

# Riunione A\_04: Festa Santi

*La festa di Ognissanti*

## Allegria in Paradiso

### **Obiettivo:**

Riscoprire questa festa nel suo vero significato

Si tratta di una festa alternativa ad Halloween, perché i bambini (e perché no: anche i grandi!) riscoprano la bellezza e la gioia di essere cristiani, conoscendo il contenuto e il senso delle feste liturgiche.

### **Programma:**

Ore 20.45 Preghiera

Divisione in squadre da minimo 5 persone. Dipende dal numero di persone partecipanti: possono essere 2 o 4 squadre.

Ore 20.55 Inizio giochi (5 minuti max x ogni gioco)

Ore 21.15 Fine dei giochi

Ore 21.20 Ritrovo in sala giochi tutti insieme e commento del don.

### **Note sulla possibile divisione in squadre**

La divisione in squadre viene fatta scrivendo sulla mano dei ragazzi che mano a mano arrivano. Si scrivono 4 nomi diversi: Martiri (sarebbe utile spiegarne il significato, perché non lo sanno☺), Santi, Beati, Angeli. Se i ragazzi sono pochi, si sceglieranno solo 2 nomi, anziché 4.

Dobbiamo considerare che faccia freddo e brutto e che il campo da calcio non sia praticabile. Statisticamente all'inizio di novembre è tutto bagnato e umido.

Possiamo quindi utilizzare la sala giochi Inferiore e la stanza dei tavoloni (se invece almeno non piove, potremo stare fuori sul piastrellato).

Faremo 2 giochi all'interno della sala giochi e 2 giochi all'interno della sala tavoloni/piastrellato.

Note sul commento: una bella cosa che il don lancia tutti gli anni è di cercare di pensare per la volta successiva il significato del proprio nome. Funziona bene anche in riferimento all'incontro successivo in cui si parla anche dell'importanza del nome.

### **Cose da fare**

#### **Sala giochi:**

Fare maggior spazio possibile, ma lasciare sedie in numero sufficiente per poterle poi facilmente disporre dopo i giochi. Se però il tempo lo consente ci si può tranquillamente sedere per terra alla fine dell'incontro.

Bende (10)

Birilli per percorso ad ostacoli, Olaop per mettere dentro i piedi, pallone x palleggi a basket

#### **Sala Tavoloni:**

Bende (15) per gioco tipo scalpo. Dividerle in chiare e scure

Carta igienica (molti rotoli)

Previsti 15 (max. 20) persone per ogni stanza

Praticamente se sono 4 squadre, 2 si sfidano in sala giochi e le altre 2 in sala tavoloni / piastrellato. Finiti i rispettivi giochi si invertono (quindi occorre sincronizzarsi bene)

Se invece ci sono solo 2 squadre, il problema non sussiste

## GIOCHI DENTRO SALA GIOCHI

### **1. CHIASSO INFERNALE**

- introduzione: talvolta nelle nostre comunicazioni ci sono delle “interferenze” che ci impediscono di ascoltare il bene, il bello, il buono che c’è in noi... importante è allora prestare maggiore attenzione per “andare oltre” le apparenze e cogliere il “meglio” che sempre c’è!
- occorrente: strisce nere da sventolare;
- svolgimento: giocano due squadre: una sta nel mezzo a fare un “chiasso infernale”, a sventolare strisce nere per ostacolare che l’altra squadra (che si trova metà da una parte e l’altra metà dall’altra parte del campo) possa intendere le parole urlate a squarciagola da una parte all’altra del campo. Le parole sono inventate dagli animatori (meglio se in tema: es. “pace”, “amore”, amicizia, ecc..). Vince la squadra che riesce a indovinare il maggior numero di parole.

### **2. ANGELI CUSTODI** (per questo gioco se si desidera e il tempo lo permette viene benissimo fatto nel campo piastrellato)

- introduzione: gli angeli custodi sono coloro che ci guidano nel cammino della vita, ci proteggono e ci custodiscono, orientandoci nella giusta direzione;
- occorrente: bende nere per coprire gli occhi degli “accompagnati”;
- svolgimento: all’interno di ogni squadra ci sono un numero pari di “angeli custodi” e di “accompagnati” che devono percorrere un percorso a ostacoli, o da fare a slalom tra dei birilli (o bottiglie di plastica). L’angelo “guida” il proprio bambino affidatogli con la sola voce (se sono abbastanza grandi) o prendendolo per mano (se sono più piccoli), facendo attenzione a non far cadere i birilli. Appena terminato il percorso da una coppia, parte l’altra e così via... Vince la squadra i cui angeli custodi e relativi assistiti impiegano minor tempo nel fare i percorsi.

GIOCHI DA FARE DENTRO SALA TAVOLONI  
(O PIASTRELLATO FUORI SE POSSIBILE)

**1. BUON SAMARITANO**

- introduzione: lettura del brano evangelico e breve commento;  
*Un uomo scendeva da Gerusalemme a Gerico e incappò nei briganti che lo spogliarono, lo percossero e poi se ne andarono, lasciandolo mezzo morto.*  
*Per caso, un sacerdote scendeva per quella medesima strada e quando lo vide passò oltre dall'altra parte. Anche un levita, giunto in quel luogo, lo vide e passò oltre. Invece un samaritano, che era in viaggio, passandogli accanto lo vide e n'ebbe compassione. Gli si fece visino, gli fasciò le ferite, versandogli olio e vino; poi, caricatolo sopra il suo giumento, lo portò a una locanda e si prese cura di lui. Il giorno seguente, estrasse due denari e li diede all'albergatore, dicendo: "Abbi cura di lui e ciò che spenderai in più te lo rifonderò al mio ritorno"*
- occorrente: - 4 rotoli di carta igienica per classe;
- svolgimento: i bambini dovranno imitare il "buon samaritano" nel soccorrere il povero "malcapitato"; all'interno di ogni squadra e si sceglie un bambino da "bendare" come se fosse una "mummia", chi lo benda in minor tempo e "meglio" vince.

**2. CODA DEL DIAVOLO E ALI DELL'ANGELO**

- introduzione: per evitare che il male dentro e fuori di noi dilaghi è opportuno cercare di "estirparlo" fin dall'inizio, e cercare di difendere la gioia, che dà le ali per "volare" sopra ogni difficoltà e mantenere il "gusto" di vivere;
- occorrente: bende scure e chiare: quelle scure per i diavoletti, quelle chiare per gli angioletti;
- svolgimento: due squadre: angeli e diavoletti. Ad ogni angelo si affida un diavoletto specifico a cui portar via la "coda", mentre il relativo diavoletto deve cercare di rubargli l'ala (la benda chiara). Vince la squadra che riesce a togliere più strisce agli avversari. Praticamente è una variante (ma neanche troppo) di scalpo

Non fare più di 2-3(max!!1) manche per via del tempo