

Riunione A_26_Battesimo

Il Battesimo

Obiettivo:

1. Riscoprire i segni di questo Sacramento: acqua, luce, olio, vestito bianco;
2. riflettere sulla grande conseguenza del Battesimo:
 - a. siamo figli dello stesso Dio Padre e quindi
 - b. siamo tutti fratelli.

Programma:

- Ore 20.45
- Preghiera, raduno
 - Prima di dividersi nei due gruppi canonici, fare un sondaggio, per alzata di mano, su quanti intendono iscriversi ad Estate Ragazzi. Questo serve per avere una idea, grossolana, ma indicativa, della percentuale di iscritti della loro leva, per provare a ipotizzare meglio il calendario di ER, prima delle iscrizioni vere e proprie
 - Divisione in due gruppi
- Ore 20.50
- Inizio dell'incontro, che sarà diviso in 2 fasi, invertite per i due gruppi, al fine di poter utilizzare entrambi, ma in tempi diversi, il proiettore.
- Sala Tavoloni: Fase 1 e poi Fase 2
- Sala TV: Fase 2 e poi Fase 1

Nel caso fossero molto pochi, si può fare nella sala tavoloni

Fase 1: la memoria del battesimo

Seduti in modo che tutti possano vedere il proiettore:

Domanda A:

1. pensa a quale è stato il tuo giorno più bello?
2. giro veloce
3. proiezione della risposta che ha dato Papa Giovanni Paolo II (scaricabile da Qumran2)

Titolo: Battesimo-ricordando Giovanni Paolo II

Area: Presentazione / sacramenti

http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=13604&nf=battesimo_gpII.zip&area=presentazioni&sottoarea=sacramenti

Domanda B:

Quando un bambino è battezzato diventa?figlio di Dio.

E che conseguenza ha?Che siamo tutti fratelli.

Domanda C:

Quale è stato il giorno del tuo Battesimo?

Pochi si ricorderanno. Allora il don fa una breve riflessione.

(E tu animatore, ti ricordi la data del tuo battesimo? Chiedi ai tuoi genitori)

Si consegna ad ognuno un libricino o una immaginetta, o un libretto di preghiere, con sopra scritto il nome e la data del proprio Battesimo.

Per questo motivo occorre chiedere per tempo al don l'elenco delle date dei battesimi.

Allo scopo di non sprecare materiale e quindi scrivere tutti i nomi, anche degli assenti, sarà opportuno che

- siano tutti già firmati, eventualmente una benedizione/augurio, dal don o se lui preferisce dagli animatori stessi, li firmi a tutti, ma...
 - ... la data se la dovranno scrivere loro stessi sopra. Questo semplifica tecnicamente, ma aiuta anche loro a ricordarsela quella data così importante.
- Prevedere quindi penne a disposizione per ogni ragazzo e anche proiettare sullo schermo la lista con le date del battesimo, in modo che ognuno possa copiare la propria.

Se non fosse possibile avere prima le date del battesimo

Se per caso non fosse possibile per motivi di tempo preparare i ricordini, procedere così:

- Far portare dal don il libro dei battesimi corrispondente all'anno di nascita della leva in questione.
- Il libro inizialmente viene posto nella sala tavoloni. Al termine della parte seria, viene subito chiesto ai ragazzi chi desidera conoscere la propria data di battesimo e gli animatori cercano sul libro e la comunicano, in modo che l'interessato possa scriverlo sulla immaginetta a loro consegnata
- Per la sala TV, invece, questa fase sarà fatta al termine del gioco. Anche qui non per tutti, ma per chi lo desidera.

Fase 2: Gioco del passaggio di sedie

Materiale necessario: - un mazzo di carte

- una sedia per partecipante

- un pennarello per disegnare i semi delle carte sulle mani dei partecipanti

Regole:

Ci si dispone in cerchio. Ogni giocatore è seduto su una sedia. Ad ogni giocatore viene assegnato un seme delle carte da gioco (cuori, fiori, picche, quadri) e gli viene disegnato su una mano per non dimenticarlo. Svolgere questa parte con più animatori.

Si decide il senso di gioco (orario, per esempio).

L'arbitro mescola un mazzo di carte ed estrae la prima (per esempio, un 7 di cuori). Tutti coloro che hanno disegnato sulla mano il seme della carta estratta (cuori...), si spostano sulla sedia alla loro sinistra. Se è libera, nessun problema. Se è occupata, ci si siede sulle ginocchia dell'occupante, senza limiti di numero. Il gioco prosegue, con l'avvertenza che una persona si può muovere solo se non ha nessuno seduto sopra di sé. (per esempio: due persone sedute vicino con seme cuori, se viene estratto il 7 di cuori, si spostano a sinistra. La prima si siede sulle ginocchia di chi gli sta a sinistra, la seconda si siede sulla sedia che costui ha liberato).

Questo gioco funziona bene solo se:

- Le sedie sono vicine fra loro e ben disposte in cerchio
- Se le carte vengono pescate dal mazzo in modo MOLTO rapido. Le persone devono muoversi velocemente. E' un gioco senz'altro rapido.

Vince chi... - ritorna per primo alla sedia da cui è partito (anche se deve sedersi sopra una pila di persone!)

Questo gioco sembra non avere molta attinenza con il battesimo.

In realtà andrebbe fatto distribuendo delle carte con simboli fatti ad hoc per il battesimo.

Ad esempio: acqua, luce, catene, olio. Se c'è tempo fare queste carte

IMPORTANTE

Alla fine della riunione occorre avvisare tutti che il prossimo incontro sarà proprio l'ultimo. Per questo motivo ci si troverà prima, per fare anche una bella cena tutti insieme con pizza.

Il costo della pizza sarà di 4 euro (verificare comunque prima con il don)

Orario di ritrovo: **19.00**

Orario di conclusione: **21.45**