

# Incontro D\_02: Festa

## **Obiettivo:**

Spiegare i punti fondamentali nella organizzazione di una festa

## **Materiale necessario**

- N°3 cartelloni A1
- Pennarelli
- Qualche foglio bianco
- 2 tavoli per i due gruppi di lavoro

## **Disposizione della stanza**

Liberare il più possibile la stanza da tavoli. Disporre le sedie in cerchio. Occorre ci sia molto spazio per il gioco iniziale.

Portare in stanza un paio di tavoli pieghevoli.

## **Gioco di riscaldamento: gioco del passaggio di sedie** (tratto da A\_26\_Battesimo)

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).

## **Gioco 2 (opzionale o in alternativa): il contorsionista**

Ci si divide in 2 gruppi. Ogni gruppo forma un cerchio, stando molto vicini, spalla contro spalla, tutti rivolti verso il centro del cerchio.

L'animatore dice di:

- a. chiudere gli occhi
- b. alzare la mano destra
- c. prendere una mano di quelle che sentono nelle vicinanze (SENZA APRIRE GLI OCCHI).
- d. alzare ora la mano sinistra
- e. prendere nuovamente un'altra mano di quelle che sentono nelle vicinanze sempre a occhi chiusi.
- f. Aprire gli occhi
- g. Al via dell'animatore i ragazzi dovranno "srotolarsi" per ricomporre un normale cerchio. Avendo infatti preso mani a caso, ci si trova a formare un cerchio tutto aggrovigliato. La soluzione esiste sempre. Ovviamente non bisogna mai lasciarsi le mani, pena la sconfitta.

Si possono fare 2 o 3 manches. Se l'animatore spiega bene questo gioco "banale" e i ragazzi hanno voglia di fare manovre strane con il corpo e diventare contorsionisti.....beh, è uno dei giochi più divertenti che ci siano.

### **Come si organizza una festa – ipotesi da parte dei futuri animatori**

Vengono divisi in due gruppi, ciascuno con il proprio tavolo, maschi e femmine più o meno distribuiti fra i due gruppi.

Ognuno ha qualche foglio bianco per appunti, qualche penna e pennarello.

Viene chiesto, dopo adeguata introduzione, di fare una lista delle fasi che secondo loro sono necessarie per organizzare una festa.

Non è il caso di scrivere poemi. Basta un titolo, tanto avranno poi modo di esporre a parole a cosa si riferiscono.

E' importante pensare anche all'ordine cronologico delle varie fasi della festa.

Dopo aver deciso le varie fasi, prendendo eventualmente appunti sui fogli bianchi a disposizione, potranno "mettere in bella" la loro lista sul cartellone A1, cercando di scrivere un po' grande in modo che si possa poi leggere se appeso alla lavagna.

### **Le motivazioni dell'animatore**

Leggere alcune delle motivazioni scritte dagli animatori (o anche tutte).

Associare se possibile ognuna di queste motivazioni a qualche frase del Vangelo (alcuni esempi qui riportati), come a indicare che in realtà ogni vera motivazione nasce dal seguire l'insegnamento del nostro vero Maestro: Gesù.

Questa parte delle motivazioni è abbastanza delicata, e sottintende un dialogo fra l'animatore e i ragazzi. Una discussione dalla quale – secondo me – si dovrebbe riuscire a portare i ragazzi dalle loro motivazioni a qualcosa di più alto. In altri termini: leggere le loro motivazioni e fargli capire che il desiderio che hanno dentro è in qualche modo il modo in cui sono chiamati da Gesù ad una missione, con i bambini. E che per sentirsi realizzati in questo desiderio positivo, occorre guardare a lui e trovare in lui le vere motivazioni.

#### **Esempi di frasi dal Vangelo**

- qualunque cosa avrete fatto ad uno di questi miei fratelli più piccoli, è come se lo aveste fatto a me.
- Amatevi gli uni gli altri come io ho amato voi.
- Non c'è amore più grande di colui che dona la propria vita per il proprio fratello
- C'è più gioia nel dare che nel ricevere
- Ama il prossimo tuo come te stesso.
- Andate ad annunciare in tutto il mondo il Vangelo

### **Come si organizza un festa: l'animatore insegna**

Una volta che i due gruppi hanno prodotto il loro lavoro, l'animatore appende, uno accanto all'altro i cartelloni e inizia la discussione e il confronto con i ragazzi.

Aggiungerà eventuali punti mancanti, scrivendo mano a mano su un terzo cartellone o sulla lavagna la lista corretta.

Infine distribuisce ai ragazzi, a fine riunione, il foglio con la sequenza teorica – insegnata dalla nostra esperienza – per preparare un festa

### **Una festa in pratica: la festa della castagnata**

A. Premessa di chi guida il corso: la festa della castagnata (o quale sia la prima festa che dovranno organizzare), la “subirete” in qualche modo. Non avete partecipato alla sua organizzazione, alla scelta del tema, dei giochi, del volantino. La subite, perché altri hanno deciso la festa e voi siete chiamati a svolgere un ruolo – importante – di animazione. Vi invitiamo a guardare con occhi diversi questa festa: con gli occhi di chi vuole “rubare il mestiere” agli animatori più grandi. Fate i giochi, guidate le squadre, ma cercate di capire come fare, i tipi di giochi, le modalità di spiegazione.

Dopo la festa ci ritroveremo e poi discuteremo insieme su altri dettagli della festa, partendo proprio dalle vostre osservazioni. Un vecchio maestro artigiano insegnava ai suoi giovani allievi: “qualunque mestiere si impara per il 50% con gli occhi...osservando con attenzione”.

B. Intervento del responsabile della organizzazione della festa della castagnata: spiega la festa e si distribuiscono i ruoli.

### **Avvisi:**

Prossima volta ora 15.30 in oratorio per preparare la festa.

Ore 11.00 S. Messa che fa parte della Messa. Si potrebbero dividere già le letture fra chi ha voglia di farle. Per questo portarsi dietro un foglietto domenicale o scaricare da internet le letture della domenica successiva.

Trovare anche volontari per portare doni all'altare. Il fatto di dar loro un incarico è da un lato un rischio perché poi potrebbero darci buca....ma anche un incentivo a farli venire. Noi siamo uomini di speranza...quindi la scelta è presto fatta.

# Come organizzare una festa

## ***Note tecniche***

La festa è qualcosa che richiede giorni e giorni per essere organizzare, dura solo per 2 ore, ma rimane nei ricordi per anni

La festa è magica, perché i grandi tornano piccoli e si sforzano di entrare nel mondo fantastico dei bambini, per farli divertire e crescere

La festa è un momento prezioso che va organizzato con cura, attenzione e passione...perché ogni dettaglio è importante per renderla ancora più bella

Decalogo per organizzare una festa

- 1) **Preparare un volantino.** Senza volantino i ragazzi non sanno che esiste la festa, non vi parteciperanno e quindi la festa non potrà esistere
- 2) **Preparare un calendario** di almeno 2 – 3 incontri per organizzare la festa, in modo da non arrivare affannati.
- 3) ***Decidere il tema, una storia fantastica e una coreografia dell’oratorio***
- 4) **Scegliere i personaggi** della festa
- 5) **Stabilire i giochi** e assegnare ad ognuno di essi un luogo di svolgimento nell’oratorio (N.B. non dimenticare chi starà alla porta per dividere i bambini nelle squadre, chi “supervisionerà” il gioco e chi farà le foto)
- 6) **Assegnare i giochi** ai vari animatori e uno o due animatore per ogni squadra in gioco. Tutti devono sapere cosa fare durante la festa
- 7) ***Preparare i vestiti per gli animatori***
- 8) **Preparare i vari giochi** accuratamente
- 9) **Stabilire un “percorso di gioco”** per ogni squadra
- 10) **Stabilire un programma** dettagliato della festa con ora di inizio, ban iniziali, raduno finale