 alle 21.30
- Svago e Giochi
- Riflessioni
- Animatori esperti

Venerdì 19 ottobre

Invito tutti i genitori alla presentazione del PostCresima

(dalle 20.40, mentre i ragazzi fanno 1° incontro):

Don xxxxxx

