

Riunione A_27_FestaFinale

*Incontro conclusivo.
Sacramento della Cresima*

Obiettivo:

1. Concludere l'anno
2. Dare tutte le informazioni x il campo estivo (perché tutti insieme non li rivediamo più)
3. Riflettere attraverso il gioco sulla cresima e concludere quindi il ciclo dei sacramenti

Note per le pizze

Il giorno prima andare nella pizzeria e avvisare che ordineremo molte pizze. Questo serve per prenotare l'orario che va bene a noi: 19.45. Se ci si dimenticasse, farlo anche il giorno stesso, ma telefonare alle 17.00 e non più tardi.

Numeri di telefono:

SOS Pizza: 0161843769

Partenopea: 0161834124

Sms di avviso x i ragazzi

Mandare inoltre un sms a tutti gli interessati. E' importante non solo x ricordarglielo, ma perché loro possano dimostrare ai loro genitori che veramente in oratorio si mangia la pizza. Nell'sms specificare bene che è importante esserci non solo x concludere il percorso formativo di quest'anno, ma anche perché daremo tutti i dettagli per il campo estivo.

Note per la preparazione delle sala giochi

La sala giochi va immaginata divisa in due parti. Una parte per i tavoli (che dovranno essere preparati PRIMA delle 19.00) e una parte per i giochi da sala giochi, che diventano indispensabili in caso di pioggia. Disporre i tavoli a "U" con rivolta verso i giochi. Cioè il lato parallelo al muro dove si trova l'arcobaleno deve trovarsi vicino a tale muro e non ai giochi. Sedie solo lato esterno. Ricordarsi di contare animatori. Meglio prevedere 5 sedie in più che in meno. Non è il caso di mettere la carta sui tavoli, ma pulirli bene. Contare circa 1 bottiglia ogni 4 persone per iniziare. Non è infatti il caso di mettere troppe bottiglie per evitare i aprirne tante e finirne poche.

Programma della serata

- Ore 19.00 Accoglienza e raccolta delle preferenze per le pizze.
La raccolta delle preferenze fa fatta subito all'ingresso, appena oltrepassano la porta di ingresso dell'oratorio.
Ricordarsi, ovviamente, di segnare fin da subito le preferenze per gli animatori e del don. Mentre le persone mano a mano arrivano, gioco libero all'aperto o – nel caso dovesse piovere – in sala giochi. Chiedere subito i soldi. Marcare all'ingresso sulla mano anche il numero da 1 a 5 per la divisione in squadre.
- Ore 19.20 Stop alla registrazione delle preferenze pizze e ordinazione. Se sono più di 30 ordinare a due pizzerie differenti metà x ciascuna.
Ordinare per le 19.45, sapendo che difficilmente arriveranno per quella ora. Ma meglio dire un orario. In base alla esperienza degli anni precedenti, se l'ordine è fatto alle 19.20 puntuali, aspettarsi le pizze fra le 20.05 e le 20.15.
- Ore 19.30 Raduno a gruppi separati in sala tavoloni e TV. Fare un unico gruppo SOLO se sono meno di 20.
Parte 1°: Spiegazione del materiale da portare (non si darà tuttavia ancora il foglio, altrimenti lo perdono subito). Verrà distribuito alla fine della serata, dopo il gioco.
Parte 2°: Verificare insieme come è andato l'anno. Le loro preferenze nelle attività, le cose che non sono piaciute, i suggerimenti....
- Dato che il don è fondamentale ci sia, ma al tempo stesso non ha il dono dell'ubiquità, i due gruppi svolgeranno le due suddette parti con ordine invertito. Quindi il don inizierà con il gruppo in sala tavoloni, analizzando la parte 2° e poi, terminata quella andrà dal gruppo in sala TV, dove avranno già spiegato il materiale da portare e farà con loro la verifica dell'anno.
- Questa parte di verifica con i ragazzi, non deve necessariamente durare fino all'arrivo della pizza. E' un momento anche più breve di quello a disposizione. Valutare sulla base di come evolve l'incontro.
E' la parte più critica di tutta la serata, perché ormai a fine anno i ragazzi sono molto stanchi. Inoltre a questo incontro finale normalmente vengono proprio tutti, anche quelli che sono hanno partecipato poco agli incontri durante l'anno e che quindi non sono abituati a stare in silenzio.
Occorre saperlo, prepararsi bene e farlo durare il tempo opportuno.
- Ore 20.10 Pizza in sala giochi. Però, ripeto, ordinare le pizze per le 19.50-20.00 altrimenti non le avremo mai per le 20.10!
- Ore 20.50 Fine pizza e raduno in cerchio all'esterno per spiegazione gioco
Preghiera, divisione in squadre (assolutamente non più di 5!!!!) con a capo ciascuna un animatore
- Ore 21.40 Incontro finale, quando tutte le squadre hanno terminato, in cerchio all'aperto (o in sala giochi se piovesse), per distribuzione del foglio con il materiale, proclamazione del vincitore e saluti finali.

Spiegazione della caccia al tesoro

La spiegazione della caccia al tesoro è molto importante. Seguire la seguente scaletta, ricordandosi di dire tutti i punti:

1. Dopo aver terminato la preghiera, introdurre la caccia al tesoro, spiegando che essa riguarderà l'ultimo dei sacramenti che ancora dovevano analizzare: la cresima
2. Spiegare che verrà loro consegnato un foglio, con 7 tappe, di cui alcune (se non piove) saranno per Crescentino. Negli spostamenti devono stare in fila indiana, non correre e ascoltare il loro animatore. Se l'animatore non dovesse essere ascoltato, è libero di far tornare la squadra in oratorio che quindi sarà eliminata dal gioco. E' scontato che occorrerà mettere nelle squadre come animatori ragazzi maggiorenni o quasi. E' una responsabilità portare in giro i ragazzi.
3. **IMPORTANTE:** le tappe sono 7, ma non devono per forza seguire l'ordine con cui sono elencate nel foglio. Devono andare là dove c'è la possibilità di andare o dove sono più comodi. La scelta del percorso, può essere decisiva, perché se si perde tempo nell'aspettare il proprio turno presso uno degli animatori, per fare un gioco, significa che non si è scelta la strategia migliore e si rischia di perdere. Fare un esempio
4. Quindi dividere nelle squadre, chiamando mano a mano i numeri (i ragazzi avranno già il loro bel numero sulla mano).
5. Distribuire il foglio e chiedere silenzio. Consegnare le penne
6. Ribadire che si può seguire l'ordine che si desidera e che è molto importante sceglierlo pensandoci un po' su e valutando di volta in volta.
7. **COSA IMPORTANTE:** devono trascrivere sul foglio che verrà loro consegnato, in che cosa lo Spirito Santo con i suoi 7 doni ci aiuta. Quindi ogni tappa avrà qualcosa da ricopiare.
8. Quando avranno terminato tutto, potranno inviare sms al numero che avranno trovato e chiedere quale sia l'ultima tappa
9. **FONDAMENTALE:** ricordare di prendere un solo biglietto. Potrebbero anche rubarli...ma a cosa servirebbe? Onestà è la parola d'ordine. Gli animatori delle squadre controllino che tutto proceda in modo regolare.

Note per le fotocopie

Fotocopiare il foglio degli indizi da dare ai ragazzi su cartoncino rigido (dello stesso colore per tutte le squadre). Sul retro dello stesso foglio fotocopiare la tabella che devono riempire copiando quanto trovano negli indizi.

Così con un unico foglio hanno tutto.

Fare tante fotocopie degli indizi quante sono le squadre.

Solo le tappe 1 e 2 devono essere fotocopiate in quantità doppia rispetto alle squadre, perché occorre prevedere sia la versione senza pioggia (e quindi per Crescentino) che con la pioggia (e quindi le suddette tappe andranno lasciate in mano al responsabile del gioco)

NUMERO DI TELEFONO DA SCOPRIRE

Occorre, prima di fotocopiare, inserire le cifre del numero "magico" che i ragazzi devono trovare e che corrisponde al cellulare di un animatore volontario.

Ogni anno questa persona cambia e quindi ogni anno questo numero va aggiornato.

Ecco perché troverete tutte "X" dove posizionare le cifre corrette del numero di telefono.

Ricordarsi di aggiornare:

1. Foglio con tutti gli indizi → dove è indicato il prefisso (pagina 10)
2. I vari indizi (pagine 12 e 13)

Caccia la Tesoro

Inizio della caccia al tesoro. Ogni squadra ha in mano 1 foglio con 2 facciate fotocopiate:

- Una facciata ha tutti gli indizi (7)
- L'altra facciata è da compilare mano a mano

Di questi 7 indizi:

n°2 sono sparsi per la città (o se piove semplici prove condotte dal responsabile del gioco)

n°1 nascosto in oratorio

n°4 sono animatori che propongono prove.

Prova 1: Sala Giochi

Dadi magici. Puntando un dito a occhi chiusi su un foglio sul quale sono scritte tutte le lettere dell'alfabeto, viene "estratta" una lettera. La squadra deve trovare una serie di nomi (animali, città, luoghi, ecc..) che inizino con quella lettera. (vedi file allegato)

La prova si può continuare per un qualsivoglia tempo

Prova 2: Sala TV

Pictionary al buio. Uno dei componenti viene bendato. Deve disegnare alla lavagna un oggetto, cercando di farlo indovinare ai propri compagni. A turno si può ripetere la prova

Prova 3: Sala Tavoloni

Memory con oggetti. Si preparano 20 oggetti e si pongono su un tavolo. Li si copre con una tovaglia. Poi si danno 5 secondi alla squadra per visionare gli oggetti. La squadra deve indovinarne almeno 15. Fino a quando non li ha indovinati (con visioni successive e sempre più lente) la prova non è superata.

Prova 4: Sala Domenico Savio

Memory con coppie di carte. In oratorio è a disposizione un gioco (preparato da Luca) con coppie di immagini. Devono essere tutte coperte e a turno ognuno le scopre per individuare una coppia. Vince chi trova più coppie.

Conclusione della caccia la tesoro

Per ogni tappa, viene recuperato una cifra di un numero di cellulare. Terminata la caccia, potranno quindi inviare un sms chiedendo quale sia l'ultima tappa. (risponderà un animatore). Riceveranno un sms con indizio che li manda verso la cassetta del pronto soccorso: "Andate a prendere il dollaro nella scatola che vi può salvare la vita". Troveranno un dollaro che dovranno consegnare al conduttore del gioco. Solo con il dollaro e tutta la tabella compilata, potranno dire di aver concluso la caccia la tesoro.

In caso di pioggia

Non si può mandare i ragazzi a cercare gli indizi per la città. Queste due tappe possono essere sostituite da due prove molto veloci (che dovevano però essere eseguite solo quando sarebbero state in possesso di almeno 4 indizi)

Le prove sono molto semplici:

1. fare TUTTI 10 flessioni e poi cantare tutti insieme un bans.
2. Comunque seguire quanto scritto sul foglio degli indizi.

In questo caso è chiaro che il responsabile si faccia coadiuvare da qualcuno, altrimenti potrebbe non essere in grado di reggere alla sovrapposizione in contemporanea di più squadre.

Ruoli	
Pictionary al buio:	
Dadi magici:	
Memory con oggetti:	
Memory con coppie di carte	
Chi è l'incaricato a ricevere e rispondere all'sms?	
Squadre (Max5):	

Memory

1. Penna
2. Rotolo carta igienica
3. Matita
4. Gomma
5. Righello
6. Pinzatrice
7. Tempere – 1 bottiglia
8. Libro
9. Moneta
10. Pennello
11. Pacchetto patatine
12. Pallina da calcio balilla
13. Paletta x sabbia
14. Racchetta ping pong
15. bicchiere di plastica
16. Pacchetto di fazzoletti
17. Sacchetto di plastica
18. Rotolo di scotch
19. Calendario
20. Forchetta di plastica

PICTIONARY AL BUIO

GIOCO: un componente della squadra viene bendato e deve disegnare degli oggetti alla lavagna che gli verranno suggeriti dall'animatore, la sua squadra deve indovinarli.

FIORE

LUNA

MACCHINA

PALETTA PER SABBIA

STELLA

CUORE

SOLE

MANO

ALBERO

CONO GELATO

A V L R
O F
N R D
G U
B C I
Z M
P H E
T Q

NOMI DI PERSONE	ANIMALI	CITTA'	COSE	FIORI

LO SPIRITO SANTO

I DONI		
n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A.....
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Caccia allo Spirito Santo

A voi la caccia allo Spirito....Santo. 7 indizi per riscoprirne l'identità e 7 numeri per trovare il numero di cellulare da chiamare per trovare il tesoro nascosto.

IMPORTANTISSIMO. POTETE SEGUIRE L'ORDINE CHE PREFERITE

1	<p>Se NON piove: Una scala, per andare in canonica. Lì vicino, se cercate, trovate.</p> <p>Se Piove: Dopo aver trovato almeno 4 cifre del telefono, andare dal responsabile del gioco per ricevere un altro indizio</p>		NUMERO TELEFONICO (prefisso XXX)
2	<p>SE NON PIOVE Che belli i cellulari....ma senza quelli come si fa? Una cabina vi serve e possibilmente vicino ad una scuola superiore. Lì cercate</p> <p>Se PIOVE: Calcolate il cubo di 8 e poi andate dal responsabile del gioco: ATTENZIONE. SOLO se avete già superato tutte le prove</p>		
3	Forza e coraggio. Se volete andare alla prossima tappa, correte verso l'armadio che si apre senza chiavi		
4	Andate dall'animatrice che ha una "macchia" sul proprio nome		
5	Andare dall'animatrice che porta il nome della Santa di Assisi		
6	E' una grande nuotatrice. Chi è? Cercatela e superate la sua prova		
7	Dal nome è tutto chiaro: ama l'avventura!		

Dopo aver trovato numero di telefono:
Mandate sms con questa frase:" Quale è il prossimo indizio?"

TAPPA N°1

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
1	SAPIENZA conoscere la volontà di Dio

La cifra del numero di telefono è: **X**

TAPPA N°2

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
2	INTELLETTO pensare come Dio pensa

La cifra del numero di telefono è: **X**

TAPPA N°3

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
3	CONSIGLIO fare le scelte giuste

La cifra del numero di telefono è: **X**

TAPPA N°4

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
4	FORTEZZA ad affrontare le tentazioni

La cifra del numero di telefono è: **X**

TAPPA N°5

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
5	SCIENZA	...vedere Dio in tutte le persone e

La cifra del numero di telefono è: **X**

TAPPA N°6

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
6	PIETÀ	...avere misericordia verso tutti

La cifra del numero di telefono è: **X**

TAPPA N°7

n° Tappa	IL DONO	CI AIUTA A....
7	TIMORE DI DIO	...riconoscere la bontà di Dio e fidarsi di Lui

La cifra del numero di telefono è: **X**