

Parrocchia Crescentino

Questo libro è di:



P
O
S
t
2^o

Media

Versione 2.1 – 2013
Tutto su...www.qumran2.net

Introduzione Post2

Lo scopo di questo libro è “fare memoria” scritta di tutto quello che è stato inventato e realizzato come incontri di postcresima a Crescentino a partire da ottobre 2006

Spesso – in oratorio come in molti campi della vita - si riescono a raggiungere obiettivi anche molto alti, ma il tempo rischia di far dimenticare il modo in cui si è riusciti a raggiungerli, con il risultato di non essere poi più in grado di ripetere quanto già fatto.

Queste pagine non sono altro che una traccia in più possibile dettagliata, di ciò che è già stato fatto, per permettere di trasmettere il maggior numero di informazioni ed evitare che vadano dimenticate.

Molti incontri hanno richiesto sacrifici, inventiva, e disponibilità di moltissime persone, soprattutto giovani dell'oratorio.

La speranza è che scrivendo quanto è stato fatto, le loro fatiche non vadano perdute, ma anzi siano da base per ulteriori miglioramenti, affinché il Vangelo di Cristo sia annunciato ai ragazzi delle medie in un modo sempre più adeguato alla loro età e al mondo in cui vivono.

Organizzazione pratica dei file

- Tutti gli incontri hanno un titolo, che riassume in sé stesso il tema affrontato. Questo titolo coincide anche con il nome del file all'interno del quale è salvato.
- Il titolo è poi preceduto da una lettera che può essere:
A = per gli incontri di 2° media
B = per gli incontri di 3° media
- Il numero, invece, è progressivo, e serve solo per poter trovare gli incontri. Ma l'ordine con il quale vengono proposti è da decidere di anno in anno

Calendario Incontri

E' disponibile un file excel con elenco tutti incontri sia di 2° che di 3° media. Questo file è ovviamente da aggiornare tutti gli anni, come distribuzione degli incontri, per tenere conto delle festività e dell'inizio delle attività.

Qui di seguito viene riportato solo l'elenco progressivo di tutti gli incontri, che però non coinciderà con la sequenza reale – alla quale si rimanda al suddetto file excel

<i>Post 2 – elenco incontri</i>
A00_Festa Apertura
A01_Il gruppo
A02_Amicizia-parte1
A03_Amicizia-parte2
A04_La Festa di Ognissanti
A05_Parabola "Il ricco e il mendicante"
A06_Parabola "Il buon samaritano"
A07_Parabola "I talenti"
A08_La vedova generosa
A09_Quizzone su Maria
A10_Parabola "I due figli"
A10B_Novena di Natale in chiesa
A11_Parabola "Il seminatore"
A12_Siate il sale della terra + A28_Incontro Genitori
A13_Siate la luce del mondo
A14_Le Missioni: l'esperienza di Francesco. E Noi?
A15_Moltiplicazione dei pani e dei pesci
A16_Preparazione dolcetti - venduti domenica
A17_Introduzione Sacramenti
A18_La Confessione e l'Unzione degli Infermi
A19_Parabola "La pecorella smarrita"
A20_Parabola "Il padre misericordioso"
A21_Via Crucis in chiesa
A22_Pasqua = Passaggio
A23_Eucarestia
A24_Matrimonio
A25_Sacerdozio
A26_Battesimo
A27_FestaFinale

Divisione Stanze e gestione orari

Regole basi

Obiettivi:

1. Far convivere in spazi ristretti (soprattutto d'inverno) due gruppi di catechesi anche numerosi (seconda e terza media)
2. Permettere al don di seguire entrambi i gruppi

Per raggiungere i suddetti obiettivi, si sfrutta

- A. una attenta gestione delle stanze disponibili
- B. uno sfasamento degli orari dei due gruppi (2° e 3° media)
- C. una divisione in 2 parti degli incontri (seria e gioco).

A. Divisione stanze

Innanzitutto i due gruppi hanno stanze specifiche:

- 2° Media: sala Piergiorgio Frassati e sala don Bosco
- 3° Media: sala giochi superiore e sala Domenico Savio

La sala giochi inferiore non è mai utilizzata per gli incontri, perché essendo vicina al campo piastrellato, l'esperienza ha dimostrato che l'incontro sarebbe molto disturbato. Viene usata solo per riunioni con genitori o feste e serve ai ragazzi come sala giochi prima e dopo le riunioni. Questo spazio "libero" è fondamentale in inverno.

N.B. Occorre mettersi d'accordo ad inizio anno con il parroco perché non vengano "affittate" stanze dell'oratorio il venerdì sera, perché tutti gli spazi sono sfruttati per il postcresima.

B. Sfasamento orari

In pratica 2° e 3° Media sono sfalsati di 30 minuti

- 2° Media: dalle 20.30 alle 21.30
- 3° Media: dalle 21.00 alle 22.00

C. Divisione in 2 parti degli incontri (seria e gioco)

Sia gli incontri per 2° che 3° media sono divisi in due parti

- seria: nella quale si parla del tema dell'incontro. Il don è presente a questa parte e guida l'incontro. Il catechista aiuta a creare il clima giusto, favorisce la discussione. Sostituisce il don qualora non possa esserci
- gioco: è un momento organizzato, nel quale si gioca seguendo il tema dell'incontro. In questa parte il don non è presente perché contemporaneamente segue la parte seria dell'altro gruppo

Abbiamo notato che è molto indicato per i ragazzi di 2° media avere prima la parte seria, perché sono più attenti. Se invece si fa prima la parte di gioco, si agitano così tanto da non poter essere più controllati.

La cosa particolare è che per la seconda media viene prima la parte seria e poi il gioco, mentre per la terza media è il contrario.

Gli incontri di 2° e 3° media sono quindi speculari come divisione interna fra gioco e parte seria, per cui il don può seguire entrambi i gruppi.

D. Preghiera iniziale e gioco libero

Prima di ogni incontro si fa sempre un momento di preghiera, normalmente in cerchio all'aperto (anche quando fa un po' freddino), perché abbiamo visto che è la condizione che crea maggiore partecipazione. La preghiera fatta dentro è più disturbata.

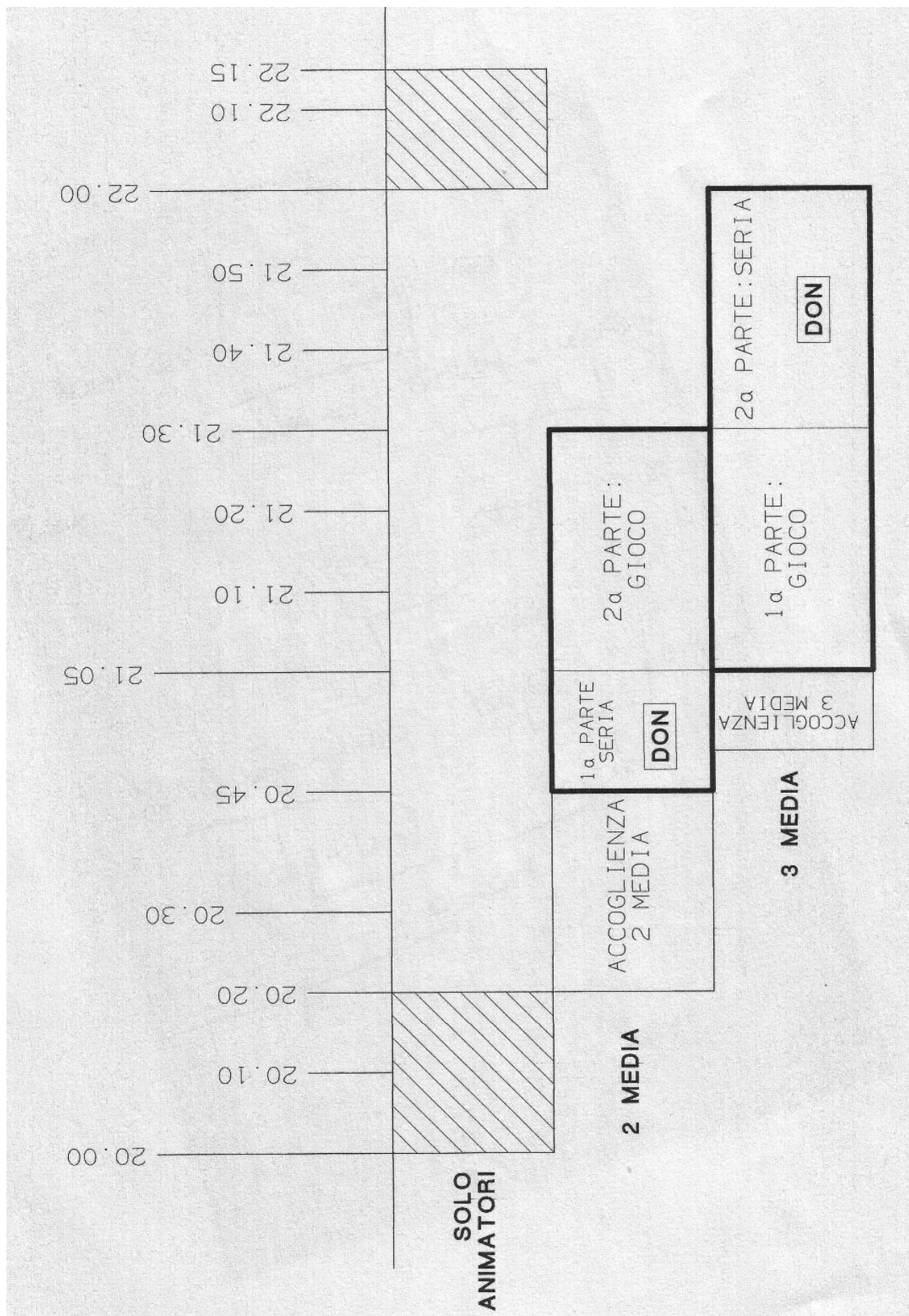
Prima dell'incontro c'è sempre la possibilità di avere da programma un momento di gioco libero, per permette ai ragazzi di sfogarsi un minimo dalla tensione. Questo è importante soprattutto per i ragazzi di 2° media, che sono più "bambini" rispetto ai loro amici di un anno più vecchi.

E. Gruppi numerosi

Quando uno dei due gruppi (2° e 3° media) è molto numeroso (superiore a 20 persone) deve essere diviso in due sottogruppi.

Questo significa che il don non potrà seguirli entrambi, ma li seguirà a turno, uno una settimana e l'altro quella dopo.

Ogni gruppo ha sempre la sua stanza di riferimento. Per la seconda media questa divisione è stata provata con successo. Per la terza media è una novità di quest'anno 2009/10. E' probabile che diversi incontri debbano essere riadattati per tenere conto di questa divisione.



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.

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

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

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

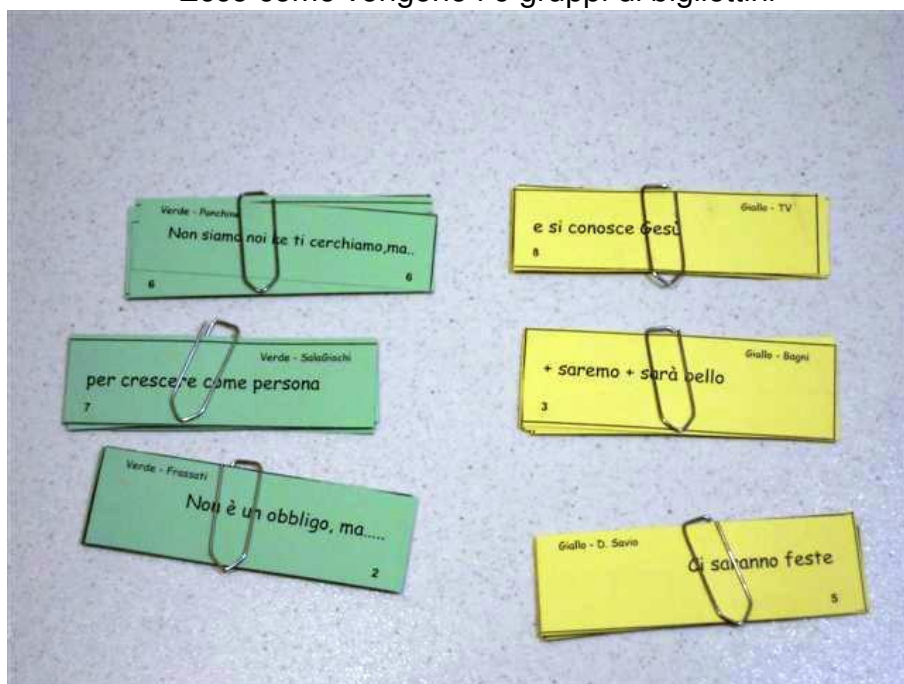
Stampare su carta adesiva VERDE
 Ritagliare in modo da ottenere 18 bigliettini divisi in 3 gruppetti
 Verde Frassati; Verde Panchine ; Verde SalaGiochi.

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

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

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

Ecco come vengono i 6 gruppi di bigliettini

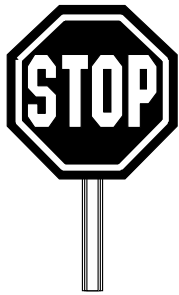


Soluzioni agli indovinelli

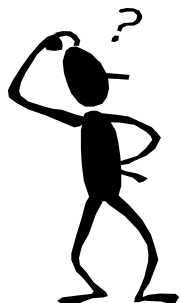
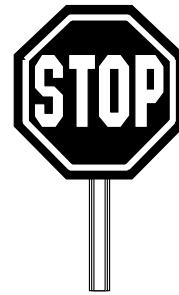
0. Foglio da compilare: e' da dare subito. Gli altri fogli invece pescati a caso!!!

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

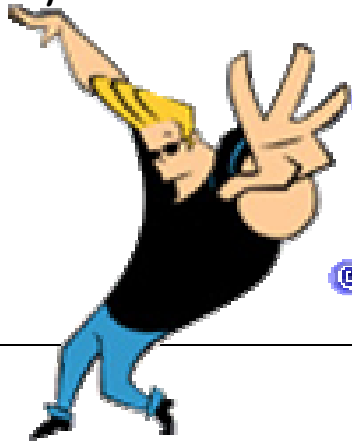
Ti aspettiamo....perché se manchi tu che festa è ?

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

NOME	COGNOME	TELEFONO	DATA DI NASCITA	PIZZA

Riunione A01: GRUPPO

Il gruppo

Obiettivi:

1. Riflettere sull'importanza del gruppo e dell'essere gruppo.
2. Fare riunione di presentazione ai genitori

Attenzione. Ricordarsi che ci saranno anche i gruppi di terza media e prima superiore. Prendere accordi e parlarsi per evitare sovrapposizioni (che non dovrebbero esserci, ma visto che si tratta della prima riunione per entrambi, parlarsi non fa mai male)

Programma

- Ore 20.30 Arrivo e accoglienza dei ragazzi e dei genitori
- Ore 20.45 Raduno in cerchio rigorosamente nel campo piastrellato anche con i genitori
Preghiera
- Ore 20.50 Si entra nella sala giochi per vedere il film, mentre i genitori iniziano loro riunione con don.
Seduti (anche gli animatori, sparsi in mezzo ai ragazzi)
Film Jesus (dove Gesù sceglie i 12, quindi forma un gruppo - durata della scena 3,5 minuti - **DVD 2 -scena 12, 1:29:07**).
Questo film sarà utilizzato anche per altri incontri. Nell'ultima pagina sono indicate tutte le coordinate di questo film.
Finito il film, eventuale divisione in 2 sottogruppi (vedi paragrafo specifico).
- Ore 20.55 Si entra nelle stanze (sala TV e tavoloni) per la discussione in gruppo
- Ore 21.15 Gioco all'aperto per i ragazzi

L'incontro dobbiamo cercare di concluderlo alle 21.30 e non sforare per non dare una brutta impressione ai genitori.

Riunione parallela dei genitori

In questo primo incontro – in cui, lo ricordiamo, non c'è ancora la 3° media – tutto lo spazio dell'oratorio è a disposizione. Il don non parteciperà a questo primo incontro con i ragazzi, ma terrà una riunione parallela con i genitori in sala superiore, per presentare loro le attività e lo scopo del postcresima.

Descrizione del gioco all'aperto

Il gioco è molto semplice e breve volutamente. Infatti il tempo a disposizione è breve e non siamo ancora divisi in due gruppi. Il gioco quindi viene svolto nel campo piastrellato, mediante utilizzo di musica, con tutti, ancora uniti.

Si dice ai ragazzi di sparpagliarsi per il campo da gioco e di ballare. Quindi allo stop della musica, l'animatore che conduce il gioco dice ad alta voce un numero (es. 4). I ragazzi devono formare subito dei gruppi di tale numero di persone, prendendosi per mano e formando piccoli cerchi.

Chi rimane spaiato allo stop dell'animatore, viene eliminato.

Si procede così per un po' di volte.

Se per caso chi viene eliminato rientra furbescamente non è il caso di essere categorici.

Si consiglia di scrivere il numero scelto per i componenti del gruppo anche su un foglio, perché dato il baccano che inevitabilmente si crea, non si riesce a sentirlo dal microfono.

Divisione in 2 sottogruppi (eventuale e rara, solo se davvero molto numerosi. Fu fatta solo per la leva del 1996)

Se i partecipanti al gruppo di postcresima fossero superiori a 25, allora conviene pensare di dividerli, per tutto il corso dell'anno, in 2 sottogruppi.

Questa divisione, dato che appunto dovrebbe durare tutto l'anno, occorre sia fatta con il criterio di dividere equamente i maschi, in modo che siano nello stesso numero. Questo perché – si sa – i maschietti sono i più rumorosi.

Per dividerli, è sufficiente, terminato il film, far uscire solo le ragazze e tenere dentro la sala giochi i maschi. Questi 2 gruppi si divideranno a loro volta in 2 sottogruppi, seguendo le preferenze dei ragazzi/e stessi. Si creano quindi 4 gruppi in totale

Gruppo A- Maschi

Gruppo A- Femmine

Gruppo B- Maschi

Gruppo B- Femmine.

Quando tutto è pronto (bastano pochi minuti) i maschi escono e si uniscono ai rispettivi gruppi.

Una volta entrati nelle proprie stanze (sala TV per il gruppo A e sala ex Tavoloni per il gruppo B) gli animatori avranno in mano un elenco generale di tutti gli iscritti. Segneranno su di esso quali di questi fanno parte del proprio gruppo. In questo modo, anche per gli incontri successivi, si potrà ripetere esattamente la divisione decisa oggi.

Cosa occorre fare una volta che si è nella stanza

Appena entrati nella stanza i ragazzi troveranno già le sedie in cerchio

Fase 1. Indovinare quale è il primo tema su cui discuteremo

Ma prima di iniziare la riunione, si chiede loro di indovinare, sulla base dei giochi appena fatti, se riescono a capire quale sarà il tema della serata.

Dato che non ci riusciranno, gli si propone 4 piccoli indovinelli

1. C'è chi ne ha uno solo, oppure chi ne ha molti
2. La parola è di 6 lettere
3. "il suo nome è maschile, anche se ci possono essere ragazze"
4. Ha tanti volti, almeno 2"

Se ancora non riescono a capire...ma penso che ci riusciranno...si comunica la soluzione.

Fase2. Catechesi

- Anche noi siamo chiamati come Gesù. Anche noi faremo gruppo
- Il gruppo è meglio per tanti motivi....elencarli e stimolare una piccola discussione
- Si propone ai ragazzi di pensare per la prossima volta un nome da dare al loro gruppo. Si dice che i due gruppi che li hanno preceduti hanno scelto Fantastici 30 e Supercresimati. Anche loro dovranno pensare ad un nome, che nel prossimo incontro sarà discusso e poi messo ai voti. Ognuno dei due gruppi sceglie separatamente un nome.
- Ognuno di doni fa parte di un gruppo di persone più grande, che è la parrocchia. Si invita partecipare alla S. Messa e di venire nei banchi dei giovani, sul presbiterio.
- Per essere gruppo è importante partecipare il più possibile a questi incontri.

Fase3. Prendere nota dei presenti

Prima di uscire, ogni animatore avrà l'elenco generale della 2 media. Facendo un giro di nomi, segnerà chi appartiene al proprio gruppo, in modo che si possano dividere nello stesso modo anche la prossima riunione.

Si comunica ancora una volta ai ragazzi che nel prossimo incontro dovranno ancora venire in quel medesimo gruppo. Di non preoccuparsi perché i tempi in cui stanno tutti insieme sarà molto ampio e che facciamo questa divisione solo per motivi organizzativi in quanto non ci stiamo comodi tutti nella stessa stanza e non si riesce – durante le discussioni – a far parlare tutti se si è in troppi

Note tecniche

Per questo incontro, occorre stabilire chi:

- preparare le 2 copie con l'elenco di tutti gli iscritti al post (= partecipanti festa di apertura)
- si occupa di guidare il momento di catechesi interna (ricordo che il don non c'è)
- spiegarsi bene – in modo che tutti ce l'abbiano chiara – la procedura di divisione in 2 gruppi. In particolare chi sta dentro con i maschi e chi fuori con le femmine. Chi supervisiona e decide il momento in cui i ragazzi escono dalla sala. E' una cavolata questa divisione, ma va fatta senza creare confusione. Ricordiamo che è il primo incontro: tutto va fatto nel migliore dei modi per dare la giusta impressione ai ragazzi (e ai genitori che comunque sono in oratorio)

JESUS

Produzione Lube per Lux Vide,
Five Mile River Films, Betafilm e Quinta Communications
In collaborazione con RaiUno,
France 2, Antenna 3, Ard, Mtm, CzechtTv, Ncrv e BSskyB

Regia [Roger Young](#)
Sceneggiatura Suzette Couture
Produttori esecutivi Lorenzo Minoli,
Judd Parkin
Coprodottoressa esecutiva Frank Konigsberg
Produttore Paolo Piria
Organizzatore generale Paolo Lucidi
Produttori Rai Roberta Cadringer,
Monica Paolini
Co-prodottoressa Lux Vide Gianmarco Pagano
Direttore della fotografia [Raffaele Mertes](#) A.I.C.
Scenografie Paolo Biagetti
Aiuto regista Sergio Ercolessi
Direttore di produzione Giovanni Lovatelli
Costumi Simonetta Leoncini, Giovanni Viti
Montaggio Benjamin Weissman A.C.E.
Musiche composte e dirette da Patrick Williams
Casting Wendy Kurtzman (USA),
Jeremy Zimmermann (EUROPE)

Personaggi e interpreti

(Gesù) [Jeremy Sisto](#), (Maria) [Jacqueline Bisset](#), (Giuseppe) [Armin Mueller-Stahl](#), (Maria Maddalena) [Debra Messing](#), (Giovanni Battista) [David O'Hara](#), (Livio) G.W. Bailey, (Pietro) [Luca Zingaretti](#), (Caifa) Christian Kohlund, (Erodiade) [Elena Sofia Ricci](#), (Maria di Betania) [Stefania Rocca](#), (Giacomo) [Fabio Sartor](#), (Salomè) [Gabriella Pession](#), (Erode Antipa) [Luca Barbareschi](#), (Barabba) [Claudio Amendola](#), (Satana) Jeroen Krabbé, (Ponzio Pilato) [Gary Oldman](#), (Giuda) Tom Lockyer, (Satana -donna) Manuela Ruggeri, (Lazzaro) Peter Gevisser, (Giovanni) Ian Duncan, (Andrea) Gilly Gilchrist, (Matteo) Sebastian Knapp, (Tommaso) Sean Harris



[Sito RaiUno](#) | [Indietro](#)

© COPYRIGHT 1997-2001 **RAIUNO**

Riunione A02-Amicizia1

L'amicizia-parte 1 °

Obiettivo: discutere su cos'è l'amicizia secondo loro.

Programma:

Ore 20.30 Accoglienza

Ore 20.45 Raduno e preghiera, distribuendo a tutti copia della preghiera riportata nelle pagine seguenti

Attività "seria". Si svolge nella sala tavoloni. Se il numero totale dei ragazzi fosse superiore a 20, dividersi in due gruppi (uno in sala tavoloni e l'altro sala TV). Non usare in ogni caso la sala giochi, perché

- non si presta agli incontri (troppo dispersiva)
- è disturbata dai ragazzi di 3° media che giocano proprio lì accanto.
- serve per fare il gioco successivo in caso di pioggia.

Descrizione dell'attività

Fase 1

Ad ogni ragazzo/a viene distribuito un foglio adesivo e devono scrivere cose che sono per loro l'amicizia. Per fare questo però hanno bisogno di due cose: pennarelli e supporti rigidi su cui appoggiarsi per scrivere. Comunque non devono necessariamente stare lì dove sono per scrivere il biglietto, ma hanno 5 minuti per farlo e che possono anche andare ad appoggiarsi altrove.

Mano a mano che hanno scritto i biglietti, saranno appesi ad un cartellone già che porta la scritta: "l'amicizia è....."

Leggeremo e commenteremo tutto ciò che hanno scritto i ragazzi e lo appenderemo ad una delle pareti.

Optional. Prima di questa distribuzione di fogli, si può far sentire la canzone "L'amico è", distribuendo anche il testo della canzone.

Fase 2

- Se fa un brevissimo riassunto della riunione scorsa, cercando di vedere se hanno pensato al nome da dare al loro gruppo (normalmente non ci pensano in molti, ma proviamo lo stesso).
- Invito alla Messa domenicale e ancora a venire a cantare (indicando anche quando saranno le prove di canto)
- Distribuzione dei CD delle foto per chi li desiderasse. Se non fossero ancora pronti, rinviare questo punto alla riunione successiva.

Ore 21.15 Gioco finale

Bandiera Svizzera (se fa bello)

Passaggio delle sedie (se piovesse)

Materiale da preparare

1. Cartellone con la scritta Amicizia (N°2 se si prevede di fare 2 gruppi)
2. Fogli adesivi ritagliati a forma di rettangolo (vedi pagina 3)
3. Penne
4. Supporti in compensato rigidi su cui scrivere
5. Mazza di carta a disposizione per gioco in caso di pioggia
6. Optional: testo canzone Amico è (l'imp3 è su CD o scaricabile da Internet)

Descrizione dei giochi

Se fa bello: Bandiera Svizzera

E' un gioco di tattica. E' un gioco che richiede spirito di squadra e quindi sembra ideale per riprendere il tema del gruppo introdotto la scorsa riunione

Normalmente è utile dividere il gruppo in due, quindi si avranno due Partite di bandiera svizzera in contemporanea. Però questo è da valutare di anno in anno, sulla base delle persone effettivamente presenti all'incontro. In linea di massima tenete presente che per ogni manche giocano circa 4-5 persone per ogni squadra. Quindi se le squadre fossero troppo numerose molti si annoierebbero.

Per la divisione in due gruppi, non è però da contare il campo piastrellato, perché si ruberebbe spazio a quelli di 3° media che sopraggiungono. E' sufficiente dividere il campo da calcio in 2 zone.

Spiegazione del gioco

Questa volta il campo a gioco è diviso in due parti nel senso della lunghezza e i giocatori di entrambe le squadre sono sulla stessa linea di fondo, numerati in modo casuale dal capitano, senza che gli avversari conoscano gli abbinamenti.

Sull'altra linea di fondo vi sono le rispettive bandiere da prendere e portare dietro la propria linea. Il capitano della squadra che la sorte ha designato chiama un numero e corrisponde a un proprio giocatore;

costui ha 10 secondi di tempo (ciò serve per trarre in inganno gli avversari) per iniziare a correre verso la propria bandiera.

Quando il giocatore chiamato lascia la linea di partenza, tutti i giocatori della squadra avversaria si lanciano al suo inseguimento;

quando viene toccato si ferma in tale posizione. Tutti si riportano sulla linea di partenza e si ricomincia con un giocatore dell'altra squadra.

Al termine di questo passaggio, tocca di nuovo al capitano della prima squadra chiamare un proprio numero che cercherà, prima di correre verso la bandiera, di liberare il proprio compagno, toccandolo, in modo da essere in due a essere inseguiti. Si va avanti così alternando le partenze.

Vince la squadra che per prima riporta la propria bandiera.

I giocatori liberati possono anche ritornare sulla linea di partenza per dare una mano ai giocatori rimasti ad inseguire.

Se Piove, Gioco del passaggio di sedie

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!)

Alcune cose da leggere

Per animatori in preparazione a questo e al prossimo incontro sull'amicizia. Questi sono i punti da trattare. E' una traccia molto utile.

1. L'amico/a del cuore è quello di cui "ci si fida", a cui si raccontano i segreti, i sogni, i problemi.
Due amici costituiscono la "prima comunità", al di fuori della propria famiglia, nella quale è possibile vivere senza competizione, senza invidia, con sincerità rispetto assoluto per la parola data.
2. Sono in forte aumento del amicizie informatiche, quelle cioè che nascono attraverso i "nuovi media" (telefonino, e-mail, chat, facebook). E' vera amicizia?
NO!, mette in guardia lo psicanalista Vittorino Andreoli. "il rischio che queste amicizie virtuali si sostituiscono a quelle reali, perché sono più semplici da gestire: non c'è conflitto, non c'è un vero confronto. Così i protagonisti finiscono per ritrovasi completamente impreparati a gestire una relazione in carne e ossa. L'amico in rete finisce per essere un amico di comodo"
3. Non bisogna rimettersi al caso e aspettare che un amico arrivi come una mosca che si abbatte su di noi in volo. Vi sono "regole" per dare la caccia a un amico.
Sentiamo cosa dice Socrate:
 - a. Rendersi gradevoli, amabili. Difficilmente ragazzi spigolosi, barbosi, annoiati sapranno attirarsi le simpatie dei compagni. Chi non è felice di sé stesso non potrà sperare di conquistare gli altri perché invia decine di sms al giorno
 - b. Essere sinceri e spontanei fino al punto di fare presente le cose che non vanno; la finzione non costruisce nulla di buono
 - c. Conoscere le qualità, i difetti, i pensieri dell'altra persona per parlarne a aiutarsi a realizzare ciò che è giusto e buono
 - d. Fiducia e fedeltà: sono due qualità indispensabili. Se vengono a mancare, salta tutto.
4. Domande di stimolo alla discussione
 - a. "Molte persone entreranno ed usciranno dalla tua vita, ma soltanto gli amici veri lasceranno impronte nel tuo cuore " (Eleonor Roosevelt). Hai già provato la verità di queste parole? Quale tipo di segni hanno impresso nel tuo cuore?
 - b. Quali difficoltà pratiche hai incontrato finora per trovare e conquistare un amico?
 - c. Credi nell'"amicizia che non finirà mai", oppure sei del pare esattamente opposto?
 - d. Quali sono le parole e gli atteggiamenti che fanno perdere l'amicizia?
 - e. Pensi che sia più importante *collezionare amici* o *diventare amici* degli altri?
 - f. Come dovrebbe essere per te l'amico/a ideale?
 - g. Come ti comporti quando finisce l'amicizia e quando vedi due amici litigare?

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Da solo, Signore, non mi piace.
Da solo non mi piace giocare, non mi
piace cantare, non mi piace andare in
giro.
Da solo faccio sempre le stesse cose.
È meglio trovare qualcuno che abbia
voglia di correre, di guardare il cielo e
di fare tante cose.
Qualcuno che abbia voglia di scoprire
cose nuove insieme a me,
perché il mondo è grande.
Tante persone a cui voler bene, e che
mi vogliano bene,
tante persone da servire, non da
dominare, tanti fratelli, come tu sei
nostro fratello.
Che siano tutti miei amici, anche i meno
simpatici.
Grazie, Gesù, per tutti questi fratelli.
Con te, Gesù, faremo un mondo amico.

Riunione A03- Amcizia2

Amicizia: Parte 2 °

Obiettivo:

Riprendere la discussione sul gruppo e sull'amicizia trattato degli incontri precedenti. In particolare la scorsa volta – e in parte anche nell'incontro attuale – abbiamo sentito la voce dei ragazzi circa l'amicizia. Ora è il momento di sentire la parola di Gesù e scoprire come Lui vada oltre il concetto umano di amicizia.

- Ore 20.45 Ritrovo all'aperto dopo il gioco libero.
Preghiera iniziale utilizzando foglio riportato nell'ultima pagina.
Saranno distribuiti dei fogli con il testo della preghiera
Attività all'interno (vedi descrizione)
- Ore 21.15 Si esce per il gioco all'aperto (o al chiuso se dovesse piovere)
Se è bello si può fare ancora un paio di manche a Bandiera Svizzera.
Se invece dovesse piovere, dato che rimane disponibile solo la sala giochi inferiore. Quindi ci troveremmo tutti lì dentro per fare un gioco con la musica ad esempio il ballo sui giornali, oppure il gioco fatto alla festa di apertura con il lancio delle palline verso canestri messi in mezzo alla stanza.

Premessa

Se i gruppi sono 2, è ovvio che tutta l'attività dovrà essere svolta dentro la stessa stanza. Se invece fosse un solo gruppo, si procede così
L'attività di creazione delle mani sul cartellone si fa in sala TV, mentre il commento in sala tavoloni. In questo modo si evita di spostare sedie tante volte.

Attività – 1 ° parte

Al centro della stanza posizionare un paio di tavoli di quelli nostri pieghevoli con un cartellone per tavolo (di quelli grandi, dimensioni massime) e pennarelli (scuri, altrimenti non si vede poi nulla sul cartellone). Dividendosi più o meno in due gruppi, I ragazzi si mettono in cerchio attorno al tavolo con una mano sul cartellone e con il loro pennarello disegnano la loro mano, facendo UN CERCHIO DI MANI più o meno al centro del cartellone.
Poi si ripete la stessa cosa, ma disegnano le mani un po' sparse attorno al CERCHIO DI MANI, in modo disordinato e sparso.

Attività – 2 ° parte

- Si spiega quindi il significato del cartellone. Dato che parleremo di gruppo, la mani rappresentano le persone che possono fare un bel gruppo se decidono di stare unite e vicine, oppure rimanere isolate e sparse e in quel caso il gruppo non esiste.
- Distribuire quindi il foglio con il testo della canzone "ti ringrazio".
- Leggendo i vari brani di Vangelo (vedi seguito) commentare con loro la canzone, spiegando che è un riassunto di quello che x Gesù è la vera amicizia: amare il proprio fratello.
- Scrivere o incollare all'interno del cartellone quelle frasi(sono solo da stampare, già disponibili al fondo di queste pagine).

N.B. questa parte di commento è da guidare con adeguata preparazione e con la presenza – se possibile - del don....è il centro dell'incontro.

Abbiamo scelto la canzone Ti Ringrazio per riallacciarci alle parole del Signore che parlano di vera amicizia.

Giovanni 13:34-35

Io vi do un comandamento nuovo: che vi amiate gli uni gli altri. Come io vi ho amati, anche voi amatevi gli uni gli altri.

Da questo conosceranno tutti che siete miei discepoli, se avete amore gli uni per gli altri».

Colossesi 3:13 Sopportatevi gli uni gli altri e perdonatevi a vicenda, se uno ha di che dolersi di un altro. Come il Signore vi ha perdonati, così fate anche voi.

Matteo 25:40 "In verità vi dico che quanto avete fatto a uno di questi miei fratelli più piccoli, è come se l'aveste fatto a me".

TI RINGRAZIO

(Rit.) Ti ringrazio mio Signore
non ho più paura,
perché con la mia mano
nella mano degli amici miei
cammino fra la gente della mia città
e non mi sento più solo,
non sento la stanchezza
e guardo dritto avanti a me
perché sulla mia strada ci sei Tu.

1. Amatevi l'un l'altro come lui ha amato noi
e siate per sempre suoi amici;
e quello che farete al più piccolo fra voi
credete l'avete fatto a Lui. (Rit.)

2. Se amate veramente perdonatevi fra voi,
nel cuore di ognuno ci sia pace;
il Padre che è nei cieli vede tutti i figli suoi,
con gioia a voi perdonerà. (Rit.)

3. Sarete suoi amici se vi amate fra di voi
e questo è tutto il suo Vangelo;
l'amore non ha prezzo, non misura ciò che dà:
l'amore confini non ne ha. (Rit.)

Signore, aiutami ad essere per tutti un
amico,
che attende senza stancarsi,
che accoglie con bontà,
che dà con amore,
che ascolta senza fatica,
che ritmi grazia con gioia.
Un amico che si è sempre certi di
trovare quando se ne ha bisogno.
Aiutami ad essere una presenza sicura,
a cui ci si può rivolgere
quando lo si desidera,
ad offrire un'amicizia riposante,
ad irradiare una pace gioiosa,
la tua pace, o Signore.
Fa' che sia disponibile e accogliente
soprattutto verso i più deboli e indifesi.
Così senza compiere opere straordinarie
io potrò aiutare gli altri
a sentirti più vicino,
Signore della tenerezza.

Signore, aiutami ad essere per tutti un
amico,
che attende senza stancarsi,
che accoglie con bontà,
che dà con amore,
che ascolta senza fatica,
che ritmi grazia con gioia.
Un amico che si è sempre certi di
trovare quando se ne ha bisogno.
Aiutami ad essere una presenza sicura,
a cui ci si può rivolgere
quando lo si desidera,
ad offrire un'amicizia riposante,
ad irradiare una pace gioiosa,
la tua pace, o Signore.
Fa' che sia disponibile e accogliente
soprattutto verso i più deboli e indifesi.
Così senza compiere opere straordinarie
io potrò aiutare gli altri
a sentirti più vicino,
Signore della tenerezza.

Signore, aiutami ad essere per tutti un
amico,
che attende senza stancarsi,
che accoglie con bontà,
che dà con amore,
che ascolta senza fatica,
che ritmi grazia con gioia.
Un amico che si è sempre certi di
trovare quando se ne ha bisogno.
Aiutami ad essere una presenza sicura,
a cui ci si può rivolgere
quando lo si desidera,
ad offrire un'amicizia riposante,
ad irradiare una pace gioiosa,
la tua pace, o Signore.
Fa' che sia disponibile e accogliente
soprattutto verso i più deboli e indifesi.
Così senza compiere opere straordinarie
io potrò aiutare gli altri
a sentirti più vicino,
Signore della tenerezza.

Signore, aiutami ad essere per tutti un
amico,
che attende senza stancarsi,
che accoglie con bontà,
che dà con amore,
che ascolta senza fatica,
che ritmi grazia con gioia.
Un amico che si è sempre certi di
trovare quando se ne ha bisogno.
Aiutami ad essere una presenza sicura,
a cui ci si può rivolgere
quando lo si desidera,
ad offrire un'amicizia riposante,
ad irradiare una pace gioiosa,
la tua pace, o Signore.
Fa' che sia disponibile e accogliente
soprattutto verso i più deboli e indifesi.
Così senza compiere opere straordinarie
io potrò aiutare gli altri
a sentirti più vicino,
Signore della tenerezza.

Io vi do un comandamento nuovo: che vi amiate gli uni gli altri. Come io vi ho amati, anche voi amatevi gli uni gli altri. Da questo conosceranno tutti che siete miei discepoli, se avete amore gli uni per gli altri» . Giovanni 13:34-35

Sopportatevi gli uni gli altri e perdonatevi a vicenda, se uno ha di che dolersi di un altro. Come il Signore vi ha perdonati, così fate anche voi. colossesi 3:13

"In verità vi dico che quanto avete fatto a uno di questi miei fratelli più piccoli, è come se l'aveste fatto a me".
Matteo 25:40

TI RINGRAZIO

(Rit.) Ti ringrazio mio Signore
non ho più paura,
perché con la mia mano
nella mano degli amici miei
cammino fra la gente della mia città
e non mi sento più solo,
non sento la stanchezza
e guardo dritto avanti a me
perché sulla mia strada ci sei Tu.

1. Amatevi l'un l'altro come lui ha amato noi
e siate per sempre suoi amici;
e quello che farete al più piccolo fra voi
credete l'avete fatto a Lui. (Rit.)
2. Se amate veramente perdonatevi fra voi,
nel cuore di ognuno ci sia pace;
il Padre che è nei cieli vede tutti i figli suoi,
con gioia a voi perdonerà. (Rit.)
3. Sarete suoi amici se vi amate fra di voi
e questo è tutto il suo Vangelo;
l'amore non ha prezzo, non misura ciò che
da
l'amore confini non ne ha. (Rit.)

Incontro Postcresima del 24 ottobre 2008

TI RINGRAZIO

(Rit.) Ti ringrazio mio Signore
non ho più paura,
perché con la mia mano
nella mano degli amici miei
cammino fra la gente della mia città
e non mi sento più solo,
non sento la stanchezza
e guardo dritto avanti a me
perché sulla mia strada ci sei Tu.

1. Amatevi l'un l'altro come lui ha amato noi
e siate per sempre suoi amici;
e quello che farete al più piccolo fra voi
credete l'avete fatto a Lui. (Rit.)
2. Se amate veramente perdonatevi fra voi,
nel cuore di ognuno ci sia pace;
il Padre che è nei cieli vede tutti i figli suoi,
con gioia a voi perdonerà. (Rit.)
3. Sarete suoi amici se vi amate fra di voi
e questo è tutto il suo Vangelo;
l'amore non ha prezzo, non misura ciò che
dà
l'amore confini non ne ha. (Rit.)

Incontro Postcresima del 24 ottobre 2008

TI RINGRAZIO

(Rit.) Ti ringrazio mio Signore
non ho più paura,
perché con la mia mano
nella mano degli amici miei
cammino fra la gente della mia città
e non mi sento più solo,
non sento la stanchezza
e guardo dritto avanti a me
perché sulla mia strada ci sei Tu.

1. Amatevi l'un l'altro come lui ha amato noi
e siate per sempre suoi amici;
e quello che farete al più piccolo fra voi
credete l'avete fatto a Lui. (Rit.)
2. Se amate veramente perdonatevi fra voi,
nel cuore di ognuno ci sia pace;
il Padre che è nei cieli vede tutti i figli suoi,
con gioia a voi perdonerà. (Rit.)
3. Sarete suoi amici se vi amate fra di voi
e questo è tutto il suo Vangelo;
l'amore non ha prezzo, non misura ciò che
dà:
l'amore confini non ne ha. (Rit.)

Incontro Postcresima del 24 ottobre 2008

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

Riunione A_05_P_RiccoMendicante

La parabola del ricco e del mendicante (Lc 16, 19-25)

Introduzione

Con questa riunione inizia una sequenza di incontri tutti basati su parabole.

Obiettivo: spiegare la parabola, in particolare soffermarsi su

- non sprecare il cibo e
- l'importanza del nome.

Lc 16,19-25

«C'era un uomo ricco, che si vestiva di porpora e di bisso, e tutti i giorni banchettava lautamente. Un mendicante, chiamato Lazzaro, giaceva alla sua porta, coperto di piaghe, e bramoso di sfamarsi con quello che cadeva dalla tavola del ricco. Perfino i cani venivano a leccare le sue piaghe.

Un giorno il povero morì e fu portato dagli angeli nel seno di Abramo.

Morì anche il ricco, e fu sepolto. Stando nell'inferno tra i tormenti, alzò gli occhi e vide da lontano Abramo, e Lazzaro vicino a lui. Allora gridando disse: "Padre Abramo, abbi pietà di me, e manda Lazzaro a intingere la punta del dito nell'acqua per rinfrescarmi la lingua, perché sono tormentato in questa fiamma".

Ma Abramo disse: "Figlio, ricordati che tu nella tua vita hai ricevuto i tuoi beni e che Lazzaro in modo simile ricevette i mali; ma ora qui egli è consolato, e tu sei tormentato.

Programma:

Ore 20.45	Preghiera e poi divisione dei ragazzi nei due soliti gruppi (se il gruppo è numeroso)
Ore 20.50	Lettura del brano di Vangelo
	Commento
	Avvisi: invito alla Messa e in particolare per la Castagnata
Ore 21.05	Gioco
Ore 21.25	Conclusione a sorpresa

Descrizione del gioco

Prima di tutto si spiegano in anticipo che faremo 2 giochi sul tema.

Il primo: non sprecare il cibo, finire tutto ciò che abbiamo nel piatto, se abbiamo poca fame, prendiamo meno. Evitare di sprecare anche le cose. Si potrebbero anche dare rapidi dati sulla povertà nel mondo (il 20% dell'umanità possiede l'80% delle ricchezze). Proposito collettivo di non sprecare il cibo che abbiamo nel piatto, evitando di avanzarlo. Questo proposito verrà poi verificato l'incontro successivo.

Il secondo: l'importanza del nome: nella parabola il ricco non ha un nome, il povero invece, pur essendo povero, si chiama Lazzaro!

Ci si può collegare con l'invito fatto da don Raf l'incontro precedente di scoprire il significato del proprio nome.

Per il futuro.

Sarebbe davvero bello se per questo incontro si riuscisse a portare per ciascuno dei ragazzi un foglio nel quale sono riassunte tutte le informazioni sul loro nome. Per ora non siamo mai riusciti a farlo perché occorre molto tempo ricercare le informazioni via internet e poi ordinarle. So che esistono dei libri sui nomi...se riuscissimo a recuperarne uno, sarebbe sufficiente fare delle fotocopie ben fatte, magari su carta colorata e rigida.

Ricordarsi che una stanza deve essere impegnata per taglio castagne. Normalmente utilizzata stanza Domenico Savio.

Svolgimento giochi

Ore 21.05 Ogni gruppo farà poi 2 giochi, di cui uno nella sala Tavoloni e uno nella sala giochi, invertendosi.

Sala Giochi: “Alla caccia delle briciole”.

Prima di spiegare il gioco, ambientarlo, spiegando appunto che la tavola imbandita è quella del ricco e loro sono i Lazzaro che devono mendicare le briciole

Un tavolo è imbandito con cibi succulenti, sotto il tavolo ci sono tante briciole di carta gialla. Vince la squadra che nel tempo stabilito avrà recuperato più briciole. (10 minuti). Viene il dubbio se far partire solo un ragazzo per volta o tutti insieme. Risposta: TUTTI INSIEME, è proprio quello il bello del gioco!

Sala Tavoloni: “Il gioco dei nomi”.

Introdurre il gioco spiegando l'importanza del nome.

Tante sedie in cerchio quanti sono i partecipanti, meno una. Il conduttore del gioco sta in piedi in mezzo al cerchio e chiama due ragazzi. Questi devono scambiarsi di posto prima che il conduttore rubi loro la sedia. Il giocatore che rimane in piedi va in mezzo al cerchio e chiamerà altri 2 ragazzi. (10 min)

Materiale da preparare:

Briciole = striscioline di carta gialla. Normalmente prepara Stefano con taglierina. Già disponibili appunto da Stefano da anni precedenti.

Tavolo imbandito con dolci (anche da distribuire a fine riunione). Caramelle e piccoli dolci

Controllare che non ci sia già qualcosa in oratorio. Altrimenti incaricare qualcuno x comprare dolci il venerdì al mercato.

Conclusione “a sorpresa” del gioco

Finito il gioco, si dice che vogliamo distribuire a tutti i dolci del tavolo del ricco epulone.

Solo che – senza assolutamente dire nulla ai ragazzi – i dolci saranno distribuiti seguendo le reali proporzioni della distribuzione mondiale delle ricchezze (cioè il 20% della popolazione mondiale detiene l'80% delle ricchezze).

Fra i dolci avremo avuto cura di prendere dolci che si possono dividere (es scatole di brioche o kinder). Prenderne tanti quanti sono i ragazzi. Quindi distribuirli secondo le suddette proporzioni.

Esempio. Se i partecipanti sono 20 significa che:

- a solo 4 di loro si daranno ben 4 pezzi ciascuno di questi dolci
- agli altri 16, si daranno i restanti 4 pezzi, dicendogli di dividerseli.

Si creerà una situazione di tensione. L'animatore dice che noi abbiamo deciso di distribuirli così, ma se quelli che ne hanno di più vogliono darne qualcuno agli altri, possono farlo. Anche quelli che ne hanno meno possono chiederli a quelli che ne hanno di più

Assisterete ad una triste scena di egoismo. Almeno, 2 anni su 2 è successo così. Magari voi sarete più fortunati.

Se non date nessun indizio sullo scopo di questa divisione vedrete che i “ricchi” si terranno tutto e al massimo concederanno solo 1 dei loro 4 dolci.

Solo con insistenza e portandoli alle dovute conclusioni, allora capiranno cosa devono fare per risolvere questa tensione.

Credeteci: questo è uno spunto stupendo per parlare della parabola e darete al don una occasione formidabile per fare il suo commento.

Osservazione. Se siete audaci, potete pensare di fare questa parte all'inizio. In effetti verrebbe tutto meglio, ma esiste solo il rischio che i ragazzi inizino a mangiare i dolciumi, che in effetti non è bello. Se ve la sentite di riuscire a mantenere un sufficiente ordine, sicuramente questa parte viene meglio fatta subito all'inizio.

Riunione A_06_P_BuonSamaritano

La parabola del buon samaritano (Lc 10, 30-35)

Obiettivo: Spiegazione della parabola e sottolineare l'Amore per il prossimo. Questo incontro, proseguendo la presentazione delle parabole, si ricollega all'incontro precedente. Questo, come l'altro, parla dell'attenzione al prossimo. Se nell'incontro precedente il ricco era insensibile al povero Lazzaro, in questa parabola troviamo il buon samaritano che invece aiuta il malcapitato.

Brano di riferimento: Lc 10,25-35

Un dottore della legge si alzò per metterlo alla prova, e gli disse: «Maestro, che devo fare per ereditare la vita eterna?»

Gesù gli disse: «Nella legge che cosa sta scritto? Come leggi?»

Egli rispose: «*Ama il Signore Dio tuo con tutto il tuo cuore, con tutta l'anima tua, con tutta la forza tua, con tutta la mente tua, e il tuo prossimo come te stesso*».

Gesù gli disse: «Hai risposto esattamente; fa' questo, e vivrai».

Ma egli, volendo giustificarsi, disse a Gesù: «E chi è il mio prossimo?»

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 vicino, 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»

Ecco i personaggi del racconto:

- Il sacerdote: Poiché la legge prescriveva che i sacerdoti non avrebbero potuto celebrare il sacrificio nel tempio se fossero passati vicino al sangue, egli si allontana per non diventare impuro
- I leviti erano gli addetti al tempio, e la legge prescriveva che essi non avrebbero dovuto servire nel tempio se avessero toccato sangue. Per questo motivo il levita non presta aiuto al malcapitato
- Il samaritano, fa parte del popolo dei samaritani, poco considerati dagli ebrei

IMPORTANTE

Partire dal presupposto che loro non conoscano il significato di "prossimo". Dovete spiegarglielo voi. E' proprio questo lo scopo. Non è un ripasso, badate bene. Fate finta di parlare a persone che mai hanno sentito questa parola.

Non è pessimismo, è una constatazione basata sulla esperienza di 4 anni di questo incontro.

Programma:

Ore 20.45 CI si raduna tutti nella sala giochi (se ci si divide poi in 2 sottogruppi), oppure tutti in sala tavoloni se un gruppo solo.

Preghiera iniziale

Rappresentare la parabola con una scenetta secondo la tecnica del mimo, mentre uno la legge con il microfono.

Quindi sul teatro principale si svolge la scenetta, (mentre sullo sfondo scorrono eventualmente le immagini della presentazione in PPT). Dare molto peso ai dettagli della parabola. E' chiaro che occorrono 10 personaggi (quelli descritti nel gioco + 2 malfattori + Gesù(=don) + Dottore della legge + lettore – l'animale da trasporto che sarà sostituito con una carriola). Il levita è vestito con un mantello. Il sacerdote con un libro di preghiere in mano. Il samaritano come una specie di muratore. Il dottore della legge è seduto fra i ragazzi. Fare un colloquio diretto fra Gesù e il dottore della legge. Il dottore della legge inizialmente è seduto fra i ragazzi, poi si alza e va sul palco, facendo attenzione di non girare mai le spalle ai ragazzi e parlare a voce alta. Dopo questo colloquio (Lc10,25-30) interverrà il narratore a descrivere la parabola mentre essa si svolge.

(N.B. in alternativa si può utilizzare una presentazione in ppt, disponibile sia sul nostro CD che su qumran2

Il buon Samaritano

Presentazione sulla parabola del buon Samaritano (Lc,15-25-37) realizzata da Henry Martin, tratta dal sito Sermons4Kids.com e tradotta dall'inglese.

area: presentazioni/spiritualita - **nome file:** buon-samaritano.zip

autore: Qumran2

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=9407&nf=buon-samaritano.zip&area=presentazioni&sottoarea=spiritualita>

Ore 20.55 Divisione nei due gruppi classici. Uno andrà nella sala TV e uno nella sala Tavoloni. Ricordarsi di disporre le sedie non in cerchio, ma tutte rivolte verso il conduttore dell'incontro. Questo aiuta a mantenere l'attenzione. Non farsi tentare di rimanere lì per fare il commento perché la sala giochi è fortemente disturbata dai ragazzi di 3 media che iniziano ad arrivare e giocare.

Commento della parabola.

1. Ricordarsi di verificare se hanno mantenuto l'impegno di provare a non sprecare cibo, avanzandolo nel piatto (proposito fatto la volta precedente)
2. Ricollegarsi alla parabola della volta precedente (Ricco e Lazzaro)
3. Fare esempi concreti per capire chi è questo fantomatico "prossimo". Con l'aiuto degli animatori si scrive su un cartellone chi è il prossimo per i ragazzi. Si spera vengano fuori diverse cose interessanti.

Tra sette giorni verificheremo se saremo riusciti ad aiutare veramente il nostro prossimo.

Ore 21.10

Gioco a tema La staffetta del buon samaritano:

Chi è nella sala giochi, svolge il gioco lì dentro.

Chi è nella sala tavoloni se non piove esce e lo svolge all'aperto. Se piovesse si adegua spostando tutte le sedie e giocando all'interno.

I giocatori sono divisi in squadre di 6 persone ciascuna, e ognuno di loro assume il ruolo di un personaggio della parabola. Se mancano persone x arrivare a multipli di 6, vengono coinvolti anche gli animatori. Nel caso non si riesca si può eliminare la figura dell'albergatore.

1. l'uomo
2. il sacerdote
3. il levita
4. il samaritano
5. il giumento
6. l'albergatore

Il campo da gioco ha tre linee: - la linea di partenza

- a metà vi è la linea che indica il punto dell'agguato
- la linea del traguardo che stabilisce il luogo della locanda

Al via del conduttore parte il giocatore numero 1 che si sdraia sulla linea di metà campo. A questo punto parte il secondo, che deve correre fino alla linea del traguardo e tornare indietro per dare il via al terzo. Questi corre fino al primo, gli gira intorno e torna indietro per dare il cambio al quarto e al quinto che, tenendosi per mano, corrono dal primo, lo caricano sulle spalle del quinto e lo portano alla linea del traguardo. Solo quando i tre raggiungono la linea del traguardo può partire il sesto, che raggiunge l'albergo e scarica a terra il primo. Vince la squadra che per prima compie tutto il percorso senza commettere errori. Se un giocatore sbaglia o il primo mette un piede a terra durante il trasporto finale o l'attesa, la squadra deve ricominciare da capo.

Fare più staffette cambiando i ruoli

VARIANTE: l'albergatore parte per primo e raggiunge subito la locanda, in attesa dei tre compagni.

Questo gioco viene davvero molto bene all'aperto. Nel salone è già più critico. Occorre fare più spazio possibile raggruppando bene i giochi al fondo della stanza per lasciare più corsa possibile. Inoltre il malcapitato non deve sdraiarsi /sedersi a metà, ma al fondo. Se non si usano questi dettagli le manche sono troppo corte perché la corsa richiesta è troppo breve.

Se poi piovesse e il gioco non si potesse fare se non al chiuso, è indispensabile – x una volta- invertirsi con quelli di 3 media e usare il loro salone superiore x la riunione (cercando di liberare anch'esso il più possibile) Se poi si è davvero certi che piova, eventualmente fare l'incontro A07 anziché il presente.

Nota finale

Questo incontro potrebbe finire prima della 21.30. Se così fosse, non fatevi dei problemi. Si può sempre giocare un po' liberamente con i ragazzi.

Oppure, nel caso non foste riusciti a fare l'attività finale della distribuzione a sorpresa dei dolci della scorso incontro (A05) potete farla adesso.

Riunione A_07_P_Talenti

La parabola dei talenti (Mt 25,14-30)

Obiettivo: riflettere sulla parabola dei talenti

Programma

- Ore 20.45 Raduno nel campetto piastrellato
 Preghiera
 Divisione nei due gruppi canonici e ingresso nelle stanze (sala TV e sala Tavoloni)
- Ore 20.50 All'interno delle stanze i gruppi si devono dividere a loro volta in 3 gruppi (a meno che il numero dei presenti sia inferiore a 12 e quindi siano sufficienti solo 2 squadre!)

Dato che il numero di animatori richiesto è molto elevato per questa serata, occorre sfruttare al meglio le risorse e fare qualche piccolo trucco per aiutarsi.
Nel creare le 3 squadre, occorre farne una solo di femmine e affidarla a colui che poi dovrà scandire il tempo dei vari giochi. Questo animatore avrà quindi doppio compito (seguire la propria squadra di ragazze e scandire il tempo supervisionando il gioco), ma potrà tranquillamente abbandonare la propria squadra per qualche tempo, perché essendo di sole ragazze si spera sia più tranquilla (e generalmente è proprio così).
Le altre due squadre dovranno invece contenere un eguale numero di maschi. Fate molta attenzione ad evitare che i maschi si concentrino in una sola squadra, perché altrimenti essa diventerà ingestibile.

Ogni squadra dovrà avere il proprio animatore il quale la prende in carico e la dispone in fila indiana in ordine.

A questo punto vengono distribuite delle monete

Squadra 1: 12 monete

Squadra2: 20 monete

Squadra3: 30 monete

Deve essere evidente che il numero di monete NON è stato distribuito in modo equo.
C'è qualcuno che potrebbe lamentarsi, ma noi faremo finta di non sentire.

Regole generali del gioco

Vi sono 3 stand. In ognuno degli stand le squadre potranno cimentarsi in una specifica prova. In particolare (questo dettaglio va spiegato molto bene) le squadre potranno "giocarsi" le loro monete.
Per esempio:

Al tiro delle lattine una determinata squadra decide di "puntare" 2 monete. Se chi tira alle lattine riesce a buttare giù almeno 7 lattine, in cambio riceverà il doppio delle monete giocate. Se invece non riuscisse in questo, allora perderà le 2 monete giocate.

Le squadre potranno provare quante volte desiderano, ma solo per un tempo massimo di 4 minuti per ogni gioco. Questo tempo sarà scandito dal responsabile del gioco (Stefano)

E' chiaro quindi che più una squadra "rischia" il proprio capitale, maggiore sarà la probabilità di guadagnare....o di perdere.

Chi tiene i giochi e chi guarda le squadre, insieme devono cercare di invogliare le squadre a giocare, facendo vedere quanto sia facile vincere. Devono stare attenti che tutti provino almeno una volta, in modo da non lasciare in disparte nessuno. Chi tiene il gioco renda la prova il più semplice possibile. Le squadre devono giocare il più possibile.

Giochi :

- *Gioco delle freccette (quello con le frecce e quello con le palline con velcro)*
- *Gioco del tiro con le bocce (quello con le bocce di legno e tiro ai birilli)*
- *Gioco del tiro alle lattine con palline*

Suddivisione dei ruoli fra gli animatori

Le squadre in totale saranno 6 (3 per ognuno dei 2 gruppi principali)

Anche i giochi saranno 6, ciascuno doppio.

In pratica i due gruppi svolgono la stessa attività e gli stessi giochi in parallelo.

Credo sia ora comprensibile perché ho precedentemente scritto che questa riunione richiede un elevato numero di animatori

Ecco come ci possiamo dividere:

Gruppo A (Caterina)

Ruolo	Animatore	Stanza
Supervisore e "cronometrista"		Gira a controllare
Squadra1 (sole femmine)		-
Squadra2		-
Squadra3		-
Gioco delle freccette		Sala precedente Domenico Savio
Gioco del tiro con le bocce		Sala Tavoloni
Gioco del tiro alle lattine con pallina		Sala giochi

Gruppo B (Stefano)

Ruolo	Animatore	Stanza
Supervisore e "cronometrista"		Gira a controllare
Squadra1 (sole femmine)		-
Squadra2		-
Squadra3		-
Gioco freccette (usando palline con velcro)		Bar
Gioco del tiro ai birilli		Sala TV
Gioco del tiro alle lattine con pallina		Sala giochi

E' bene preparare anche per ciascuna squadra un foglietto con il giro che devono fare, le stanze dove devono andare e l'animatore a cui si devono rivolgere. Questo semplifica la rotazione e riduce errori.

La rotazione è contemporanea per tutte le squadre.

Conclusione del gioco

Passati 20 minuti massimi (dovrebbero quindi essere circa le 21.10 se il gioco parte alle 20.50) ci si trova nella propria stanza di appartenenza.

Questo sarà il momento "cuore" di tutto l'incontro.

Si conteranno le monete che ogni squadra avrà guadagnato. Con grande sorpresa delle squadre, non vincerà quella che avrà totalizzato il maggior numero di monete, ma quella che in percentuale ha guadagnato maggiormente rispetto alla cifra inizialmente assegnata.

Quindi si legge la parabola dei talenti. Insieme ai ragazzi si cercherà di confrontare il gioco con la parabola.

La morale della Parabole

(Mt 25, 14-30)

«Poiché avverrà come a un uomo il quale, partendo per un viaggio, chiamò i suoi servi e affidò loro i suoi beni. A uno diede cinque talenti, a un altro due e a un altro uno, a ciascuno secondo la sua capacità; e partì.

Subito, colui che aveva ricevuto i cinque talenti andò a farli fruttare, e ne guadagnò altri cinque. Allo stesso modo, quello dei due talenti ne guadagnò altri due.

Ma colui che ne aveva ricevuto uno, andò a fare una buca in terra e vi nascose il denaro del suo padrone.

Dopo molto tempo, il padrone di quei servi ritornò a fare i conti con loro.

Colui che aveva ricevuto i cinque talenti venne e presentò altri cinque talenti, dicendo: "Signore, tu mi affidasti cinque talenti: ecco, ne ho guadagnati altri cinque".

Il suo padrone gli disse: "Va bene, servo buono e fedele; sei stato fedele in poca cosa, ti costituirò sopra molte cose; entra nella gioia del tuo Signore".

Poi, si presentò anche quello dei due talenti e disse: "Signore, tu mi affidasti due talenti; ecco, ne ho guadagnati altri due".

Il suo padrone gli disse: "Va bene, servo buono e fedele, sei stato fedele in poca cosa, ti costituirò sopra molte cose; entra nella gioia del tuo Signore".

Poi si avvicinò anche quello che aveva ricevuto un talento solo, e disse: "Signore, io sapevo che tu sei un uomo duro, che mieti dove non hai seminato e raccogli dove non hai sparso; ho avuto paura e sono andato a nascondere il tuo talento sotto terra; eccoti il tuo".

Il suo padrone gli rispose: "Servo malvagio e fannullone, tu sapevi che io mieto dove non ho seminato e raccolgo dove non ho sparso; dovevi dunque portare il mio denaro dai banchieri; al mio ritorno avrei ritirato il mio con l'interesse. Toglietegli dunque il talento e datelo a colui che ha i dieci talenti. Poiché a chiunque ha, sarà dato ed egli sovrabbonderà; ma a chi non ha, sarà tolto anche quello che ha.

E quel servo inutile, gettatelo nelle tenebre di fuori. Lì sarà il pianto e lo stridore di denti".

La morale della parabola è che Dio ci ha affidato delle qualità, dei doni.

Questi doni sono rappresentati dai talenti.

Non è importante quanti ne abbiamo ricevuto e quali. L'importante è che:

- Prendiamo coscienza che non sono merito nostro...ma solo ed esclusivamente dono di Dio
- Che questi doni non sono per il nostro godimento....ma per il bene di tutti
- Che questi doni andranno restituiti al Signore moltiplicati. Dovremo cioè nel corso della nostra vita "giocarci" questi doni per farli fruttare e ottenere risultati in opere di bene.

Riflettere insieme su cosa significa "mettere sotto terra" i nostri talenti.

Riflette insieme su quali sono i nostri talenti.

E' molto interessante collegarsi alla parabole precedenti, facendo un rapido riassunto delle puntate passate. Questa parabola parla di doni ricevuti da Dio che possono essere spirituali e materiali.

Queste sono delle ricchezze a nostra disposizione.

- Verificare l'impegno di non sprecare cibo avanzandolo nel piatto
- Verificare se abbiamo provato a fare maggiore attenzione al nostro prossimo
- Chiedere chi è andato a Messa e chi no

Simbolo finale

Come simbolo finale è stato consegnato “ 1 Talento” (vedi file) sul quale abbiamo scritto frasi di Madre Teresa o del Vangelo circa la gioia del donare.

Sono stati consegnati stampati su carta verde e arrotolati dentro una pasta (a forma di tubo o simile).

Farne abbastanza da poterne distribuire anche agli animatori. Metterli dentro dei cesti un po' graziosi, in modo da distribuirli in modo elegante (sarebbe grezzo distribuirli tirandoli fuori da un sacco di plastica)

Materiale occorrente

- Le monete sono da cercare in magazzino. MA SOPRATTUTTO SONO DA RIPORTATE IN MAGAZZINO. Chiederei gentilmente a _____ ad essere il/la responsabile di questo e di tutto il materiale relativo ai giochi. Non significa che debba farlo solo lei o lui (ci mancherebbe), ma è importante che una persona sia garante del riordino.
- Per i Bancomat, è sufficiente stampare e ritagliare e avvolgerli con un piccolo elastico (oppure metterli dentro la pasta). Normalmente si tagliano con la taglierina altrimenti ci va troppo tempo. Stefano ne ha una. Partire per tempo, così resta solo da avvolgerli in rotolini.
- Le stanze sono da mettere in ordine, compresa la sala TV e preparare tutti i giochi. C'è davvero molto da fare e si è solo in 2 o 3 non ce la si fa. Per favore, chiedo a tutti di esserci venerdì alle 17.40. Se si è in tanti vi garantisco che in 20 minuti si fa tutto...altrimenti ci vanno anche 45 minuti questa volta. L'incontro è molto bello, ne vale la pena.

Riunione A_08_VedovaGenerosa

Mc 12,18-44

Obiettivo: Parlare di cosa è davvero la generosità

Questa volta si inizia con un gioco, similmente all'A07

Ore 20.45: Raduno fuori per la preghiera con don Raffaele
Gioco (vedi descrizione)
Rappresentazione teatrale della parabola (vedi descrizione)
Discussione con racconto di Madre Teresa
Commento del don

Brano di riferimento: Mc 12,18-44

Nel suo insegnamento Gesù diceva: «Guardatevi dagli scribi, che amano passeggiare in lunghe vesti, ed essere salutati nelle piazze, e avere i primi seggi nelle sinagoghe e i primi posti nei conviti; essi che divorano le case delle vedove e fanno lunghe preghiere per mettersi in mostra. Costoro riceveranno una maggior condanna». Sedutosi di fronte alla cassa delle offerte, Gesù guardava come la gente metteva denaro nella cassa; molti ricchi ne mettevano assai. Venuta una povera vedova, vi mise due spiccioli che fanno un quarto di soldo. Gesù, chiamati a sé i suoi discepoli, disse loro: «In verità io vi dico che questa povera vedova ha messo nella cassa delle offerte più di tutti gli altri: poiché tutti vi hanno gettato del loro superfluo, ma lei, nella sua povertà, vi ha messo tutto ciò che possedeva, tutto quanto aveva per vivere».

Gioco introduttivo

Distribuire un numero di monete a tutte le squadre. Il numero di monete dato deve essere uguale.

Fanno dei giochi al termine dei quali, però, l'animatore chiede dei soldi per poter aiutare qualcuno.

Giochi possibili (tutti duplicabili, nel caso di un gran numero di partecipanti)

Gioco	Raccogliere fondi x
Memory (20 oggetti nascosti da ricordare)	Pro - Oratorio
Gioco delle coppie. (dividere in 2 gruppi le schede disponibili se ci fossero 2 squadre)	Caritas
Forza 4 gigante (o 2 piccoli nel caso ci fossero 2 gruppi)	Missioni in Africa

Sorpresa. Al termine del gioco non avrà vinto chi ha mantenuto più soldi...ma chi ne ha donati di più.

Nota: Il fatto che questo gioco sia molto simile all'A07, è voluto!

Infatti, facendolo in successione a quello precedente spazzerà i ragazzi, perché qui la logica per vincere è differente (nascosta fino alla fine, ovviamente)

Memory (esempi di oggetti).

Coprire gli oggetti e poi li si scopre per 5 secondi. I ragazzi devono ricordare almeno 15 oggetti. Se non vi riescono, altri 2 secondi di "sbirciata" e poi si ricomincia da capo. I ragazzi ridicono tutti gli oggetti, quelli nuovi e quelli già detti prima

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

Rappresentazione teatrale della parabola.

Per rappresentarla occorre munirsi di molte monete di metallo (disponibili in magazzino)
Entrano vari personaggi che fanno cadere dentro un contenitore anch'esso in metallo, le loro monete di offerta. E poi la vedova, che ne getta una soltanto.

E' quindi necessario fare sì che le monete facciamo molto rumore cadendo. Lo scopo del ricco è di far vedere a tutti quanto è ricco, e quindi quanto rumore fanno le sue monete.

Va fatta una bella introduzione prima, esempio

Ora vi racconteremo un episodio del Vangelo. Ai tempi di Gesù c'era un luogo preciso nel tempio, dove ognuno poteva mettervi la propria offerta.

Gesù, con i suoi discepoli, osservava le varie persone che vi mettevano dentro le loro offerte.

All'inizio vennero dei ricchi (e qui entrano un paio di animatori) che ne mettevano molte
Poi venne una vedova che mise un soldo soltanto.

Alla fine Gesù chiese ai suoi discepoli...e ora noi lo chiediamo a voi: chi è che ha messo di più?

Racconto di Madre Teresa di Calcutta

ATTENZIONE: Non leggerlo, ma raccontarlo

L'11 dicembre 1979 Madre Teresa ricevette a Oslo il premio Nobel per la Pace. Presentiamo qui un estratto dal discorso tenuto dalla fondatrice delle Missionarie della Carità in quell'occasione.

Qualche tempo fa a Calcutta avevamo grandi difficoltà a reperire dello zucchero e non so come i bambini lo vennero a sapere, e un piccolo bambino hindu di quattro anni andò a casa e disse ai genitori: "Non mangerò zucchero per tre giorni e darò il mio zucchero a Madre Teresa per i suoi bambini". Tre giorni dopo i genitori lo portarono alla nostra casa. Non l'avevo mai visto prima, e quel piccolino poteva a malapena pronunciare il mio nome, ma sapeva esattamente cosa era venuto a fare. Sapeva di voler condividere il suo amore.

E ora sono qui a parlare con voi: voglio che troviate i poveri qui, a cominciare dalla vostre case. E che cominciate ad amare. Siate la buona novella per la vostra gente, e scoprite i vostri vicini: sapete chi sono? Ho avuto un'esperienza straordinaria con una famiglia hindu che aveva otto bambini. Un signore venne alla nostra casa e disse: "Madre Teresa, c'è una famiglia con otto bambini, non mangiano da tanto tempo, faccia qualcosa". Allora presi del riso e andai lì immediatamente. E vidi i bambini, gli occhi lucidi dalla fame. Non so se avete mai visto la fame, ma io l'ho vista molto spesso. La madre prese il riso, lo divise e uscì. Quando tornò le chiesi: "Dove sei andata, cosa hai fatto?" e lei mi diede una risposta molto semplice: "Ci sono altri che hanno fame". Mi colpì moltissimo il fatto che lei sapesse chi erano i suoi vicini, una famiglia musulmana, e che lei sapesse che avevano fame. Vedete dunque dove inizia l'amore: tra le pareti di casa.

C'è molta sofferenza oggi nel mondo, non solo nei Paesi poveri; ho scoperto che la povertà dell'Occidente è molto più difficile da rimuovere. Quando raccolgo una persona per la strada, affamata, le do un piatto di riso, un pezzo di pane, l'ho fatta contenta. Ho rimosso quella fame. Ma una persona che è esclusa, che si sente indesiderata, non amata, spaventata, una persona che è stata espulsa dalla società, questa è una povertà così vulnerabile e che io trovo molto difficile. Le nostre consorelle lavorano in mezzo a questo tipo di persone in Occidente. Quindi dovete pregare per noi affinché siamo in grado di essere questa buona novella, ma non possiamo farlo senza di voi, voi dovete fare questo qui nel vostro Paese. Dovete riuscire a conoscere i poveri, forse la gente qui possiede i beni materiali, possiede tutto, ma io penso che se noi guardiamo dentro alle nostre case, scopriamo quanto sia difficile sorridersi a vicenda, e il sorriso è l'inizio dell'amore.

Cerchiamo quindi di incontrarci con un sorriso, perché il sorriso è l'inizio dell'amore, e quando iniziamo ad amarci l'un l'altro naturalmente, desideriamo fare qualcosa. Quindi pregate per le nostre sorelle e per me e per i nostri fratelli, e per i nostri collaboratori in tutto il mondo, affinché possiamo rimanere fedeli al dono di Dio, affinché lo amiamo e lo serviamo nei poveri assieme a voi. Ciò che abbiamo fatto non saremmo stati in grado di farlo se voi non aveste condiviso questo dono con le vostre preghiere e con le vostre offerte. Ma io non voglio che voi diate dalla vostra abbondanza, voglio che doniate dal bisogno.

Riunione A_09_Immacolata

Vigilia della festa dell'Immacolata Concezione di Maria

Obiettivo:

Per festeggiare la festa dell'Immacolata Concezione, giochiamo con un semplice quiz con domande solo su Maria.

Spiegare bene prima dell'inizio della serata che questa sera faremo un gioco come festa. Si prova a chiedere loro perché si fa festa. La festa è della Madonna! Festeggiare le ricorrenze cristiane non è scontato e – credeteci – moltissimi non sanno nemmeno perché l'8 dicembre si sta a casa.

Note

Questo incontro permette di parlare molto di Maria ai ragazzi solo attraverso il gioco.

Però ha 2 fondamentali rischi:

- Se non si mantiene l'ordine, diventa rapidamente un caos. Occorre precisare bene le regole del gioco e non far fare troppo chiasso, altrimenti diventa subito ingestibile. Occorre anche tenere presente che il gioco si svolge solo al chiuso e quindi naturalmente i ragazzi tendono ad essere più agitati. Del resto non si può fare all'aperto, perché fa sempre troppo freddo a dicembre.
- L'altro rischio è di fare solo un gioco e basta. Ricordarsi di non fare solo le domande e dare le risposte con un semplice vero o falso. Ogni tanto occorre soffermarsi con un minimo di commento alle risposte stesse, altrimenti la serata si riduce solo ad un gioco. L'esperienza dimostra inoltre che è bene fare il gioco e poi riservare un momento finale (una decina di minuti) per parlare di Maria, della festa della Immacolata, per invitare tutti alla S. Messa dell'8 dicembre. A dire tutti insieme 3 Ave Maria. Tanto non è necessario fare per forza tutte le domande. Regolarsi in base all'andamento del gioco

Stanza per l'attività

Dato che il nostro gruppo missionario preparare tutti gli anni la mostra missionaria in occasione della festa della Immacolata, la sala giochi inferiore è occupata. Questo non è un problema perché da anni abbiamo trovato il sistema per ovviare a questa mancanza. Oltre tutto è un piacere per noi collaborare con loro.

Per questo motivo – in via eccezionale – il gruppo di 2° media andrà in sala superiore, perché è l'ideale per il gioco. Mentre il gruppo di 3° media utilizzerà la sala TV e la Sala Piegiorgio Frassati (ex sala tavoloni).

Il responsabile del gioco

Il responsabile del gioco dovrà prendere contatti con il don per stabilire su quali domande soffermarsi per fare il commento. Questo – ripeto – non è solo un gioco. Ma deve essere uno strumento per parlare di Maria e del dogma della Immacolata Concezione. E' chiaro che il ruolo del don per i commenti è fondamentale. Ma al tempo stesso conduttore del gioco e sacerdote devono parlarsi per non "improvvisare" un dettaglio che è in realtà lo scopo del gioco. Nel 2009 sono state scelte le domande 3,9,15,23 e 27. Queste sono le "prioritarie" per il commento

Quante domande fare

Occorre precisare che è difficilissimo riuscire a fare tutte e 30 le domande. Una media è di 20 domande. Leggere tutte le domande per tempo e stabilire a quali dare priorità.

Dove si trovano le domande?

Le domande sono contenute nel file "30domandeMaria.xls". Questo file è on-line anche su Qumran2.

Titolo: 30 domande su Maria

Gioco a quiz per conoscere Maria. Le **DOMANDE** si possono suddividere in facili, difficili e media difficoltà.

area: ragazzi catechismo - **nome file:** 30-domande-maria.zip

autore: Crescentino-Gruppo Giovani Oratorio

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=17404&nf=30-domande-maria.zip&area=ragazzi&sottoarea=catechismo>

Gioco

Dividere le squadre in gruppi non superiori a 6 persone. Più piccoli sono e meglio sarà. Quindi 2 o 3 gruppi, non di più.

E' importante – per mantenere l'ordine – spiegare bene e far rispettare le seguenti regole

1. La squadra dichiara chi partirà fra i propri componenti
2. L'animatore capo gioco fa la domanda, **MA NESSUNO PARTE!!!!**
3. Lasciamo alla squadra la possibilità di consultarsi alcuni secondi.
4. Solo al via dell'animatore capogioco i ragazzi possono partire (uno per ogni squadra)
I ragazzi devono prima passare sotto un filo teso fra due sedie e poi raggiungere di corsa una sedia sulla quale è posto un palloncino. Il primo che riesce a scoppiare il palloncino sedendosi sopra, ha diritto a rispondere alla domanda. Se dà la risposta errata, la parola passa all'avversario.
5. Silenzio per ascoltare eventuale mini commento alla risposta

Le domande non hanno lo stesso punteggio, ma sono divise in 3 categorie: facili (1 punto), medie (2 punti) e difficili (3 punti). Ripeto che non è necessario fare tutte le domande. Regolarsi in base all'andamento della serata.

Note organizzative e di preparazione

- Sembra banale, ma un anno abbiamo avuto grossi problemi perché i palloncini erano insufficienti. Non è che eravamo stati poco previdenti, ma la quantità di palloncini necessaria è veramente grande. Sovrabbondare nell'acquisto. Tanto non vanno persi, ma servono sempre per altri giochi. PROCURARSI 100 palloncini.
- Mettere almeno 2 animatori (ma anche 3 se ci sono) per gonfiare palloncini. Partire con un po' di palloncini gonfiati, ma poi rigonfiarli di continuo per tutta la serata. Se non ci sono abbastanza animatori che gonfiano i palloncini, il gioco si rallenta parecchio.
- Ogni squadra deve avere il proprio animatore, fisso, che aiuta, mantiene l'ordine, incita. Questa figura è fondamentale. Attenzione: chi guida il gioco avrà certamente la responsabilità di garantire il corretto funzionamento della serata....ma chi guida la squadra deciderà se i ragazzi si divertiranno oppure no. Si tratta davvero di fare l'animatore.

Divisione compiti

Squadra 1 _____

Squadra 2 _____

Squadra 3 _____

Chi gonfia palloncini (minimo 2, ideale 3) _____

Responsabile gioco _____

Chi compra / procura i palloncini _____

Riunione A_10_P_DueFratelli

Parabola dei due figli (Mt 21,28-32)

Obiettivo: spiegare la parabola e sottolineare l'importanza di seguire la volontà di Dio.

Programma:

Cerchiamo di fare prima parte "seria" e poi gioco. Sia per dare opportunità al don di seguire successivamente gruppo di terza media, sia perché in contemporanea servirà anche a quelli di terza il videoproiettore.

Ore 20.30 Ritrovo e gioco libero

Ore 20.45 Preghiera introduttiva
Si prende posto in sala giochi, dove sarà già posizionato il proiettore. Si legge la parabola. Attraverso una presentazione in PowerPoint, si illustrano ai ragazzi 4 casi in cui concretamente si tratta di decidere se fare la volontà di Dio, oppure la propria. Ho scritto sala giochi perché questo va bene nel caso in cui siano 2 gruppi. Se fosse uno solo, è chiaro che va benissimo farlo direttamente in sala tavoloni.
N.B. In questo incontro il proiettore servirà anche a quelli di 3° media. Quindi mettersi d'accordo con loro.

Ore 20.55 Ci si divide dei due soliti gruppi: uno va in sala TV e l'altro in Sala Tavoloni.
A questo punto ogni gruppo si divide ulteriormente al suo interno in due gruppi che dovranno provare a trovare altri esempi di "bivi" in cui scegliere se seguire la "vocina della coscienza" oppure i propri desideri.
Hanno un foglio su cui scrivere casi concreti, simili a quelli proposti dalla presentazione in power point. Saranno comunque coadiuvati da almeno un animatore. Se si ritiene opportuno si possono dividere anche in 3 sottogruppi.
Le squadre hanno un tempo massimo di 4 minuti. Vince chi trova il maggior numero di esempi.
Si commentano gli esempi trovati dai ragazzi e si fa il commento alla parabola.

AVVISI: Il prossimo incontro andremo alla Novena in S. Bernardino. Occorre trovarsi in oratorio alle 20.20 – 20.25 perché andremo subito in S. Bernardino (la novena inizia alle 20.30 ma per aspettarci la spostano eccezionalmente alle 20.40, quindi non possiamo partire più tardi delle 20.35)

Ore 21.15 **Giochi:**
Primo gioco: i ragazzi, divisi in due gruppi, dovranno - uno alla volta – superare un percorso ad ostacoli e finalmente cercare dentro una bacinella piena di pezzi di polistirolo. Dentro questa bacinella, infatti, sono nascosti dei pezzi di un puzzle.
Il puzzle raffigura l'immagine di due ragazzi (sarebbero i due figli citati nella parabola). Sul retro del puzzle è invece riportata l'indicazione del brano evangelico: Mt, 21,28-32.
Vince chi per primo riesce a ricomporre tutto il puzzle e a trovare sul Vangelo il brano in questione.

Se c'è ancora tempo si può anche fare il classico "Cielo, Mare, Terra"

Parabola dei due figli (Mt 21,28-32)

«Che ve ne pare? Un uomo aveva due figli. Si avvicinò al primo e gli disse: "Figliolo, va' a lavorare nella vigna oggi".

Ed egli rispose: "Vado, signore"; ma non vi andò.

Il padre si avvicinò al secondo e gli disse la stessa cosa. Egli rispose: "Non ne ho voglia"; ma poi, pentitosi, vi andò.

Quale dei due fece la volontà del padre?» Essi gli dissero: «L'ultimo». E Gesù a loro: «Io vi dico in verità: I pubblicani e le prostitute entrano prima di voi nel regno di Dio.

Poiché Giovanni è venuto a voi per la via della giustizia, e voi non gli avete creduto; ma i pubblicani e le prostitute gli hanno creduto; e voi, che avete visto questo, non vi siete pentiti neppure dopo per credere a lui.

Aiuto al commento

Questa parabola è collegata sia agli incontri precedenti (ricordiamo il percorso fino a qui seguito

Parabola Lazzaro e Ricco epulone

Parabola Buon Samaritano

Parabola Talenti

Festa di Mari Immacolata

Le parabole ci parlano dei doni ricevuti, materiali e spirituali, che non dobbiamo assolutamente sprecare (ritornare sul discorso di non buttare via nulla di ciò che abbiamo).

Questa parabola ci parla di un altro dono che è la volontà di Dio. C'è un progetto che Dio ha per noi, una missione da compiere. Non si tratta di grandi cose, ma di piccole cose fatte tutti i giorni che possono cambiare la nostra vita.

Sta a noi se decidere di seguire Cristo, oppure la nostra volontà, il nostro egoismo.

E' anche una parabola legata al Natale. Gesù è venuto per indicarci la strada da seguire.

Giovanni il Battista nella lettura della scorsa domenica II di Avvento ammoniva i suoi discepoli a convertirsi. A lasciare l'uomo vecchio –direbbe S. Paolo – per diventare uomini nuovi, perchè trasformati nel fare la volontà di Gesù

E la volontà di Gesù è semplice: che vi amiate gli uni gli altri come io vi ho amati (uno dei primi incontri fatti...vi ricordate?)

Scopriamo insieme modi concreti per mettere in pratica nella nostra vita quotidiana questi modi per amare di più chi si sta accanto.

N.B. la presentazione in power point è disponibile anche su Qumran2

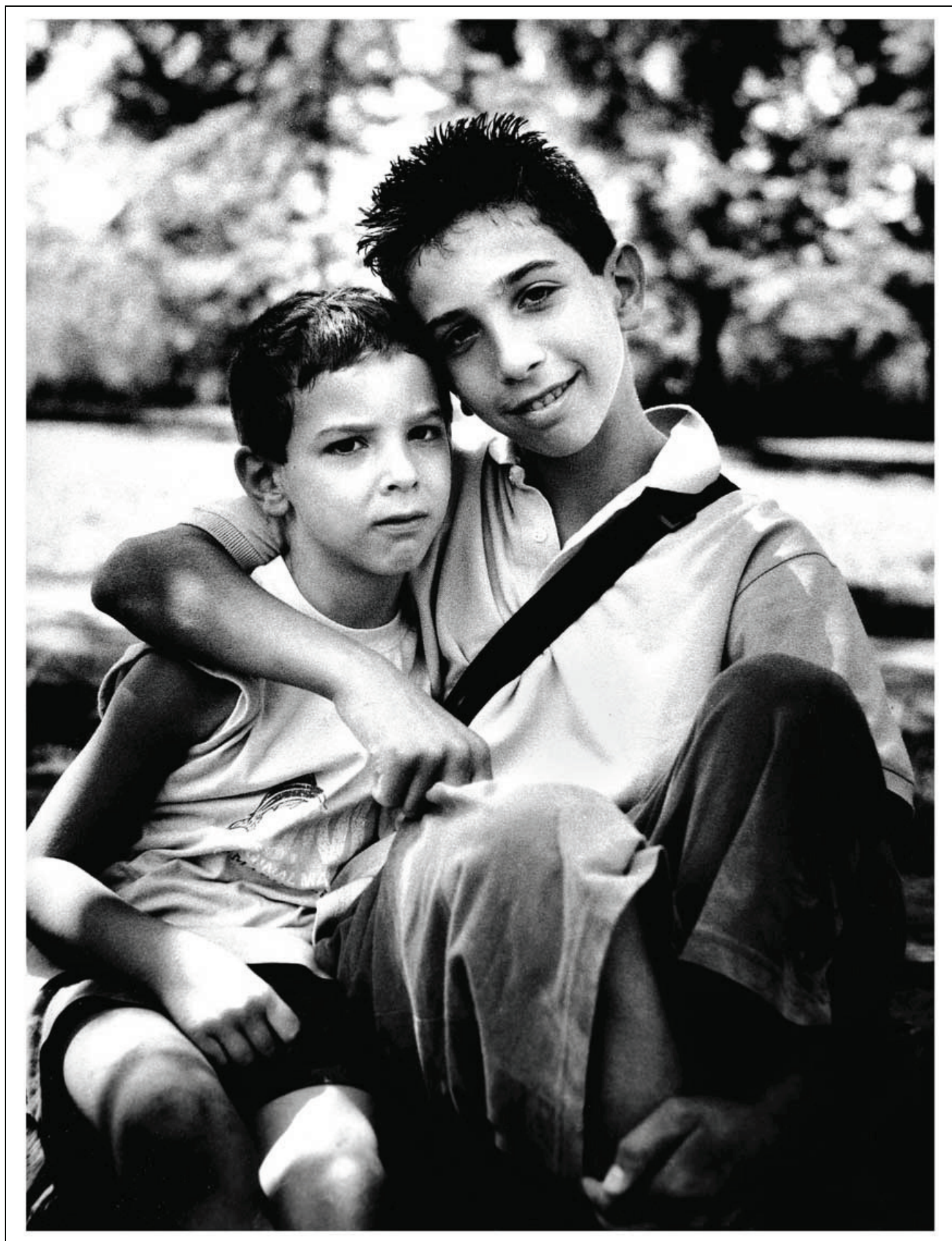
Dieci cose che Dio ti chiederà

Descrive le dieci domande importanti per Dio, in contrapposizione a quelle proposte dal mondo.

area: presentazioni - **nome file:** dieci_cose.zip

autore: Crescentino-Gruppo Giovani Oratorio

Link: http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=17547&nf=dieci_cose.zip&area=presentazioni



Riunione B10_Novena

Novena di Natale

Obiettivo

Portare tutti i ragazzi alla Novena e consegnare loro il nostro regalo di Natale

Preparativi

- Questo incontro è speciale perché si svolge a gruppi riuniti (seconda e terza media insieme). Per questo occorre avvisare i ragazzi di trovarsi puntuali TUTTI alle 20.25 in oratorio. Qualche animatore dovrà quindi prendersi l'incarico di aprire l'oratorio alle 20.20 per accogliere i primi arrivati.
- E' bene anche ricordare con un sms ai ragazzi di 3° media di trovarsi in via eccezionale alle 20.25 e non come consueto alle 21.00
- Avvisare il parroco che la novena potrebbe iniziare con qualche minuto di ritardo e di aspettarci
- Avvisare di preparare appena sotto il presbiterio di S. Bernardino della panche in modo da ospitare 50 ragazzi. E' bene che trovino tutto pronto e non si improvvisi la loro sistemazione.
- Dato che ai ragazzi di terza media si regala un calendario con le foto dei loro campi di 1° e 2° media e appuntati i compleanni di tutti i componenti del gruppo, occorre recarsi per tempo dalla tipografia per preparare questi calendari. All'inizio di dicembre. Verranno poi arrotondati uno per uno e inseriti nelle buste regalo di quelle utilizzate per le bottiglie.

Programma

Ore 20.20 Apertura Oratorio

Ore 20.37 Campanella di richiamo e tutti in cerchio
Si chiede a tutti di spegnere i cellulari e di avere un comportamento consoni con il luogo verso il quale ci stiamo recando (la chiesa)

Ore 20.42 Partenza. Non si passa da via Bena, perché andremmo contromano ed è molto pericoloso con i ragazzi. Quindi si passa da piazza delle catene, poi si va sotto i portici e quindi in S. Bernardino. Attenzione a fare in modo che ci sia un animatore in testa alla fila, un paio in mezzo e uno che chiuda l'oratorio. E' sufficiente chiudere solo la porta di ingresso e non tutte le interne, tanto ci assentiamo solo una mezz'oretta

Ore 20.45 Arrivo in S. Bernardino, sistemazione nella panche davanti e inizio

Ore 21.15 Rientro in oratorio. I ragazzi della terza media vanno nella sala TV mentre quelli di seconda nella sala tavoloni con i tavoloni. Prima il don passa dai ragazzi della seconda media e si regala loro un pensiero per Natale. Poi si va da quelli di terza media si dono loro il calendario.

Regali

Per quanto riguarda la 2° media normalmente viene regalato un piccolo presepio
Per la 3° media un calendario, con le foto dei 2 campi fatti insieme e le date dei compleanni (ragazzi, don, animatori). Per imbustarli prendere le buste che si usano per le bottiglie: sono strette e lunghe e sono proprio ideali.

Quindi si arrotola il calendario, e lo si inserisce dentro queste buste, chiudendole poi con un normalissimo elastico (vedi foto di esempio)

Divisione compiti

1. Spedire sms ai ragazzi x ricordare di trovarsi alle 20.25:

Ecco il testo del messaggio:

“Ciao! Stasera ci si trova in oratorio alle 20.25 (NON alle 21.00) perché durante il post andremo alla Novena. Dopo si torna in oratorio. C'è un regalo per te!. I tuoi animatori”

2. Chi si trova alle 20.20 per trasportare panche da Chiesa a S. Bernardino?
Le panche servono per fare spazio ai ragazzi del post. Sono sufficienti 6 panche.
Ricordarsi di mettere sulle panche alcuni fogli della Novena, così che i ragazzi possano seguirla facilmente
3. Chi si preoccupa di seguire tutta l'ordinazione dei calendari presso tipografia?
Occorre partire per tempo, portando tutto il materiale necessario non più tardi del 9 dicembre. Occorre fornirgli un file excel con le date dei compleanni (vedi esempi anni precedenti) e le foto dei 2 campi estivi. Portargli anche a modo di esempio, il calendario dell'anno precedente (un esempio vale più di tante parole). Del calendario della leva 1996 c'è anche il pdf, salvato nel cd, come esempio. Ma ci sono anche tutte le foto sorgente e i file excel. Insomma è archiviato tutto quello fatto gli anni precedenti: è sufficiente seguire la traccia.
4. Chi si occupa di prendere da Laura il materiale per “imbustare” i calendari?
(sacchetti per imbustare + elastici)
5. Un altro compito molto delicato è la **preparazione del commento per la novena**. Di seguito sono riportati i testi utilizzati negli anni precedenti.
Per prepararlo occorre partire per tempo. Normalmente viene letto da un gruppo di animatori o da un gruppo di ragazzi di 3° media.
La fonte di tutti i brani è nella sezione “ritagli” del sito “Qumran2”. Con un po' di pazienza si trova qualcosa di interessante.

Occorre che qualcuno si prenda l'incarico di redigere questo commento.

Qualcun altro dovrà occuparsi di trovare le persone disponibili per leggerlo e istruirle – se sono ragazzi- su come dividersi le parti, ecc, ecc.

L'ideale per le prove di lettura è andare in S. Bernardino alle 20.30, dopo essersi trovati in oratorio alle 20.25, per essere sicuri di non avere sorprese.

Osservazioni

Negli anni scorsi abbiamo preparato un foglio speciale per i ragazzi, da usare durante la novena. Ma non funziona. Usare quindi i fogli “standard”.

VERSIONE “2007”; Leve presenti: 1994, 1995

I Re Magi dimenticati

(Bruno Ferrero, Storie di Natale, d'Avvento e d'Epifania)

I ragazzi dell'Oratorio avevano preparato una recita sul mistero del Natale. Avevano scritto le battute degli angeli, dei pastori, di Maria e di Giuseppe. C'era persino una partecina per il bue e l'asino. Ma quando il parroco vide le prove dello spettacolo sbottò: "Avete dimenticato i Re Magi!".

Enzo il regista si mise le mani nei capelli, mancava un solo giorno alla rappresentazione. Dove trovare i tre Re Magi così sui due piedi?

Fu il Don a trovare la soluzione.

"Cerchiamo tre persone della parrocchia! - disse - Spieghiamo loro che devono fare i Re Magi moderni, vengono con i loro abiti di tutti i giorni e portano un dono a Gesù Bambino. Un dono a loro scelta. Tutto quello che devono fare è spiegare con franchezza il motivo che li ha spinti a scegliere proprio quel particolare dono".

La squadra dei ragazzi si mise in moto e nel giro di due ore erano stati trovati i Re Magi sostituiti.

La sera di Natale, il teatrino parrocchiale era affollato.

I ragazzi ce la misero tutta e lo spettacolo filò via liscio e applaudito. Senza che nessuno lo potesse prevedere il momento più commovente divenne l'entrata dei Re Magi.

Mentre il lettore inizia questo pezzo, dalla platea parte una persona con una stampella e lo posa ai piedi dell'altare

Il primo era un uomo, padre di tre figli: portava una stampella. La posò accanto alla culla e disse: "Tre anni fa ho avuto un brutto incidente d'auto. Uno scontro frontale. Fui ricoverato all'ospedale con parecchie fratture. Nessuno azzardava un pronostico. I medici erano pessimisti sul mio recupero. Da quel momento cominciai ad essere felice per ogni più piccolo progresso: poter muovere la testa o un dito, alzarmi seduto da solo e così via. Quei mesi in ospedale mi cambiarono. Sono diventato umile scopritore di quanto possiedo. Sono riconoscente per le cose piccole e quotidiane. Porto a Gesù Bambino questa stampella in segno di riconoscenza".

Mentre il lettore inizia questo pezzo, dalla platea parte una persona con un catechismo e lo pone ai piedi dell'altare

Il secondo Re era in verità una regina, madre di due figli. Portava un catechismo. Lo posò accanto alla culla e disse: "Finché i miei bambini erano piccoli e avevano bisogno di me, mi sentivo realizzata. Poi sono cresciuti e ho cominciato a sentirmi inutile. Ma ho capito che era inutile commiserarmi. Ho chiesto al parroco di fare catechismo ai bambini. Così ritrovai un senso alla mia vita. Mi sento come un apostolo, un profeta: aprire ai nostri bambini le frontiere dello spirito è un'attività che mi appassiona. Sento di nuovo di essere importante".

Mentre il lettore inizia questo pezzo, dalla platea parte un ragazzo con un foglio bianco e lo posa ai piedi dell'altare

Il terzo Re era un giovane. Portava un foglio bianco. Lo pose accanto alla culla del Bambino e disse: "Mi chiedevo se era il caso di accettare questa parte. Non sapevo proprio cosa dire, né cosa portare. Le mie mani sono vuote. Il mio cuore è colmo di desideri, di felicità e di significato per la vita. Dentro di me si ammuccionano domande, inquietudini, attese, errori, dubbi. Non ho niente da presentare. Il mio futuro mi sembra così vago. Ti offro questo foglio bianco, Bambin Gesù. Io so che sei venuto per portare speranze nuove. Vedi, io sono interiormente vuoto, ma il mio cuore è aperto e pronto ad accogliere le parole che vuoi scrivere sul foglio bianco della mia vita. Ora che ci sei Tu tutto cambierà...".

Quel ragazzo, nella storia che vi ho appena raccontato, rappresenta ciascuno di voi, del postcresima. Quel foglio bianco è simbolo della vostra vita, che è ancora tutta da scrivere, da inventare, da vivere.

Avete due possibilità: fare tutto da soli e di testa vostra, oppure farvi accompagnare da Qualcuno che la vostra vita la conosce meglio di chiunque altro: Gesù.

Se siete qui questa sera, se avete deciso di partecipare agli incontri all'oratorio il venerdì, significa che Gesù è importante per voi. Continuate così e prendete come esempio Maria. Anche lei era molto giovane quando l'angelo la venne a trovare: doveva avere fra i 14 e i 16 anni.

Anche la sua vita era tutta da scrivere, ma lei già sapeva con chi scriverla. All'angelo risponde: eccomi avvenga di me come Dio vuole. Che detta in altri termini significa: caro Angelo, io non capisco bene quello che sei venuto a dirmi, ma sono sicuro che seguo Dio non fallirò, arò nel giusto. Gesù una volta ha detto: senza di me non potete fare nulla. Ma un'altra occasione ha sottolineato che se rimaniamo il lui e lui in noi, faremo cose ancora più grandi delle sue.

VERSIONE “2008” ; Leve presenti: 1995, 1996

Questo brano fu letto, a più voci, da diversi animatori

Lettore *La vita di ognuno di noi è intessuta di attese. Si tratta di una esperienza importante e di grande valore educativo. Consapevole di ciò, la Chiesa ha fissato un tempo per ravvivare questo 'stato' fondamentale nella vita del cristiano: il tempo dell'Avvento. La storia sottolinea che Dio è sempre sorprendente... è possibile incontrarlo in tanti modi, ma in modo particolare nelle persone che ci avvicinano tutti i giorni.*

PAUSA

Lettore C'era una volta un'anziana signora che passava in pia preghiera molte ore della giornata. Un giorno sentì la voce di Dio che le diceva:

Dio "Oggi verrò a farti visita".

Lettore Figuratevi la gioia e l'orgoglio della vecchietta. Cominciò a pulire e lucidare, impastare e infornare dolci. Poi indossò il vestito più bello e si mise ad aspettare l'arrivo di Dio. Dopo un po', qualcuno bussò alla porta. La vecchietta corse ad aprire. Ma era solo la sua vicina di casa:

Vicina Scusa Marta se ti disturbo, ma ho finito il sale in cucina. Potresti darmene un pizzico per favore?

Vecchietta: "Per amore di Dio, vattene subito, non ho proprio tempo per queste stupidaggini! Sto aspettando Dio, nella mia casa! Vai via!".

Lettore E sbattè la porta in faccia alla mortificata vicina. Qualche tempo dopo, bussarono di nuovo. La vecchietta si guardò allo specchio, si rassettò e corse ad aprire. Ma chi c'era? Un ragazzo infagottato in una giacca troppo larga che vendeva bottoni e saponette da quattro soldi.

Ragazzo: La prego Signora. Mi compri qualcosa. Qualsiasi cosa. Oggi ho venduto davvero poco!

Vecchietta "Io sto aspettando il buon Dio. Non ho proprio tempo. Torna un'altra volta!".

Lettore: E chiuse la porta sul naso del povero ragazzo. Poco dopo bussarono nuovamente alla porta. La vecchietta aprì e si trovò davanti un vecchio cencioso e male in arnese.

Poveretto: "Un pezzo di pane, gentile signora, anche rafferma... E se potesse lasciarmi riposare un momento qui sugli scalini della sua casa", implorò il povero.

Vecchietta: "Ah, no! Lasciatemi in pace! Io sto aspettando Dio! E stia lontano dai miei scalini!"

Lettore Il povero se ne partì zoppicando e la vecchietta si dispose di nuovo ad aspettare Dio. La giornata passò, ora dopo ora. Venne la sera e Dio non si era fatto vedere. La vecchietta era profondamente delusa. Alla fine si decise ad andare a letto. Stranamente si addormentò subito e cominciò a sognare. Le apparve in sogno il buon Dio che le disse:

Dio "Oggi, per tre volte sono venuto a visitarti, e per tre volte non mi hai ricevuto".

PAUSA

Lettore Gesù ti sto aspettando. "Non tardare"
Ti sto aspettando, ma io so che Tu vieni a cercarmi per lavorare nel tuo cantiere:

ti aspettano i bambini poveri che hanno fame,
fa' che io porti loro il pane quotidiano dell'amore;

ti aspettano le persone che soffrono,
fa' che io porti loro il pane quotidiano della speranza, andandoli a trovare e stringendo le loro mani;

ti aspettano tanti uomini che hanno tutto ma non sono felici, perché non hanno Te,
fa' che io porti loro il pane quotidiano della fede, che brilla come luce nella notte del peccato.

Gesù ti sto aspettando. "Non tardare".

Ti sto aspettando, ma io so che Tu vieni a cercarmi per lavorare nel cantiere del tuo amore.

VERSIONE “2009” Leve presenti: 1996, 1997

Il lupo di Betlemme (Bruno Ferrero, Il segreto dei pesci rossi)

Questo brano fu letto a più voci dai ragazzi di 3° media

Lettore 1

Questa sera, noi ragazzi del postCresima di 3°Media, vorremmo raccontarvi una storia, che parla della Nascita di Gesù.

Una storia semplice, ma che descrive il vero volto di Gesù bambino e dell’immenso amore che ha per ciascuno di noi. Un amore che si manifesta soprattutto quando siamo peccatori, quando siamo lontani da lui e quando tutti - compresi noi stessi - ci condannano.

Ecco la storia

Lettore2

C'era una volta un lupo. Viveva nei dintorni di Betlemme. I pastori lo temevano tantissimo e vegliavano l'intera notte per salvare le loro greggi. C'era sempre qualcuno di sentinella, così il lupo era sempre più affamato e arrabbiato.

Una strana notte, piena di suoni e luci, mise in subbuglio i campi dei pastori. L'eco di un meraviglioso canto di angeli era appena svanito nell'aria. Era nato un bambino, un piccino, un batuffolo rosa, roba da niente.

Il lupo si meravigliò che quei rozzi pastori fossero corsi tutti a vedere un bambino.

"Quante smancerie per un cucciolo d'uomo" pensò il lupo. Ma incuriosito e soprattutto affamato com'era, li seguì nell'ombra a passi felpati. Quando li vide entrare in una stalla si fermò nell'ombra e attese.

I pastori portarono dei doni, salutarono l'uomo e la donna, si inchinarono verso il bambino e poi se ne andarono. Gli occhi e le zanne del lupo brillarono nella notte: stava per giungere il suo momento. L'uomo e la donna stanchi per la fatica e le incredibili sorprese della giornata si addormentarono. "Meglio così" pensò il lupo, "comincerò dal bambino".

Lettore3

Furtivo - come sempre - scivolò nella stalla. Nessuno si accorse della sua presenza. Solo il bambino. Spalancò gli occhioni e guardò l'affilato muso del lupo che, passo dopo passo, guardingo ma deciso si avvicinava sempre più. Gli occhi erano due fessure crudeli.

"Un vero bocconcino" pensò il lupo. Il suo fiato caldo sfiorò il bambino. Contrasse i muscoli e si preparò ad azzannare la tenera preda. *(pausa di 1 secondo x creare suspense)*

In quel momento una mano del bambino, come un piccolo fiore delicato, sfiorò il suo muso in una affettuosa carezza. Per la prima volta nella vita qualcuno accarezzò il suo ispido e arruffato pelo, e con una voce, che il lupo non aveva mai udito, il bambino disse: "Ti voglio bene, lupo".

Allora accadde qualcosa di incredibile, nella buia stalla di Betlemme. La pelle del lupo si lacerò e cadde a terra come un vestito vecchio. Sotto, apparve un uomo. Un uomo vero, in carne e ossa. L'uomo cadde in ginocchio e baciò le mani del bambino e silenziosamente lo pregò.

Poi l'uomo che era stato un lupo uscì dalla stalla a testa alta, e andò per il mondo ad annunciare a tutti : "E' nato il bambino divino che può donarvi la vera libertà! Il Messia è arrivato! Egli vi cambierà!".

Lettore4

Cambiare le creature semplicemente amandole. Questo era il piano di Dio.

Gesù dirà «Non sono i sani che hanno bisogno del medico, ma i malati. Io non sono venuto a chiamare dei giusti, ma dei peccatori».

Gesù ci ama. Nonostante tutto. Ci ama ed è venuto sulla terra perché – nonostante tutto – è convinto che possiamo cambiare, possiamo, come il lupo, “spogliarci dell’uomo vecchio” e diventare uomini nuovi.

In fondo a Natale non nasce solo Gesù. Come il lupo, anche ognuno di noi deve provare a “rinascere”, per diventare sempre un po’ più buono di prima.

Riunione A_11_P_Seminatore

Parabola del seminatore (Mc 4, 3-9; 13-20)

Obiettivo: Presentare la parabola del seminatore, riallacciandosi a quelle già viste

Premessa

Fino ad ora abbiamo presentato una serie di parabole collegate fra loro da un filo conduttore: avere ricevuto da Dio dei doni e con essi il comandamento di amare gli altri e usare quei doni per aiutare il prossimo

E' molto importante ricordare ogni volta il percorso seguito nelle puntate precedenti, per tentare di passare un messaggio più ampio di quello della specifica riunione. Inoltre leggendo e rileggendo le parabole il messaggio di Cristo è sempre lo stesso e uno solo: amatevi come io vi ho amato. Ogni parabola racconta in modo diverso questo medesimo concetto.

Riassunto puntate precedenti (può essere che qualcuna sia stata saltata causa incontri di preghiera a Vercelli o altro)

- Parabola "Il ricco e il mendicante"
- Parabola "Il buon samaritano"
- Parabola "I talenti"
- La vedova generosa
- (Festa della Immacolata)
- Parabola "I due figli"

Materiale necessario

8 cassette di plastica

4 buste con semi

2 sacchi di terra da 1 Kg

Vasetti quanti sono i ragazzi

Rami di rosa potata

Pietre (da recuperare in campagna oppure usare quelle presenti nell'armadio della 3° M)

Autobloccanti: sono già presenti in oratorio

Tutto può essere recuperato in oratorio o al mercato

Gioco da fare dopo l'incontro: Telefono senza fili

Il conduttore del gioco sussurra velocemente all'orecchio del primo giocatore alla sua destra una breve frase della parabola.

Questi fa la stessa cosa all'orecchio del compagno che gli sta accanto e così via finché la frase giunge all'ultimo che la pronuncia ad alta voce. Se la frase è giusta, si ricomincia con un'altra frase, se è sbagliata si ripete il gioco con la stessa frase.

Questa ultima situazione è la più probabile, perché *qualcuno ha lasciato cadere qualche parola in terreno non fertile*

Quando i giocatori sono molti (cioè più di 12) si possono formare anche 2 squadre composte da almeno 6 giocatori che si pongono a distanza di un metro l'uno dall'altro.

Il conduttore del gioco chiama a sé i capitani di ogni squadra e sussurra loro una breve frase tratta dalla parabola.

Poi dà il via: ciascuno corre dal primo compagno di squadra e questi sussurra all'orecchio del successivo la frase ascoltata. Si continua così fino all'ultimo che corre dal conduttore e gli riporta la frase ricevuta.

La squadra del primo arrivato con la frase esatta conquista un punto.

Vince la squadra che per prima raggiunge i 5 punti.

Se lo spazio lo permette, la distanza tra i giocatori di ogni squadra può essere aumentata, fino a far diventare importante, per la vittoria anche la velocità nella corsa.

Programma della serata

Ore 20.45 Suono della campana e raduno con saluto di buon anno e preghiera
Divisione in 2 gruppi soliti (uno in sala TV e uno in sala Tavoloni)

Ore 20.50 Inizio incontro

Fase 1: la prima parte della parabola

Presentazione della parabola del seminatore attraverso una scenetta. Su un tavolo, visibile a tutti i ragazzi, posti a semicerchio attorno ad esso e alla zona della scena, sono poste 4 cassette di plastica contenenti ciascuna un differente terreno.

1. Autobloccanti → a rappresentare la strada e l'asfalto
2. Pietre → Terreno sassoso
3. Spine (rami di rose patate) → terreno con spine
4. Sacco di terra buona → il terreno fertile

Entra un animatore che rappresenta il seminatore (è sufficiente un bel cappello di paglia) che sparge del seme gradualmente su tutti e 4 i terreni suddetti, seguendo il ritmo e i tempi imposti da un lettore che racconta la parabola. **ATTENZIONE:** si legge solo la prima parte!!! Quindi il seminatore esce e si chiede ai ragazzi se sanno spiegare il significato di questa parabola.

Nel caso – scongiurato – in cui non si possa fare la scenetta, è disponibile su Qumran2 la presentazione in ppt della parabola. Ecco il riferimento: **La parabola del seminatore**

area: presentazioni/spiritualità

Link :

<http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=17683&nf=seminatore.zip&area=presentazioni&sottoarea=spiritualita>

Ore 20.55 Fase 2: il racconto di Bruno Ferrero

Per aiutarli a capirla si racconterà la storia di Bruno Ferrero “la bottega dei semi”, il cui racconto però si interrompe nel momento in cui il giovane sta per iniziare ad elencare i suoi desideri. E' importante presentarla in modo scenico. Potrebbe essere lo stesso animatore che ha rappresentato il seminatore (o un suo amico vestito in modo simile al seminatore) che racconta ai ragazzi la storia. L'importante è che la storia sia raccontata e non letta...altrimenti diventa una noia!

Quindi si chiede ai ragazzi di pensare cosa chiederebbero se si trovassero in quella situazione. Bisogna guidarli verso richieste astratte, altrimenti si fermerebbero alle cose materiali.

Mano a mano che parlano qualche animatore riporta le cose dette su un cartellone o sulla lavagna.

A questo punto si finisce di leggere la storia e la si collega ai loro desideri, cercando di spiegare che per rendere possibili i desideri che hanno espresso, Dio ci ha donato dei semi, cioè dei doni, da far crescere dentro di noi e che poi, se bagnati, concimati e coltivati, permetteranno di portare dei frutti di amore.

Ore 21.00 Terza parte: spiegazione della parabola con lettura della sua 2° parte

Si entra nella parte seria dell'incontro dove si spiega il significato vero della parabola. Per aiutarsi si legge la seconda parte della parabola e inoltre si fa vedere che sotto ogni cassetta c'è un foglio che spiega il significato dei vari terreni

Sotto il terreno "asfalto" → uomini dal cuore di pietra

Sotto terreno sassoso → uomini incostanti

Sotto le spine → uomini troppo legati alle cose di questo mondo

Terreno fertile → uomini che fanno le opere di Dio

Ore 21.15 Gioco (vedi precedente spiegazione)

Ore 21.25 Distribuzione del vasetto con terra e seme

Come ricordo, e segno della parabola, al termine dell'incontro, ognuno riceve un vasetto da riempire con la terra presente nella cassetta corrispondente al terreno fertile.

Userà le mani per mettervi dentro la terra.

Inoltre prenderà dei semi e li metterà dentro....sperano che poi crescano

Questo segno piace molto ai ragazzi. Occorre fare attenzione che la preparazione dei vasi non diventi troppo rumorosa e confusa. Si sporcherà un po' per terra, ma meglio se lo preparino loro il vaso, sa più di vissuto e personale.

Nulla toglie, per mantenere l'ordine, che siano gli animatori stessi ad aiutare i ragazzi nel preparare i vasetti!

N.B. vanno benissimo semi di fiori (2 pacchetti a acquistare). Meglio ancora – se si riesce a trovarli – sono i bulbi, perché crescono con probabilità al 100% e quasi subito, quindi i ragazzi già l'incontro successivo ti vengono a dire che la loro piantina è cresciuta.

Purtroppo nei negozi non si trovano facilmente. Ricordarsi di cercare questi bulbi al mercato

Brano del Vangelo: (Mc 4, 3-9; 13-20)

Prima parte

Ecco uscì il seminatore a seminare.

Mentre seminava, una parte del seme cadde lungo la strada; e vennero gli uccelli e la mangiarono.

Un'altra cadde fra i sassi dove non c'era molta terra; e subito spuntò, perché non aveva terreno profondo; ma quando il sole si levò, restò bruciata; e, non avendo radice, si seccò.

Un'altra cadde fra le spine; le spine crebbero e la soffocarono, ed essa non fece frutto.

Altre parti caddero nella buona terra; portarono frutto, che spuntò e crebbe, e giunsero a dare il trenta, il sessanta e il cento per uno».

Seconda parte

Poi disse loro: «Non capite questa parabola? Come comprenderete tutte le altre parabole? Il seminatore semina la parola.

Quelli che sono lungo la strada, sono coloro nei quali viene seminata la parola; ma quando l'ascoltano, subito viene Satana e porta via la parola seminata in loro.

Similmente quelli che ricevono il seme sulle pietre sono coloro che, quando ascoltano la parola, la ricevono subito con gioia; ma non hanno radice in sé stessi, sono incostanti e quindi quando vengono tribolazione e persecuzione a causa della parola, subito si abbattono.

Altri sono quelli che ricevono il seme tra le spine; cioè coloro che hanno udito la parola; ma sopraggiungono le preoccupazioni del mondo, l'inganno delle ricchezze, l'avidità delle altre cose, soffocano la parola, e questa rimane senza frutto.

Quelli poi che hanno ricevuto il seme in buona terra sono coloro che odono la parola e l'accolgono e fruttano nella misura chi del trenta, chi del sessanta e chi del cento per uno».

LA BOTTEGA DEI SEMI

Un giovane sognò di entrare in un grande negozio. A far da commesso, dietro il bancone c'era un angelo.

"Che cosa vendete qui?", chiese il giovane.

"Tutto ciò che desidera", rispose cortesemente l'angelo.

Il giovane cominciò ad elencare: "Vorrei la fine di tutte le guerre nel mondo, più giustizia per gli sfruttati, tolleranza e generosità verso gli stranieri, più amore nelle famiglie, lavoro per i disoccupati, più comunione nella Chiesa e ... e ...".

L'angelo lo interruppe: "Mi dispiace, signore. Lei mi ha frainteso. Noi non vendiamo frutti, noi vendiamo solo semi".

Da "L'importante è la rosa - Piccole storie per l'anima" - Bruno Ferrero - Editrice Elle Di Ci

Morale della parabola

Questa parabola si collega bene a quelle precedenti. Però ha una caratteristica nuova, che le altre avevano in misura molto minore: la simbolismo degli oggetti.

In questa parabola Gesù usa la simbologia del terreno e dei semi per rappresentare qualcosa di spirituale. Dobbiamo – noi animatori – essere profondamente consapevoli che questo passaggio è molto difficile per ragazzi. Essi non sono affatto abituati a questo tipo di discorsi....e forse anche noi.

Davvero essi faticeranno a comprendere il vero significato della parabola, così come non la compresero i primi uditori di Gesù.

Per questo ci aiuteremo con una rappresentazione scenica, che mostri concretamente i terreni di cui parla Gesù. Useremo una storia (quella di Bruno Ferrero) per cercare di spiegare il significato del seme.

Seme: qualcosa che Dio in persona ha seminato in noi. Il seme è uguale per tutti. Dio ha seminato lo stesso seme nel cuore di ognuno, ma ognuno risponde in modo personale e libero.

Il messaggio è molto semplice: essere cristiani non significa essere battezzati, andare al postcresima. Significa concretamente fare delle opere di bene e comportarsi come Gesù ci ha insegnato. Insomma, Cristiano non è colui che parla e basta, ma colui che davvero compie le opere. Si collega direttamente all'incontro precedente perché i due figli avevano ricevuto un invito dal padre, ma solo quello che davvero va nella vigna è buono, mentre l'altro che dice di sì solo con la lingua, non è buono

Seme è anche la parola di Dio. Il Vangelo: chi legge il Vangelo ogni tanto?

Seme è ogni qualità e dono che Dio ci ha dato, per questo si collega con la parabola dei Talenti.

Ma i 4 terreni in realtà li abbiamo già visti concretamente nella parabole precedenti

- Terreno asfalto: è il Ricco epulone. La coscienza del Ricco sicuramente gli diceva di aiutare il povero. Aveva ricevuto il seme da Dio, ma fa finta di nulla
- Terreno sassoso: sono i personaggi della parabola del buon samaritano, come il levita e il sacerdote che parlano tanto con la lingua di fare il bene, ma poi al momento di mettere in pratica le cose belle che studiano, stanno alla larga dal povero malcapitato
- Terreno spinoso: Nella parabola dei talenti si parla di un servitore che prende il talento e anziché andare a investirlo nella banca lo nasconde sotto terra. Lo usa cioè solo per sé stesso. Questo è il terreno spinoso, che riceve il dono, come gli altri, ma non pensa di usarlo per gli altri, ma lo tiene in tasta, senza farlo crescere e muore
- Terreno buono: Il buon samaritano, ma in seguito ne vedremo anche altri di esempi. La Madonna Santissima, che abbiamo festeggiato con il gioco durante la festa della Immacolata. Chi meglio di lei ha ricevuto il seme e l'ha fatto crescere. Per lei il seme è stato Dio stesso che si è fatto carne in lei. Ma anche la Madonna avrebbe potuto rifiutare. L'angelo non ha obbligato Maria ad accettare il suo invito. Maria ha detto di sì in modo libero.

Bello sarebbe anche tradurre in pratica la parabola con domande tipo:

- E noi? Portiamo a termine le cose che iniziamo?
- Ci vergognamo della nostra fede?
- Ci facciamo attrarre dalle cose superflue?
- Parliamo ogni tanto di Gesù agli altri per diffondere la Sua Parola?
- Ci facciamo condizionare dagli altri? Oppure ragioniamo con la nostra testa?
- E la nostra testa su quali principi si basa? Su quelli nostri personali o su quelli di Gesù?

Infine. Una cosa bella di questa parabola è la fiducia che Dio ha verso di noi. Lui semina dappertutto, e spera che cresca il seme ovunque.

uomini dal cuore
di pietra

uomini incostanti

uomini troppo
legati alle cose
del mondo

uomini che fanno
le opere di Dio

Riunione A_12_SaleTerra

“Siete il sale della terra”

Obiettivo:

1. Aiutare i ragazzi a capire e pensare a simboli e in particolare alla simbologia cristiana
2. Procedere con gli incontri precedenti, entrando nella fase attiva.

Brano del Vangelo Mt. 5,13

«Voi siete il sale della terra; ma, se il sale diventa insipido, con che lo si salerà? Non è più buono a nulla se non a essere gettato via e calpestato dagli uomini.

Premessa

Questo è il prossimo incontro A_13_LuceMondo, sono strettamente collegati ed è bene renderli consecutivi. Dato che nell'incontro che parla del sale A_12_SaleTerra è previsto un uso massiccio del proiettore, sia per la presentazione della frase evangelica (Mt 15,13-14) sia per il gioco delle coppie, è necessario procedere come segue (sempre che ci siano 2 gruppi di post2, altrimenti non c'è nessun problema!!)

I due gruppi NON svolgeranno lo stesso incontro contemporaneamente, in modo da non dover utilizzare 2 proiettori (che appunto non possediamo)

Serata 1

Gruppo1 (sala TV) → A_12_SaleTerra

Gruppo2 (sale Tavoloni) → A_13_LuceMondo – con don

Serata2

Gruppo1 (sala TV) → A_13_LuceMondo – con don

Gruppo2 (sale Tavoloni) → A_12_SaleTerra

Quindi per questi 2 incontri, un gruppo farà l'incontro sul sale e l'altro sulla luce. La sera successiva si invertiranno i ruoli. Così tutti fanno le stesse cose, ma in tempi differenti e risolviamo il problema del powerpoint.

Programma

- Ore 20.45 Raduno, preghiera e poi divisione nei due gruppi canonici (Sala TV e Tavoloni)
Per introdurre il tema della serata (il sale) si utilizzano 2 “rompighiaccio”
- Si consegnerà ad ogni ragazzo un piatto di pasta senza sale. Per preparare la pasta utilizzare un fornellino da campo. Prevedere una sola pasta (es. 1 sola farfalla) per ognuno dei ragazzi, al fine di evitare sprechi.
 - Mostrare presentazione in PowerPoint* sul sale e anche sulla luce come anticipo della riunione successiva, dove invece non sarà più possibile avere il proiettore.
- Ore 20.55 Commento
- Ore 21.10 Gioco delle coppie elettronico (vedi descrizione)

Gioco di memory elettronico

Questo gioco è scaricabile anche da Qumran2

Titolo: Gioco delle coppie elettronico

Area: ragazzi/giochi - nome file: gioco-coppie-elettronico.zip

Link: <http://www.qumran2.net/indice.pax?file=17774>

Si utilizza una tabella in excel con 20 caselle, contenenti immagini e nomi di cui bisogna scoprire l'abbinamento (vedi file giococoppie.xls)

Il gioco abbina una parola al suo simbolo

- | | |
|-------------------|----------------------|
| 1. Inferno: | Fuoco |
| 2. S. Marco: | Leone |
| 3. Pace: | Colomba |
| 4. Crescentino: | Simbolo del Comune |
| 5. Amicizia: | Due mani abbracciate |
| 6. Purificazione: | Acqua |
| 7. Simpatia: | Smile |
| 8. Amore: | Cuore |
| 9. Bellezza: | Fiore |
| 10. Croce: | Crocifisso |

Questo gioco quindi aiuta i ragazzi ad approfondire il significato della parola “simbolo”.

N.B. Dato che le coppie di immagini non sono poi così tante, quando una squadra scopre una coppia corretta, NON ha il diritto di proseguire, ma il turno passa sempre all'altra squadra. Si segue sempre la regola dell'alternanza, senza nessuna eccezione.

*Power point

La presentazione è disponibile anche su Qumran2

Titolo: Sale della terra e luce del mondo

Descrizione: Sale e Luce: semplice riflessione con diapositive su questi due elementi della natura scelti da Gesù per indicare il ruolo decisivo che i cristiani devono avere nel mondo.

Area: Presentazione/studi

Link: <http://www.qumran2.net/indice.pax?file=17730>

Commento all'incontro

Oggi i ragazzi non sanno più cos'è un simbolo. Così che se si parla di seme, loro penseranno solamente al seme da gettare nel terreno, ma non al significato che ha nell'ottica cristiana. Analogamente entrando in Chiesa, vedono solo oggetti, pitture, ma non ne comprendono il messaggio simbolico che essi trasmettono.

Le parabole e gli incontri fatti fino ad ora hanno messo in evidenza doni materiali e spirituali che abbiamo ricevuto e che siamo chiamati a donare agli altri. Abbiamo visto anche personaggi delle parabole che hanno messo in pratica il comandamento dell'amore di Gesù.

Ma oggi, con la frase "Siete il sale della terra e luce del mondo", siamo direttamente interpellati ad essere attivi operatori nel mondo. Non siamo tenuti a stare con le mani in mano, ma ad essere consapevoli che come cristiani abbiamo una missione importantissima nel mondo: quella di tenerlo vivo!. Siamo noi che diamo sapore alla vita su questa terra (come appunto il sale per i cibi)

Ma se il sale perde il suo sapore....cioè se il cristiano diventa senza forza, energia e si siede....a cosa servirà? Lo si getterà via!
Non capiti a noi un simile destino.

Questi due incontri sul sale e sulla luce sono la base per gli incontri successivi dove parleremo di missioni e dove poi prepareremo anche dei dolcetti da vendere per le persone povere. Noi, proprio noi, possiamo e dobbiamo contribuire per rendere vivo il mondo, per renderlo migliore.

Oltre a tutte le suddette cose, questo incontro si collega bene al precedente perché si utilizzano dei simboli. Si è parlato del seme e oggi si parla del sale e poi della luce. Sarebbe bello provare a fare un ripasso di tutti i simboli che già abbiamo visto nella precedenti parabole e di quelli presenti in Chiesa

Talento:	Doni e delle qualità ricevute da Dio
Seme:	La parola di Dio seminata in noi
L'immagine della Madonna sull'altare principale:	Assunzione di Maria
Luce rossa accanto al tabernacolo:	Gesù è presente
Diversi colori dei vestiti sacerdotali:	Rosso, verde, bianco
Le 12 colonne della chiesa	I 12 apostoli
L'acqua all'ingresso	La purificazione

Riunione A_13_LuceMondo

“Siete luce del mondo”

Obiettivo:

1. Aiutare i ragazzi a capire e pensare a simboli e in particolare alla simbologia cristiana
2. Procedere con gli incontri precedenti, entrando nella fase attiva.

Brano del Vangelo: Mt. 5,14

Voi siete la luce del mondo. Una città posta sopra un monte non può rimanere nascosta, e non si accende una lampada per metterla sotto un recipiente; anzi la si mette sul candeliere ed essa fa luce a tutti quelli che sono in casa.

Così risplenda la vostra luce davanti agli uomini, affinché vedano le vostre buone opere e glorifichino il Padre vostro che è nei cieli.

Premessa

Questo incontro è quello A_12_SaleTerra, sono strettamente collegati ed è bene renderli consecutivi. Dato che nell'incontro che parla del sale A_12_SaleTerra è previsto un uso massiccio del proiettore, sia per la presentazione della frase evangelica (Mt 15,13-14) sia per il gioco delle coppie, SE E SOLTATO SE SI STANNO FACENDO 2 GRUPPI, è necessario procedere come segue

I due gruppi NON svolgeranno lo stesso incontro contemporaneamente, in modo da non dover utilizzare 2 proiettori (che appunto non possediamo)

Serata 1

Gruppo1 (sala TV) → A_12_SaleTerra
Gruppo2 (sale Tavoloni) → A_13_LuceMondo – con don

Serata2

Gruppo1 (sala TV) → A_13_LuceMondo – con don
Gruppo2 (sale Tavoloni) → A_12_SaleTerra

Quindi per questi 2 incontri, un gruppo farà l'incontro sul sale e l'altro sulla luce. La sera successiva si invertiranno i ruoli. Così tutti fanno le stesse cose, ma in tempi differenti e risolviamo il problema del powerpoint.

Se c'è un gruppo soltanto è ovvio che tutti questi accorgimenti non hanno ragione di esistere.

Programma

Ore 20.45 Raduno, preghiera e divisione nei gruppi classici (Sala TV e Tavoloni)

Ore 20.50 Inizio incontro con riassunto della puntata precedente (se è già stata fatta) oppure introduzione al tema della serata che è la luce. Per introdurre il tema si consegna ad ogni ragazzo un piccolo lumino che riporta sopra la scritta: "Voi siete luce del mondo" - Mt. 5,14

Si spegne la luce, chiedendo prima a tutti il massimo silenzio e coinvolgimento nell'incontro. Quindi si comincia ad accendere progressivamente i lumini (IMPORTANTE: non da un lumino all'altro – che risulta pressoché impossibile, ma per mezzo di una candela. Anche l'accendino o il fiammifero è sconsigliabile. Un paio di candele sono sufficienti)

Senza accendere la luce, ma solamente al timido chiarore dei lumini – continuando a chiedere il massimo silenzio ai ragazzi (è normale che faticino, ma al tempo stesso ce la possono fare) – si chiede ai ragazzi di commentare quali sensazioni hanno provato stando al buio.

Quale sensazione ora che ci si vede solo per mezzo di una debole luce. Osservazioni sulla luce

Quindi si può riaccendere la luce della stanza e spegnere i lumini, procedendo con il commento alla frase di Gesù sulla luce

Ore 21.10 Giochi

Prima di iniziare i giochi, si spiega ai ragazzi che oggi proveremo la fatica che incontrano i non vedenti nelle operazioni quotidiane. Dovremo, come loro, mettere in moto gli altri sensi per riuscire a raggiungere gli obiettivi stabiliti nei vari giochi

Si divide il gruppo in 2 squadre, che dovranno affrontare le seguenti prove:

Gioco1:

ogni componente della squadra viene bendato. Quindi viene consegnato un sacchetto con almeno 6 oggetti dentro. A turno ogni ragazzo prova ad indovinare almeno un oggetto. Vince la squadra che indovina nel minor tempo e nel modo più corretto gli oggetti. Per evitare che una squadra "suggerisca" all'altra gli oggetti, è bene usare oggetti differenti per ogni squadra. Bisogna bendare i ragazzi.

Usare sacchi neri piccoli. Le cose da mettere possono essere:

- Sacco1:
 1. Scotch, 2. Pinzatrice, 3. Spugna, 4. Bucatrice,
 5. Adattatore presa elettrica, 6. Birillo.
- Sacco2:
 1. Racchetta da pingpong, 2. Righello, 3. Telecomando TV,
 4. Cassetta VHS, 5. Rotolo carta igienica, 6. Rastrello da sabbia,

Gioco 2:

la squadra deve riconoscere alcuni suoni (disponibili sul nostro CD).

- Il suono viene fatto sentire ad entrambe le squadre.
- Al via parte un componente, che si prenota per la risposta prendendo un fazzoletto, o toccando la mano dell'animatore.
- Prima di partire si può consultare ovviamente con la propria squadra.
- Far ascoltare più volte i suoni.

La soluzione migliore è avviare il suono da PC e amplificarlo con il microfono del nostro cassone portatile.

Questo gioco – con i suoni – è disponibile anche su Qumran2

Titolo: Indovina il Suono

Area: Ragazzi/giochi

Link: <http://www.qumran2.net/indice.pax?file=18631>

Elenco dei suoni

1	Aeroplano
2	Fotocamera
3	Campanello
4	Cane che abbaia
5	Franata automobile
6	Frusta
7	Fucile
8	Laser
9	Macchina da scrivere
10	Macchina da corsa
11	Piatti che si rompono
12	Sciacquone
13	Tamburo
14	Telefono
15	Treno

Al termine della riunione, se il tempo lo consente, o ragazzi hanno voglia di prolungare un po' l'incontro si potrà fare qualche manche al classico gioco della mosca cieca

Commento

Negli incontri precedenti abbiamo sempre trattato di parabole o brani del Vangelo in cui si parla di persone che decidono di amare, oppure sono indifferenti

Proprio l'indifferenza è il pericolo maggiore per noi Cristiani. Indifferenza non significa fare del male, come rubare, uccidere, bestemmiare, o offendere qualcuno.

L'indifferenza non è un male attivo. E' qualcosa di peggio.

Se noi accendessimo una lampadina nell'universo, la vedremmo?

NO, perchè l'universo è grande e soprattutto non ci sono oggetti che la luce possa colpire

Così anche qui, noi vediamo con la luce, perchè essa può colpire le pareti, noi

tutte le cose così che possiamo vederle

Una condizione fondamentale perchè la luce sia visibile, è che qualcosa si lasci colpire da lei

Così anche noi dobbiamo lasciarci colpire dalla luce di Cristo

Se noi si lasciamo inondare dalla sua luce, non solo vedremo, ma noi stessi diventeremo luce per gli altri e x il mondo

In effetti il brano di Vangelo da cui è tratta la frase scritta sopra i lumini, dice che un candeliere non ha senso

che venga nascosto, ma al contrario che venga messo in un luogo alto e ben visibile dove possa illuminare bene tutta la stanza

Così anche noi siamo chiamati da Cristo a non stare nascosti, ma a irradiare il Vangelo di Cristo, la sua luce, attraverso il nostro buon esempio.

Troppe poche volte pensiamo che il nostro esempio, buono o cattivo, può essere copiato e preso come riferimento da altri.

Con il nostro buono o cattivo comportamento possiamo influenzare anche gli altri ed essere per loro luce o tenebra.

La luce ci ricorda anche la riflessione. Se la luce colpisce uno specchio, il raggio viene riflesso e oltre allo specchio può colpire anche altri oggetti.

Se invece lo specchio fosse sporco, cosa capiterebbe?

Così è anche con la nostra anima. Se è ben pulita dal peccato, la luce di Dio può riflettervi bene, altrimenti, non può essere irradiata anche i fratelli.

Riunione A_14_MissioniAfrica

Le missioni in Africa....e noi?

Premessa:

Da questo incontro in avanti si cercherà di aiutare i ragazzi a vedere il mondo con occhi nuovi. Proveremo a stimolarli con esperienze per farli riflettere secondo la logica cristiana a tutto ciò che il mondo propone e a quello che capita intorno a noi.

ATTENZIONE: l'incontro A14, A15 e A16 vanno fatti consecutivamente e sono da intendersi strettamente legati fra loro.

In questo primo incontro, avendo a disposizione molte foto scattate da vari volontari del nostro paese durante loro esperienza in Angola; cercheremo di riflettere su cosa noi possiamo fare per non dimenticare questi nostri fratelli

Obiettivi di questo incontro

Questa serata dovrebbe essere indirizzata verso 2 obiettivi:

1. far suscitare domande sul perché persone come i missionari lasciano tutto per andare in terre sconosciute, povere, pericolose
2. invogliare i ragazzi a fare anche loro qualcosa per i loro fratelli lontani dell'Africa, preparando – nel prossimo incontro – dolcetti da vendere fuori dalla Chiesa la prossima domenica.

Note tecniche importanti

Avvisare che fra 2 venerdì prepareremo dei dolcetti in canonica / oratorio da vendere poi dopo la S. Messa in modo da raccogliere fondi per aiutare le missioni.

Volutamente i dolcetti vengono preparati fra 2 venerdì, in modo da poter ripetere la prossima volta questa iniziativa e quindi raggiungere anche eventuali assenti.

Come sapete i ragazzi non sono sempre tutti presenti.

Dare 2 settimane per “sedimentare” questo invito, è positivo per garantire un numero massimo di partecipanti alla attività stesse dei dolcetti.

Quale obiettivo specifico per i dolcetti?

Il massimo del risultato di questa attività (ripeto formata da 3 incontri A14, A15 e A16) è dare un obiettivo chiaro ai ragazzi.

Un conto è raccogliere fondi per l'Africa in generale.

Un altro è raccogliarli per un progetto specifico, chiaro, verificabile.

Nel 2007 e 2008 avevamo mostrato ai ragazzi le foto di giovani africani colpiti dalla malformazione del labbro leporino. Dopo qualche mese dalla raccolta fondi, avevamo anche poi mostrato loro gli stessi ragazzi, guariti perché operati grazie ai loro fondi raccolti.

Nel 2009 avevamo mostrato le foto del posto di salute (una specie di pronto soccorso) che la suora responsabile della missione stava costruendo. Poco dopo avevamo poi mostrato ai ragazzi quali attrezzature erano state acquistate grazie ai fondi raccolti.

Non sempre questo è possibile mostrare progetti concreti e soprattutto avere gli esiti. Ma credo sia importante avere come obiettivo questo traguardo e fare di tutto per avere questi dati.

Programma della serata

- Ore 20.45 Raduno generale in sala Tavoloni
 Preghiera
 Visione delle foto dall'Africa e poi Commento del don
- Ore 21.10 Divisione nei 2 gruppi canonici x i giochi (2 gruppi solo se tanti ragazzi)
 Un gruppo va in sala TV e l'altro sul piastrellato (o in sala giochi se piovessse)
 Dopo aver finito il gioco ci si inverte. Mettersi d'accordo sui tempi.

Quali foto proiettare?

I nostri ragazzi volontari missionari in Africa hanno raccolto 2 cartelle di foto

1. gioco: vengono mostrati i poveri giochi con cui gli Africani si divertono. Nasce spontaneo il confronto con i nostri costosi giochi
2. Scuola: foto che riguardano come vanno a scuola, i mezzi a disposizione, le aule. Anche qui è naturale in confronto con cosa noi abbiamo a disposizione (e che spesso disprezziamo)

E' stato preparato anche un ppt, che è anche disponibile su Qumran2 nella sezione Presentazioni.

Titolo: Giochi e scuola in Africa.

SPIEGAZIONE GIOCHI

Gioco1: Sala giochi (non + di 10 minuti)

Staffetta nella quale a turno bisogna far rotolare un pneumatico seguendo un determinato percorso. Al termine della prova, alcuni volontari si cimenteranno nel ripetere la stessa prova, ma con un cerchione di bicicletta, controllandone la direzione con una bacchetta. In questo modo proveranno a divertirsi con lo stesso e raro gioco dei ragazzi africani.

Per rendere il gioco ancora più animato, si può prima porre una domanda. I due giocatori partono e solo chi arriva prima al termine del percorso, prendendo un fazzoletto dalle mani dell'animatore, ha poi la possibilità di rispondere

Gioco 2: Sala TV (non + di 10 minuti)

Semplice gioco del fazzoletto. Forse sembrerà un po' scontato, ma è importante anche passare attraverso il gioco la povertà dei mezzi a disposizione in Africa perfino x il gioco.

In ogni caso animare un po' l'atmosfera variando in questo modo:

1. chiamare 2 numeri, di cui il primo prenderà sulle spalle il secondo
2. i numeri chiamati devono arrivare ciechi al fazzoletto
3. i numeri chiamati arrivano saltellando su un solo piede
4. i numeri chiamati arrivano saltellando su 2 piedi uniti
5. chiamare i numeri mediante operazioni (semplici) matematiche

Note x la corretta gestione dei giochi e dei tempi

1. Attenzione a gestire i tempi in modo che i giochi durino lo stesso numero di minuti
2. Terminati i giochi, gli animatori dei giochi stessi non variano, ma si invertono le squadre
3. Accompagnare le squadre mediante animatore, durante lo spostamento
4. Fare in modo che termini – alla fine del secondo ciclo – prima il gioco dentro la sala giochi, altrimenti quelli che hanno finito in sala TV, si riversano in sala giochi, creando disordine.

Chiaramente questa disposizione dei giochi è da considerarsi nel caso di grande numero di persone con brutto tempo. L'animatore responsabile valuti la migliore collocazione dei giochi negli spazi disponibili e al numero di persone presenti.

Possibile conclusione con gioco "africano"

Dopo aver fatto questi giochi e ultimato la riunione, anziché giocare con un pallone vero, si usa un pallone di stracci. Anche in questo caso si spera di far capire loro la fortuna che hanno di poter giocare con palloni "veri"

Si tratta di prendere parecchi stracci (una quindicina) e dello scotch

Si comincia a fare il primo nucleo con il primo straccio. Una palla compressa tenuta insieme dallo scotch. Quindi si mette sopra via via altri stracci, sempre tenendoli insieme in qualche modo con dello scotch (quello largo da pacchi). Il diametro così aumenta fino alla dimensione voluta.

La durata di questo pallone è ovviamente limitata. Ma il divertimento garantito.

Riunione A_15_MoltiplicazionePani

La moltiplicazione dei pani e dei pesci

Gv 6,1-13

Obiettivo:

Con il poco che abbiamo, se lo mettiamo a disposizione degli altri, possiamo fare grandi miracoli, come il ragazzo del racconto evangelico.

Brano di Vangelo: Giovanni 6:1-13

Dopo queste cose Gesù se ne andò all'altra riva del mare di Galilea, cioè il mare di Tiberiade. Una gran folla lo seguiva, perché vedeva i miracoli che egli faceva sugli infermi. Ma Gesù salì sul monte e là si pose a sedere con i suoi discepoli.

Gesù dunque, alzati gli occhi e vedendo che una gran folla veniva verso di lui, disse a Filippo:

«Dove compreremo del pane perché questa gente abbia da mangiare?»

Diceva così per metterlo alla prova; perché sapeva bene quello che stava per fare.

Filippo gli rispose: «Duecento denari di pani non bastano perché ciascuno ne riceva un pezzetto».

Uno dei suoi discepoli, Andrea, fratello di Simon Pietro, gli disse:

«C'è qui un ragazzo che ha cinque pani d'orzo e due pesci; ma che cosa sono per tanta gente?»

Gesù disse: «Fateli sedere». C'era molta erba in quel luogo. La gente dunque si sedette, ed erano circa cinquemila uomini.

Gesù, quindi, prese i pani e, dopo aver reso grazie, li distribuì alla gente seduta; lo stesso fece dei pesci, quanti ne vollero.

Quando furono saziati, disse ai suoi discepoli: «Raccogliete i pezzi avanzati, perché niente si perda».

Essi quindi li raccolsero e riempirono dodici ceste di pezzi che di quei cinque pani d'orzo erano avanzati a quelli che avevano mangiati

Programma:

Ore 20.45 Raduno e preghiera iniziale.
Suddivisione nei 2 gruppi canonici, in sala Tavoloni e TV

Ore 20.50 Inizio Attività
Si legge ai ragazzi la storia della moltiplicazione dei pani e dei pesci (distribuendo preventivamente ad ognuno il foglietto con il brano di Vangelo che troveranno già sulla sedia appena entrano). Poi si pone questa domanda: "Che cosa notate di strano e sorprendente in questa storia, oltre alla moltiplicazione miracolosa?". Nessuno probabilmente saprà rispondere. L'obiettivo infatti è quello di comprendere che il vero gesto straordinario lo compì quel ragazzo rimasto anonimo, che offrì tutto il suo pasto, rischiando di rimanere a digiuno. Si è comportato al contrario di quello che veniva spontaneo fare.

Quindi si consegnerà a ciascuno un foglietto, in cui devono scrivere quello che ognuno di loro potrebbe donare agli altri di ciò che possiede. Insomma, quali sono i loro pani e i loro pesci? Tutti attaccano il biglietto su un cartellone.

Commento

IMPORTANTISSIMO:

Ricordare che la prossima volta ci ritroverà direttamente in canonica x fare i dolcetti.

Rispiegare – x chi la volta scorsa era assente o distratto – il motivo x cui si fanno i dolcetti.

Ore 20.30 ritrovo – conclusione posticipata alle 21.45.

Ricordare di portare x quella sera indumenti non bellissimi, che non si rovinino x un po' di farina o marmellata

Individuare già chi si offrirà disponibile il sabato x preparare le confezioni di dolci.

Ore 21.10 Gioco

Il gioco richiama in qualche modo (è vero un po' alla lontana) il momento in cui Gesù invita tutti a sedersi in modo ordinato, prima di compiere il miracolo.

Si tratta del gioco della battaglia Navale. Solo che al posto delle navi si inseriscono delle lettere che, una volta trovate dai singoli partecipanti, andranno a comporre una frase del Vangelo. Come il gioco della Ruota della Fortuna, la squadra, a mano a mano che si scoprono delle lettere, può tentare di indovinare la frase nascosta. Vincerà la squadra che indovinerà per prima la frase misteriosa.

Ci si divide in 2 gruppi, che si sfidano. Sono al fondo della stanza, seduti.

A turno parte uno per squadra. Si pone una domanda e i ragazzi partono quando lo desiderano, anche eventualmente mentre l'animatore sta facendo la domanda.

Per stabilire chi ha diritto a rispondere alla domanda, devono soffiare e spegnere una candela. Chi prima la spegne, vince e quindi ha diritto a rispondere alla domanda. Se da la risposta corretta, può anche scegliere una delle caselle di Battaglia Navale e quindi eventualmente scoprire una lettera.

La squadra può in qualunque momento chiedere di poter indovinare la frase.

Se la indovina vince la partita, altrimenti, se da una risposta errata, da diritto alla squadra avversaria di scegliere, senza la sfida della corsa, due caselle.

Se la squadra avversaria prova, dopo aver scoperto le due lettere, a indovinare la frase, anch'essa – in caso di errore – darà diritto agli avversari di scegliere altre 2 lettere. Avanti eventualmente così fino a quando una delle 2 squadra rinuncia ad indovinare e si riprende con la corsa.

Dopo aver giocato un po' con le domande, è bene anche smettere e far scegliere solo le caselle a turno. Sia per variare, sia per ridurre i tempi che altrimenti sarebbero troppo lunghi.

Materiale

- Due tabelloni (2 perché possono essere 2 le partite) molto grande visibile a tutti, con le caselle vuote, da riempire con il pennarello mano a mano che il gioco avanza.
Andare in tipografia e far stampare formato A0 il file PDF allegato.
- Si barrano se si fa "acqua", oppure vi si scrive dentro la lettera della frase corrispondente a quella casella
- Foglio master per gli animatori
- 2 candele e relativi candelieri. Le candele devono essere molto stabili.
Appena spende dovrà esserci subito un animatore pronto a riaccenderle. Lo stesso animatore controlla chi spegne per primo la candela.
- Accendino

Se il gruppo non fosse molto numeroso (max 20 persone) e il terreno lo permettesse, si può fare in alternativa un gioco all'aperto in alternativa a quello appena descritto.

Calcio al contrario

- Aniché fare goal nella porta avversaria, bisogna cercare di passare la palla al proprio portiere. Se questo avviene, si guadagna un punto.
- Inoltre non si gioca con i piedi, ma con le mani.
- Non vale palleggiare.
- Non si possono fare più di tre passi con la palla in mano.
- Non si possono fare più di 10 passaggi durante una azione, altrimenti la palla passa alla squadra avversaria.
- Il match inizia sempre da metà campo.
- Il pallone deve essere preso dal portiere con le mani e questo anche se prima entra in porta, ma il portiere non può uscire dall'area di rigore.

Brano di Vangelo: Giovanni 6:1-13

Dopo queste cose Gesù se ne andò all'altra riva del mare di Galilea, cioè il mare di Tiberiade. Una gran folla lo seguiva, perché vedeva i miracoli che egli faceva sugli infermi. Ma Gesù salì sul monte e là si pose a sedere con i suoi discepoli.

Gesù dunque, alzati gli occhi e vedendo che una gran folla veniva verso di lui, disse a Filippo: «Dove compreremo del pane perché questa gente abbia da mangiare?»

Diceva così per metterlo alla prova; perché sapeva bene quello che stava per fare.

Filippo gli rispose: «Duecento denari di pani non bastano perché ciascuno ne riceva un pezzetto».

Uno dei suoi discepoli, Andrea, fratello di Simon Pietro, gli disse:

«C'è qui un ragazzo che ha cinque pani d'orzo e due pesci; ma che cosa sono per tanta gente?»

Gesù disse: «Fateli sedere». C'era molta erba in quel luogo. La gente dunque si sedette, ed erano circa cinquemila uomini.

Gesù, quindi, prese i pani e, dopo aver reso grazie, li distribuì alla gente seduta; lo stesso fece dei pesci, quanti ne vollero.

Quando furono saziati, disse ai suoi discepoli: «Raccogliete i pezzi avanzati, perché niente si perda».

Essi quindi li raccolsero e riempirono dodici ceste di pezzi che di quei cinque pani d'orzo erano avanzati a quelli che avevano mangiati

Brano di Vangelo: Giovanni 6:1-13

Dopo queste cose Gesù se ne andò all'altra riva del mare di Galilea, cioè il mare di Tiberiade. Una gran folla lo seguiva, perché vedeva i miracoli che egli faceva sugli infermi. Ma Gesù salì sul monte e là si pose a sedere con i suoi discepoli.

Gesù dunque, alzati gli occhi e vedendo che una gran folla veniva verso di lui, disse a Filippo: «Dove compreremo del pane perché questa gente abbia da mangiare?»

Diceva così per metterlo alla prova; perché sapeva bene quello che stava per fare.

Filippo gli rispose: «Duecento denari di pani non bastano perché ciascuno ne riceva un pezzetto».

Uno dei suoi discepoli, Andrea, fratello di Simon Pietro, gli disse:

«C'è qui un ragazzo che ha cinque pani d'orzo e due pesci; ma che cosa sono per tanta gente?»

Gesù disse: «Fateli sedere». C'era molta erba in quel luogo. La gente dunque si sedette, ed erano circa cinquemila uomini.

Gesù, quindi, prese i pani e, dopo aver reso grazie, li distribuì alla gente seduta; lo stesso fece dei pesci, quanti ne vollero.

Quando furono saziati, disse ai suoi discepoli: «Raccogliete i pezzi avanzati, perché niente si perda».

Essi quindi li raccolsero e riempirono dodici ceste di pezzi che di quei cinque pani d'orzo erano avanzati a quelli che avevano mangiati

Commento

Questo incontro si collega molto bene a quelli precedenti, dove si è cercato di far capire che ognuno di noi può essere veramente utile x il bene comune.

Spesso – e questo è il punto fondamentale – ci facciamo spaventare o limitare dal fatto che siamo troppo piccoli o impotenti.

Questo è sicuramente vero. E vale per tutti, non solo per i ragazzi che sono ancora piccoli anche come età.

Nessuno può concretamente risolvere i problemi del mondo.

Ma con l'aiuto di Dio e la nostra totale disponibilità questo può diventare possibile.

C'era una volta che un padre disse alla propria figlia di 8 anni, di provare a spostare un pesante vaso. La bambina ci provò e riprovò, ma in nessun modo riuscì a smuovere il pesante vaso. Allora andò dal padre dicendo che non ci era riuscita e quel vaso non si poteva spostare.

Il padre allora le chiese se aveva davvero provato in tutti i modi. La piccola rispose che non sapeva più come fare e che era troppo piccola per riuscirci.

Il padre allora le spiegò che non aveva tentato l'unica strada possibile x spostare quel vaso: chiedere l'aiuto del padre.

Così è anche per noi. Abbiamo poca fiducia in noi stessi e ancora meno nel nostro Padre celeste che è in grado di moltiplicare i nostri sforzi in modo infinito, così che la sola intenzione e disponibilità a fare del bene, nelle sue mani diventa occasione per fare grandi cose.

Attenzione però: senza che quel ragazzo avesse dato tutta la propria merenda, Gesù non avrebbe potuto fare nessun miracolo.

Gesù moltiplica il poco che abbiamo, ma quel poco dobbiamo donarglielo e dobbiamo farlo con fiducia in lui

La prossima volta faremo i dolcetti. E' poco, ma vedrete che non basteranno per quanti vorranno comprarli. I grandi credono in voi e hanno fiducia in voi.

E attraverso quel vostro piccolo gesto, ma grande, potrete dare l'opportunità a dei bambini più sfortunati di risolvere il problema del labbro leporino.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	V	O	I						
2			S	I	E	T	E		
3		T	U	T	T	I			
4		F	R	A	T	E	L	L	I

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	M	A		I	O		V	I	
2	D	I	C	O	A	M	A	T	E
3	I		V	O	S	T	R	I	
4		N	E	M	I	C	I		

Domande

1. Chi incendiò Roma dando poi la colpa ai Cristiani? NERONE
2. Chi è il cugino di Paperino sempre molto fortunato? GASTONE
3. Ne *Il libro della giungla* come si chiama l'orso? BALOO
4. A quanti gradi bolle l'acqua? 100°
5. In quale regione si trova Messina? SICILIA
6. Come si chiama il figlio di Apollo che fece una palla di pelle di pollo? APELLE
7. Come si chiama la moneta americana? DOLLARO
8. Qual è la prima nota musicale? DO
9. Come si chiama il bracchetto di Charlie Brown? SNOOPY
10. In quale stato c'è la Grande Muraglia? CINA
11. Di quale disciplina sportiva fa parte il salto in alto? ATLETICA LEGGERA
12. Come si chiama la scimmia di Tarzan? CITA
13. Chi ha tradito Gesù? GIUDA
14. Cos'è la tramontana? VENTO
15. Dove si trova Cagliari? SARDEGNA
16. Chi sono i rossoneri più famosi? MILANISTI
17. Chi è la voce della coscienza di Pinocchio? GRILLO PARLANTE
18. Qual è il nome del cantante Celentano? ADRIANO
19. In quale lingua si dice il "sì" con la parola *yes*? INGLESE
20. Quanti sono i gatti in fila per sei col resto di due? 44
21. In quale regione si trova Firenze? TOSCANA
22. Come si chiama il burattino figlio di Geppetto? PINOCCHIO
23. Qual è il colore della maglia dei giocatori della Nazionale? AZZURRO
24. Quale oceano separa l'Europa dall'America? ATLANTICO
25. Cos'è difficile trovare in un pagliaio? AGO
26. Quale animale può essere della Siberia, della Malesia e del Bengala? TIGRE
27. Qual è la città di Paperino? PAPERPOLI
28. Qual è l'ultima nota musicale? SI
29. Chi sono i nerazzurri più famosi? INTERISTI
30. Qual è il fiume più lungo d'Italia? PO
31. In quale città nacque Gesù? BETLEMME
32. A quanti gradi l'acqua diventa ghiaccio? 0°
33. Come si chiama il compagno di Stanlio? OLLIO
34. Quanti sono i Comandamenti? 10
35. Quale stato è famoso per le piramidi? EGITTO
36. Come si chiama l'amico di Asterix, sempre affamato? OBELIX
37. Chi era il capo degli Apostoli? PIETRO
38. A quale popolo appartengono i Sioux e i Piedi Neri? PELLEROSSA
39. Quanti erano i Beatles? 4
40. Quanti lati ha un pentagono? 5
41. Chi ricevette sul Monte Sinai i 10 Comandamenti? MOSE'
42. Qual è lo sport di Alberto Tomba? SCI
43. In quale città morì Gesù? GERUSALEMME
44. Dove va la gatta per lasciarci lo zampino? AL LARDO
45. Come si chiama lo strumento che serve per orientarsi? BUSSOLA
46. Quale fiume attraversa Roma? TEVERE
47. Qual è il colore della Ferrari? ROSSO
48. Quale oceano separa l'Asia dall'America? PACIFICO
49. Quale animale può essere siamese o soriano? GATTO
50. Come si chiama l'elefante volante di Walt Disney? DUMBO

Riunione A_16_Dolcetti

Preparare i dolcetti pro missioni

Obiettivo:

Con il poco che abbiamo, se lo mettiamo a disposizione degli altri, possiamo fare grandi miracoli, come il ragazzo del racconto evangelico.

Per mettere in pratica questo punto, faremo dei dolcetti in canonica, che venderemo poi la domenica per raccogliere fondi per le missioni in Africa.

Note tecniche

Nella settimana precedente avvisare le seguenti persone:
--

Aiutanti per la preparazione dei dolcetti durante l'incontro di venerdì

- Patrizia e la Carla. Se per caso non potessero farsi (e quindi saranno gli animatori stessi a prendersi carico di questo), comunque farsi aiutare da loro per consigli e spiegazioni su "trucchi" e quantità degli ingredienti.

Per cucinare i dolcetti

- Cinzia. Passando in negozio e mettendosi d'accordo.

Per preparare i sacchetti con i dolci il sabato pomeriggio

- Se necessario chiedere al gruppo missionario, affinché un paio di donne aiutino

Preparativi il venerdì

Per i preparativi in canonica è sufficiente trovarsi tutti alle 17.30 in oratorio e – con l'ausilio di qualche mezzo di trasporto – portare tavoli pieghevoli in canonica.

Per sapere quanto tavoli occorrono, ricordarsi che ogni 4 persone un tavolo + 2

Prima, dopo e durante l'incontro

Avvisare 100 volte di trovarsi alla messa delle 11 e sondare uno ad uno i ragazzi x capire su chi contare x:

1. vendere i dolcetti fuori dalla chiesa (trovandosi alle 10.40)
2. Preparare i dolcetti impacchettandoli il sabato, trovandosi in oratorio alle 15.30
3. Che la volta prossima sono invitati anche i genitori alle 20.30 perché si vuole parlare con loro del campo estivo

IMPORTANTE:

Per la vendita, ricordarsi di preparare il sabato pomeriggio con i ragazzi anche un cartellone con la scritta: postcresima pro missioni

Avviso da far leggere ai ragazzi durante la Messa (prendere però accordi prima con il don se farla leggere oppure no)

Esempio di annuncio in chiesa

In questa prima domenica di quaresima, noi ragazzi del PostCresima, vorremmo proporvi una iniziativa benefica.

Durante una delle nostre ultime attività, abbiamo ascoltato la testimonianza di Francesco e della sua esperienza di missionario in Angola. Abbiamo deciso di dare anche noi un piccolo aiuto, preparando qualche torta e tanti biscotti da vendere per scopo benefico.

Li abbiamo preparati con le nostre mani e con tanto impegno. E ora vi invitiamo, uscendo dalla chiesa, ad acquistare qualche nostro dolcetto.

Vi ringraziamo in anticipo e vi auguriamo buona domenica.

Programma della serata

- Ore 17.30 Si portano i tavoli in canonica
Si vanno a prendere dalla Cinzia le teglie
- Ore 20.00 Arrivano le cuoche
- Ore 20.20 Arrivano già tutti gli animatori
- Ore 20.30 Cominciano ad arrivare i ragazzi, che inizialmente sostano nella piazzetta fuori dalla canonica, fino a che sono in buon numero
- Ore 20.38 Prima di entrare, li si raduna e si chiede di entrare con silenzio, decoro e rispetto, perché è la casa del parroco e ci apprestiamo a fare una cosa seria.
- Si entra e si posano le giacche, le ragazze al fondo del corridoio, i maschi subito alla sinistra, sugli attaccapanni.
- Ci si lava tutti le mani, prima di iniziare
- Ore 20.45 4 persone (esclusi gli animatori).
Don chiede il silenzio e introduce la serata, cercando di motivare i ragazzi e spiegando ancora una volta il significato di ciò che stanno per fare
- Si parte con i dolcetti

MENTRE SI FANNO I DOLCETTI

Qualcuno scatta delle foto

Qualcuno passa e ricorda ai ragazzi che

- ci si trova per vendere i dolcetti domenica e che occorre trovarsi una ventina di minuti prima fuori dalla chiesa per preparare
- qualcuno (e si scrive su un foglio chi) dovrà venire sabato pomeriggio per preparare gli impacchettamenti e fare anche un cartellone. Ritrovo ore 15.30
- Venerdì prossimo sono invitati anche i genitori alle 20.30 perché si vuole parlare con loro del campo estivo

- Ore 21.15 I ragazzi iniziano a terminare i dolci. Chi avrà già finito, lo si manda a lavarsi le mani e mano a mano si inizia con loro a pulire i tavoli e a piegarli per fare spazio
- Ore 21.40 E' probabile che per questa ora tutto sia finito.
Ci si mette in cerchio e con il don si dice ancora una preghiera.
Si ricorda nuovamente che
- i dolci si vendono domenica e che tutti sono caldamente invitati a venire per venderli trovandosi una ventina di minuti fuori dalla chiesa per preparare
 - qualcuno venga alle 15.30 di sabato per preparare i dolci nei sacchetti e preparare un cartellone
 - La volta prossima sono invitati anche i genitori alle 20.30 perché si vuole parlare con loro del campo estivo
 - Si trova un animatore e un ragazzo per preparare e leggere la domenica, dopo la messa, l'invito a comprare i dolci spiegandone la ragione. Sopra c'è un esempio, ma va ri-preparato ogni anno.
- Ore 20.45 Conclusione festosa con canti accompagnati da chitarra, nell'attesa che arrivino i genitori
- Ore 22.00 Si riportano i tavoli in oratorio.
Si pulisce il pavimento della canonica
Si portano le teglie con i dolci dalla Cinzia

FONDAMENTALE

So che è stato ripetuta x tre volte di dare certi avvisi, ma è fondamentale darli. Se ci si dimentica o li si dà una sola volta, si rischia di non farsi capire e di fallire nei giorni successivi. E' importante mettersi bene in testa che questa attività dura 3 giorni e non solo il venerdì e che tutti e 3 i giorni sono collegati fra loro. Se ci si limita a fare i dolcetti la sera del venerdì senza programmare accuratamente i giorni successivi, si rischia di non coinvolgere i ragazzi completamente e quindi di fallire nel tentativo di far vivere al 100% l'esperienza.

Programma del sabato pomeriggio

- Ore 15.30 Arrivano i ragazzi e le aiutanti del gruppo missionario. Mentre le aiutanti del gruppo missionario preparano, i ragazzi iniziano a fare il cartellone. Anzi 2 cartelloni:
- uno con la scritta "Vendita Pro Missioni"
 - E l'altro cartellone con la scritta "PostCresima"
- Ore 15.50 Quando le donne sono pronte, anche se il cartellone non è finito, si inizia ad impacchettare i biscotti. Nel 2009 abbiamo fatto pacchetti con 2 etti per ognuno al costo di 5.50 euro l'uno.
- Non è mai stato fatto, ma si potrebbe anche preparare una specie di etichetta per i biscotti. E' da inventare
- Ore 16.20 Finito di impacchettare, tutti i pacchetti vengono posti dentro dei cestini e direttamente trasportati in sacrestia, per essere così già pronti per il giorno dopo.
- Si conclude di preparare i cartelloni, colorandoli con le tempere ed anch'essi saranno portati in sacrestia.

Osservazione1

C'è la tentazione – ogni anno – di iniziare a vendere i pacchetti alla messa delle 9.30. In realtà l'esperienza dimostra che anche se tanti (nel 2009 erano ben 45 pacchetti) vengono sempre venduti tutti ed anzi è difficile soddisfare tutte le richieste.

Inoltre – come si fece nel 2008 – vendendo alle 9.30, non si motivano sufficientemente i ragazzi. E' stato un esperimento che ha semplicemente confermato che è necessario venderli solo alle 11.00. Se poi non si riuscisse a venderli tutti, si troverà qualche volontario per venderli alla messa delle 18.00, ma non capiterà

Programma della domenica a Messa

- Raduno alle ore 10.40 e si porta fuori il solito tavolo per le vendite di beneficenza. Si attaccano i due cartelloni. Quello con la scritta "vendita pro missioni" davanti al tavolo e quello con la scritta "postcresima" sul portone della chiesa, alle spalle del tavolo, ben visibile in alto
- Si portano i dolci, sempre dentro le ceste, nel battistero, in modo che si possa poi trasportarli alla fine della messa fuori in modo veloce
- Si prepara un sacchetto con 50 euro di moneta variegata. Serve per il resto
- Si prepara una cassetta dove riporre i soldi che le gente donerà
- Con chi deve leggere l'annuncio alla fine della Messa, lo si istruisce in modo adeguato e si prova con lui la lettura
- Se si riesce si trova qualche volontario, fra i ragazzi del postcresima per le letture

Dopo la comunione, e dopo il canto della comunione, quando il ragazzo incaricato inizia a leggere l'annuncio per la vendita di dolcetti, tutti i ragazzi e tutti gli animatori del postcresima escono e portano fuori i dolci preparandoli x la vendita.

Fare una bella foto di gruppo prima che la messa sia finita.

E poi, quando ci sarà l'assalto per comprare i dolci, godersi il frutto delle fatiche fin qui donate

Riunione A_17_Sacramenti

Sacramenti: introduzione

Obiettivo:

Introdurre i sacramenti

Ore 20.30 Apertura oratorio
Ore 20.45 Preghiera con ragazzi
 Sala TV e Tavoloni i 2 gruppi della 2° Media
Ore 20.50 Inizio incontro
Ore 21.10 Giochi (che si possono fare tranquillamente tutti nella medesima stanza)

Nota tecnica per questo incontro

In questo incontro è prevista la proiezione di un powerpoint, per cui dovremo leggermente sfalsare la progressione temporale delle attività dei due gruppi. Per questo motivo sono previste 2 colonne, ciascuna per ogni gruppo.

E' chiaro che questa divisione ha senso di esistere solo se il numero dei ragazzi è grande e all'inizio dell'anno si era deciso di fare 2 gruppi separati.

Sala TV	Sala Tavoloni
Power Point	Adesivi
Adesivi	Power Point
Spiegazione dei 7 sacramenti	Ballo delle sedie
Ballo delle sedie	Spiegazione dei 7 sacramenti
Ballo dello spaghetti	Ballo dello spaghetti
Gara di canto	Gara di canto

I giochi, dato il clima ancora fortemente invernale, devono ancora essere fatti al chiuso.

Dato che però i ragazzi hanno anche necessità di sfogarsi fisicamente, si è pensato ad una attività movimentata basata sulla musica.

Perché sulla musica? I collegamenti sono diversi: i sacramenti sono 7 come le note. E poi i sacramenti sono la musica della nostra vita. Senza di essi, senza la grazia del Signore che essi ci trasmettono, la nostra vita sarebbe...senza vita, senza musica.

In particolare si è pensato a 3 giochi che richiedono pochissimo materiale, ma tanta gioia.

Non è detto che si debbano fare tutti.....

Attività degli adesivi

Si chiede ai ragazzi di pensare (non ancora di dire) la persona a cui tengono di più e considerano maggiormente loro amico.

Quindi, quando tutti hanno pensato, si chiede ad ognuno di scrivere su un foglio questo nome, che verrà poi riportato su cartellone. Quindi occorrono fogli bi-adesivi e penne.

Molto probabilmente nessuno o quasi avrà scritto il nome Gesù.

Chiedere loro:

- perché Gesù spesso non rientra nella categoria delle nostre persone più importanti?
- Perché non è una persona che vediamo?
- Perché non possiamo parlargli?
- Come possiamo incontrarlo Gesù?

Proiezione di un PowerPoint

Viene mostrato come un seme per crescere ha bisogno di tante cose come il sole, l'aria, la terra, il concime, ecc.

Allo stesso modo anche un bambino per crescere ha necessità di tante cose e persone (genitori, affetto, mangiare, vestiti, dormire, ecc..)

E un ragazzo per diventare un vero amico di Gesù, di cosa ha bisogno?

Da qui dovrebbe partire una piccola discussione per capire se:

- hanno compreso che stiamo parlando dei sacramenti
- davvero ognuno vuole essere amico di Gesù

La presentazione è disponibile su Qumran2

Titolo: Sacramenti-Introduzione

Area: Presentazione - Sacramenti

Link: <http://www.qumran2.net/indice.pax?file=19307>

Commento ai sacramenti

I sacramenti ormai saranno l'argomento praticamente fino alla fine dell'anno.

Questo è un incontro introduttivo, ma successivamente analizzeremo uno per uno ogni sacramento.

Per questo motivo in allegato alla presente c'è un powerpoint, scaricato da Qumran2. Esso è molto utile per gli animatori per ripassare bene cosa sono i sacramenti e per prepararsi agli incontri.

Titolo: I sette SACRAMENTI

Area: presentazioni/spiritualita

Link: http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=2088&nf=7_sacramenti.zip&area=presentazioni&sottoarea=spiritualita

In particolare questo incontro serve per introdurre il tema dei sacramenti. I ragazzi non sanno assolutamente cosa siano. In questa occasione dovremmo trovare il modo più semplice per dire di cosa si tratta

I sacramenti sono:

Segni efficaci della grazia di Dio, istituiti da Gesù, per santificarci

- *Segni efficaci* = i sacramenti non sono solo segni, ma operano in noi nel momento stesso in cui vengono impartiti e hanno davvero delle conseguenze positive sulla nostra anima
- *Grazia di Dio* = amicizia con Dio; aiuto x essere di + suoi amici
- *Istituiti da Gesù* = i sacramenti non sono una invenzione della Chiesa, ma sono stati – come vedremo nei prossimi incontri – istituiti da Gesù stesso.
- *Santificarci* = Essere santi non è una cosa per pochi eletti, ma una vocazione, una chiamata per ognuno di noi. Perché essere santi non significa essere eroi superpotenti, ma amici, veri amici, di Gesù

GIOCHI

Ballo con le sedie (N.B. non è esattamente uguale a quello classico!)

Si danza attorno ad un cerchio di sedie, che sono in pari numero ai ragazzi. Allo stop improvviso della musica, tutti si siedono, MA si dice che non devono toccare la terra con i piedi. Quindi semplicemente devono tenere le gambe sollevate.

Quando la danza riparte, vengono tolte alcune sedie. Attenzione: non solo 1 sedia, ma diverse. Allo stop della musica, di nuovo tutti devono trovare il modo di staccarsi da terra. I primi che riescono ad accaparrarsi una sedia non avranno problemi e nuovamente potranno limitarsi a sollevare le gambe. Tutti gli altri invece dovranno condividere le sedie con loro e trovare - con la fantasia - il modo di sedersi, o appoggiarsi, o stare in piedi sulla medesima sedia. Il modo più semplice (in apparenza) è di sedersi in due su una stessa sedia, ma al momento la necessità stimola la fantasia.

Quando riparte la musica, di nuovo si tolgono altre sedie e ogni volta il gioco si fa più complicato, perché le sedie via via dovranno essere condivise da più di 2 persone.

L'animatore deve saper calibrare il numero di sedie da togliere progressivamente in modo da dare il giusto ritmo al gioco. Inizialmente non è il caso di toglierne tante, perché i ragazzi devono capire che questo gioco non è come il solito del ballo delle sedie. Lo scopo non è "salvarsi" occupando una sedia, ma sfruttare al meglio le sedie rimaste per staccarsi da terra.

Il gioco all'incirca può durare un 6-7 manches. Ma tutto a discrezione del "sesto senso" che ogni animatore deve avere.

Significato del gioco:

A questo gioco si può anche dare un sì può anche dare un significato. I sacramenti sono i doni che Gesù ci ha fatto per sostenerci nel cammino e sollevarci da terra. Non sono solo per noi, ma per il bene di tutti.

Ballo dello spaghetti

I ragazzi divisi a coppie (le coppie se le fanno loro come preferiscono) devono danzare con uno spaghetti in bocca. Chi lo rompe deve andare dal capogioco a farsene dare un altro. Al termine della musica (termine che decide a sorpresa il capogioco senza preavviso), chi non ha lo spaghetti intero in bocca deve fare una penitenza, da scegliere fra quelle sotto riportate.

1. Cantare insieme un ritornello di canzone
2. Lodare uno degli animatori presenti
3. Cantare una canzone, ma variando usando come vocali con una sola (esempio la U)
4. Dire la tabellina del 6
5. Raccontare una barzelletta
6. Imitare i versi degli animali della vecchia fattoria.

Gara di canto

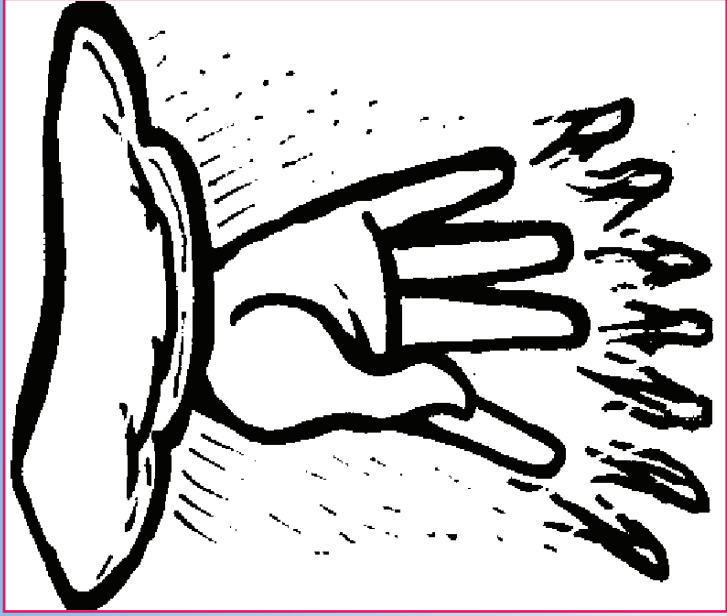
Classico gioco in cui divisi a gruppi devono cantare una canzone. Il capogioco fa da direttore di orchestra. Da il via al primo gruppo che inizia a cantare. Dopo qualche secondo, lo stoppa e fa partire un altro gruppo e così via fino a quando tutti non hanno cantato una volta. Poi riparte – eventualmente cambiando a sorpresa l'ordine di successione – accelerando progressivamente il ritmo con cui viene cambiato gruppo. Cioè progressivamente ogni squadra avrà sempre meno tempo per pensare ad un altro canto, mentre le altre si esibiscono. Infatti la regola principale è che non si può ripetere nessuna canzone già cantata.

Inoltre si può imporre un tema alle canzoni o una parola che devono contenere.

Nel caso ci sia bel tempo, il numero dei ragazzi presenti non sia troppo numeroso (minore di 20), si può fare in alternativa questo gioco all'aperto: **"Sette Passaggi"**.

Scopo del gioco è effettuare sette passaggi consecutivi ai propri compagni di squadra (con le mani) senza che la palla sia intercettata. Per giocare bene occorre distribuire le pettorine almeno ad una squadra. CERCARE PRIMA LE PETTORINE.

/ SACRAMENTI



**Segni efficaci della
grazia di Dio,
istituiti da Gesù ,
per santificarci.**

"**segni efficaci**"

I sacramenti operano "*ex opere operato*", cioè per il fatto stesso che vengono amministrati.

I doni di Dio portano sempre in sé qualcosa di buono: ogni sacramento è un vero regalo da parte di Dio, che di certo PUO' agire dentro di noi.

"della grazia di Dio"

La Grazia di Dio è la sua AMICIZIA.

**Quando siamo "in grazia di Dio"
significa che non abbiamo peccati
che ci appesantiscono e impediscono
di *correre e giocare* con Lui.**

**Ogni Sacramento serve a fare di Dio
il nostro "più grande amico".**

“Istituiti da Gesù”

**Nel celebrare i Sacramenti
(*AMMINISTRARE*), la Chiesa
ubbidisce a parole precise di Gesù,
che possiamo trovare nel Vangelo.**

**Per di più, quando la Chiesa
celebra, è Cristo che celebra, per
mezzo dello Spirito Santo, che dà
significato e valore ai gesti e alle
parole.**

"per santificarci"

**Perché ci donano l'amicizia con Dio,
hanno il potere di "*santificarci*". Se
pensiamo ai Santi, essi non sono
altro che AMICI DI DIO.**

**Perciò, nel ricevere qualsiasi
Sacramento, è necessario farlo
con FEDE, CONSAPEVOLI e
PRONTI.**

In ogni Sacramento c'è:

Un **MINISTRO**, che nella persona di Gesù compie il Rito, e vuole fare le cose secondo quanto insegna la Chiesa ("*in comunione*" con essa).

Una **FORMA**, cioè la formula, l'insieme di parole, che il ministro pronuncia.

Una **MATERIA**, il segno *sensibile* (che si vede o si tocca).

Riunione A_18_Confessione

Confessione e unzione degli infermi

Obiettivo:

Riflettere sulla portata di questi sacramenti, soprattutto sulla Misericordia di Dio

- Ore 20.45 Raduno, preghiera.
La parte iniziale di questo incontro sarà a gruppi riuniti. Tutti in sala tavoloni.
- Ore 20.50 Visione delle fotografie scattate durante la preparazione dei dolcetti e anche breve commento sulla attività.
Ci aspettiamo che questo sia un momento anche divertente, in cui sicuramente ci sarà un po' di agitazione in sala. Serve anche per scaricare il residuo di agitazione che ancora hanno.
- Ore 21.00 Visione del pezzo di film Jesus, che descrive il perdono della prostituta.
Utilizzare CD N.1, scena N.10, dal minuto 1.19.39 al 1.23.20
- Prima di proiettare questo pezzo è bene cercare di “spezzare” con il momento precedente, cercando di richiamare il silenzio e anche – brevemente – riprendendo il discorso della scorsa volta. Si può dire:
*“Noi normalmente iniziamo il nostro incontro con un brano di Vangelo. A volte lo leggiamo, a volte lo rappresentiamo con una scenetta, a volte lo raccontiamo con esempi concreti. Oggi ve lo proponiamo attraverso un pezzo di film. E' lo stesso film dal quale abbiamo tratto uno dei nostri primi incontri – quello sulla scelta dei 12 apostoli.
E' un pezzo breve, ma vi preghiamo di guardarlo con attenzione e con lo stesso rispetto di quello che avreste ascoltando il Vangelo in Chiesa. E' Gesù che ci parla attraverso il racconto che vi proponiamo.
Come sapete la scorsa volta abbiamo introdotto il tema dei sacramenti. Questo filmato introduce uno dei sacramenti, di cui oggi parleremo.*
- C'è da dire che la visione di un film, crea sempre un clima di silenzio automatico. Probabilmente perché i ragazzi sono molto abituati a guardare la televisione. E' un meccanismo quasi istintivo. Difficilmente fanno baccano durante la proiezione .
- Ore 21.05 Divisione in 2 gruppi. Uno rimane in sala tavoloni (e quindi sarà bene togliere un po' di sedie), l'altro andrà in sala TV
- Ore 20.10 Si domanda ai ragazzi se hanno compreso di quale sacramento parleremo oggi e con loro si inizia a fare il commento all'incontro (vedi capitolo seguente). Durante la spiegazione dell'incontro è bene utilizzare alcune tecniche per “interrompere” la spiegazione monotona. Lo si può fare attraverso l'esperimento di seguito descritto e anche attraverso il racconto (non letto, mi raccomando) riportato al fondo di questa sezione

Al termine dell'incontro – dopo il gioco e prima di congedarli - si darà anche un segno: una gomma. Come essa serve per cancellare errori sui disegni, così La confessione è un dono di Dio per cancellare i nostri peccati.

Esperimento

Esperimento dell'inchiostro che viene versato nell'acqua per descrivere come l'acqua – che rappresenta la nostra anima – venga rovinata dal peccato – rappresentato dall'inchiostro. Questo piccolo esperimento descrive come non ci sia modo di far tornare pulita l'acqua. Solo la confessione e quindi solo Dio può far tornare pulita la nostra anima .

Commento all'incontro

Per il commento, credo sia più che sufficiente le pagine tratte dal solito powerpoint di Qumran2

I sette SACRAMENTI

area: presentazioni/spiritualita - **nome file:** 7_sacramenti.zip

autore: Paolo Ravaglia -

Allego di seguito lo stralcio relativo alla confessione e alla unzione degli infermi.

Come detto in precedenza, è bene intervallare il commento sia con il racconto che con l'esperimento già descritto.

Descrizione del gioco

Per il gioco non ci sarà molto tempo a disposizione. Quindi è previsto un gioco che non sia troppo lungo. Dato che il tema è la confessione e la pulizia dell'anima, il gioco è incentrato proprio sulla "pulizia". Lo stesso gioco sarà svolto in due versioni. Ma la logica è sempre la stessa: come noi dobbiamo tenere pulita la nostra casa dalla polvere e dalla sporcizia, così dobbiamo fare anche con la nostra anima.

Versione 1

Si sparpaglieranno delle palline per terra, dividendo il campo in 2 zone, una per ognuna delle 2 squadre nelle quali occorrerà dividere ogni gruppo.

Al via dell'animatore, ogni squadra dovrà cercare di buttare il maggior numero di palline nel campo avversario. Vincerà quindi chi – allo stop dell'animatore – avrà meno palline nella propria metà campo.

Uno dei limiti di questo gioco è che – nonostante lo stop imposto dall'animatore – i ragazzi continueranno comunque a lanciare le palline.

Questo difetto non è eliminabile del tutto, perché è istintivo continuare a lanciare qualche pallina.

Si può tuttavia limitare nei seguenti 3 modi:

1. Avvisando prima del gioco che questa è una regola da rispettare e che sta a loro rendere il gioco davvero bello e onesto. Impariamo ad essere onesti nel piccolo per poi esserlo nelle cose grandi della vita
2. Anticipando il fischio di "stop" con un conto alla rovescia. Questo permette ai ragazzi di accelerare il ritmo, ma anche di sapere quando sarà ora di fermarsi
3. Dopo lo stop, cercare di bloccare i ragazzi, provando a contare le palline che comunque continueranno a spostarsi.
- 4.

Osservazioni.

Questo gioco va benissimo in spazi grandi come la sala giochi (diversi anni di esperienza lo dimostrano). Tuttavia utilizzato in spazi piccoli come sala TV o la sala tavoloni, può creare problemi (soprattutto se sono molti i maschi) perché i ragazzi tendono a tirare le palline contro gli avversari. Se non è quindi possibile farlo in una stanza grande, e non si è sicuri di poter mantenere l'ordine, si può variare questo gioco utilizzando delle palline di carta molto molto leggere (in modo che sia impossibile tirarle). Oppure ancora usare dei palloncini precedentemente gonfiati.

Versione 2

Dopo aver fatto un paio di sfide a questo gioco, si cambia leggermente la logica (eliminando fra l'altro l'inconveniente prima citato).

Non ci sarà più una divisione della stanza, ma saranno distribuite ovunque le palline. Le squadre, muovendosi liberamente dovranno raccogliere solo le palline di un determinato colore assegnato a loro e buttarle dentro un ben preciso cestino.

Ogni squadra quindi avrà un cestino di riferimento dentro al quale dovrà buttare palline solo di uno o più determinati colori.

Allo stop dell'animatore si conteranno velocemente le palline raccolte a ogni squadra per stabilire chi ne ha prese di più. Volendo si può accelerare la misura utilizzando una pesa. Si estrae il sacchetto dal cestino e lo si posiziona sulla bilancia.

Tuttavia occorre – con o senza bilancia – escludere dalla conta le pallone dei colori sbagliati erroneamente gettate dentro il cestino. Però questa dovrebbe essere una fase veloce.

Questo gioco non presenta nessuno dei difetti del gioco precedente, ma – soprattutto se svolto in una stanza piccola – tende a durare pochissimo. Fare al massimo 3 manche e magari rendere un po' più difficoltoso il gioco alzando il canestro.

Un altro rischio è che – prima dell'inizio della partita – i ragazzi inizino a raccogliere le palline per poterne avere tante già pronte da lanciare. Qui sta all'animatore cercare di bloccare questo episodio, insistendo fino a quando tutte le palline non sono a terra e soprattutto non perdendosi in rivoli di parole, ma velocizzando le operazioni di gioco

Il perdono

(Bruno Ferrero, C'è qualcuno lassù)

Un fedele buono, ma piuttosto debole, si confessava di solito dal parroco. Le sue confessioni sembravano però un disco rotto: sempre le stesse mancanze, e soprattutto sempre lo stesso grosso peccato.

«Basta!» gli disse, un giorno, in tono severo il parroco. «Non devi prendere in giro il Signore. È l'ultima volta che ti assolvo per questo peccato. Ricordatelo!».

Ma quindici giorni dopo, il fedele era di nuovo là a confessare il suo solito peccato.

Il confessore perse davvero la pazienza: «Ti avevo avvertito: non ti do l'assoluzione. Così impari...».

Avvilito e colmo di vergogna, il pover'uomo si alzò.

Proprio sopra il confessionale, appeso al muro, troneggiava un grande crocifisso di gesso.

L'uomo lo guardò.

In quell'istante, il Gesù di gesso del crocifisso si animò, sollevò un braccio dalla sua secolare posizione e tracciò il segno dell'assoluzione: «Io ti assolvo dai tuoi peccati...».

Ognuno di noi è legato a Dio con un filo. Quando commettiamo un peccato, il filo si rompe. Ma quando ci pentiamo della nostra colpa, Dio fa un nodo nel filo, che diviene più corto di prima. Di perdono in perdono ci avviciniamo a Dio.

«Vi assicuro che in cielo si fa più festa per un peccatore che si converte che per novantanove giusti che non hanno bisogno di conversione» (Luca 15,7).

Riunione A_19_P_Pecorella

La parabola della pecorella smarrita (Lc 15,4-7)

Obiettivo: continuare il discorso sulla confessione iniziato nella riunione A_18_Confessione. E' una parabola della misericordia di Dio

Vangelo di riferimento: La pecorella smarrita

Chi di voi, se ha cento pecore e ne perda una, non lascia le novantanove nel deserto e va dietro a quella perduta, finché non la ritrova?

Ritrovatala, se la mette in spalla tutto contento, va a casa, chiama gli amici e i vicini dicendo: "Rallegratevi con me, perché ho trovato la mia pecora che era perduta". Così vi dico, ci sarà più gioia in cielo per un peccatore convertito che per novantanove giusti che non hanno bisogno di conversione.

Commento al Vangelo:

1. Il pastore ha 100 pecore, per cui è abbastanza ricco
2. Una delle pecore si perde e una pecora che si perde nel deserto della Palestina è considerata spacciata. Nonostante questo, va il pastore alla ricerca della pecora, contro ogni speranza di ritrovarla.
3. Il rapporto tra la pecora perduta e il suo gregge è di 1 a 100: si può dedurre che il pastore ha smarrito pochissimo di quello che ha
4. Novantanove pecore sono abbandonate, sole, nel deserto.
5. La pecora è figura del peccatore incallito e irrecuperabile che si converte.

La nostra anima e la nostra vita solo preziose per Gesù, come se fossimo gli unici al mondo e – anche se sembra strano – lui pensa tanto più a noi, quanto più siamo lontani da Lui. Non che Gesù voglia più bene a certuni che ad altri, ma quando siamo lontani da Lui, si "scervella" e spende le sue energie migliori per trovare il modo affinché possiamo riavvicinarci a Lui.

Quando siamo nel peccato, infatti, è come se fossimo morti, o andassimo verso la morte, come la pecora nel deserto.

La confessione è soprattutto il segno evidente dalla ricerca di Dio nei nostri confronti. Ed è una festa. Una festa per Dio e una festa per noi.

Siamo spesso portati a considerarci come dei "numeri" qualunque. Probabilmente nella società è così. Nessuno di noi è così importante da richiamare la televisione, oppure la stampa. Ma per Dio ognuno di noi è preziosissimo.

E quando c'è qualcuno che si pente e si converte, che si confessa, è così felice Dio che richiama tutti gli angeli del cielo e inaugura una grande festa.

Noi siamo preziosi per Gesù. Qualcuno è arrivato a dire – e credo che abbia proprio ragione – che l'uomo è il dio di Dio. Cioè noi siamo l'unico pensiero di Dio. Dio non ama nessuno più di noi.

Tecniche x presentare la Parabola della pecorella smarrita, detta anche del buon pastore

In questo incontro utilizzeremo 2 tecniche x focalizzare l'attenzione sul tema della serata:

1. Lettura del Vangelo Pecorella Smarrita attraverso il Power Point scaricato da Qumran2

Titolo: La pecora smarrita

area: presentazioni/studi

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=13195&nf=il-buon-pastore.zip&area=presentazioni&sottoarea=studi>

2. Si mostra l'icona di Gesù che c'è al fondo della Chiesa, preparata durante le missioni popolari di qualche anno fa. Si tratta di un grande mosaico del volto di Gesù, nel quale però mancano alcune tessere, volutamente x simboleggiare come ognuno di noi è importante all'interno della Chiesa x rendere il volto di Gesù visibile su questa terra.

Si chiede loro se sanno

- Chi è la persona raffigurata?
- Perché mancano dei pezzi?
- Che significato hanno i "buchi"?
- Quando è stata preparata?

Programma della serata

Ore 20.45 Raduno (se possibile all'aperto, altrimenti in sala giochi), preghiera e divisione nei 2 soliti gruppi.

Dato che siamo divisi in due gruppi e come ben sappiamo abbiamo sia un solo proiettore che un solo quadro – puzzle da far vedere, dobbiamo leggermente variare la sequenza della attività per i due gruppi, in particolare con la seguente logica

Sala TV	Sala Tavoloni
Quadro - puzzle	Power Point
Commento al quadro e appena possibile..	Inizio spiegazione della parabola
...Power Point	Mentre si spiega la parabola, arriverà dalla sala adiacente il quadro
Gioco	Gioco

Gioco

Il gioco più naturale x questa parabola è una sorta di caccia al tesoro.

Seguire esattamente la seguente procedura

- Vengono divisi in 2-3 squadre per ogni gruppo.
- Ogni squadra, inoltre, avrà un animatore che l'accompagna
- Ad ogni squadra viene chiesto, di mettere dentro un sacchetto alcuni loro oggetti di valore (vedi spiegazione del perché di questo gesto, più avanti)
- L'animatore incaricato esce per nascondere i vari sacchetti.
- Ad ogni squadra viene consegnato il foglio x la caccia (vedi foglio seguente)
- Viene spiegata la logica della caccia la tesoro
- Non appena i sacchetti sono pieni, un animatore esce e va immediatamente a nasconderli
- La particolarità di questa caccia è troveranno un numero per ogni tappa, per un totale di 6 numeri (ciascuno di 1 o 2 cifre al massimo)
- Possono seguire l'ordine che preferiscono.
- Non appena l'animatore incaricato di nascondere gli oggetti è tornato, la caccia la tesoro può avere inizio
- Una volta che avranno raccolto tutti e 6 i numeri, dovranno ritornare dal loro capogruppo, e inserire tale combinazione nel computer – a modo di password – per aprire il file che contiene la fotografia del luogo ove è nascosto il tesoro.
- Quando tutti i gruppi sono ritornati, si procede con il riassunto del senso del gioco e la distribuzione dei ciupa ciups.

Di quale tesoro si tratta?

Per rendere il gioco più attinente alla parabola (nella qualche appunto il protagonista perde qualcosa di importante e deve andare a ritrovarla) i ragazzi trovano come tesoro qualcosa che prima dell'inizio del gioco era stato chiesto loro di consegnare.

Insomma devono andare alla ricerca di qualcosa di loro medesimi e guastare – un po' come il buon pastore – la gioia di ritrovarla dopo averla a lungo cercata.

Inoltre, però, troveranno anche un biglietto, che dice di rivolgersi al loro capogruppo per ricevere un dolce (in particolare un ciupa ciups) per festeggia tutti insieme, come si fa appunto in paradiso quando un peccatore si converte, o come ha fatto il pastore quando ha chiamato tutti i suoi amici per fare festa perché aveva ritrovato la pecora.

L'unica avvertenza a cui prestare attenzione è che ogni squadra avrà una lettera di riconoscimento (dalla A alla F). Quando arrivano con la combinazione misteriosa, occorrerà far loro aprire il file corrispondente alla loro lettera, in modo che vadano esattamente nel luogo ove è stata nascosta la loro roba. I luoghi dove sono nascosti i tesori e le lettere corrispondenti sono i seguenti

Sala Tavoloni	
A	Sgabuzzino
B	Mobile sotto la fotocopiatrice
C	Dentro la scatola del contatore luce in sala Domenico Savio

Sala TV	
D	Sopra il mobile di ferro in sala giochi
E	Mobile incassato di legno in sala giochi
F	Dentro uno dei mobili della stanza precedente la Domenico Savio

L'animatore che va a nascondere i sacchi deve essere molto rapido e deve essere informato in precedenza sul luogo esatto del nascondiglio. Senza che lui ritorni, la caccia la tesoro non può avere inizio. Quindi, è

Ogni sacchetto dovrà avere già la lettera contrassegnata sopra.

Alla Ricerca

della Pecorella Smarrita

All'inizio

Puoi scegliere l'ordine che vuoi. Ad eccezione della prima tappa. Dovrete partire dalla lettera corrispondente alla vostra squadra.

Durante

Ogni tappa troverete un numero che copierete nella casella corrispondente. Alla fine otterrete una combinazione numerica, che vi permetterà di aprire un file sul PC del vostro animatore. Così potrete trovare il luogo del tesoro.

Dopo

Attenzione: una volta che avrete trovato il tesoro misterioso, tornate dal vostro animatore, così da ricevere un premio e fare feste tutti insieme x aver ritrovato tutti i nostri oggetti, allo stesso modo del pastore che – dopo aver trovato la pecora – fa festa con gli amici

A	In oratorio sono di legno e sono di tanti colori. Ce ne sono quattro e sono sempre all'aperto. Guarda dietro	
B	Guarda sotto la sorgente di acqua che sgorga al chiuso	
C	Se ti piace il calcio, cerca sotto uno di quelli da tavolo	
D	E' un bel dipinto. E fra un pesce e l'altro trovi anche il numero misterioso	
E	Ci guarda e ci protegge mentre giochiamo. Prostrati ai suoi piedi	
F	Se ti piace la matematica, questo è il tuo momento $\begin{array}{rcccl} \text{N. Apostoli} & & \text{Giorni in cui Gesù è} & & \text{Le pecore lasciate} \\ & & \text{stato nel deserto} & & \text{sole nel deserto} \\ & + & & - & \\ \text{(N.Sacramenti-1)} & & \text{N. Evangelisti} & & \text{N. giocat. in campo} \\ & & & & \text{di 1 squadra calcio} \end{array} =$	
↑	Attenzione. Per risolvere la espressione <u>NON</u> bisogna fare il minimo comune divisore. E' sufficiente sostituire i numeri e poi semplificare subito. Vedrete che diventerà banale. ↑	

Soluzione x animatori

Osservazioni

Controllare bene che tutti gli indizi siano presenti (da un anno all'altro per vari motivi alcuni numeri spariscono)

Avvisare bene per quanto riguarda la equazione da risolvere, dando indicazioni chiare su come fare e che se stanno perdendo troppo tempo...di chiedere!!!

A	In oratorio sono di legno e sono di tanti colori. Ce ne sono quattro e sono sempre all'aperto. Guarda dietro = Dietro un panchina	0
B	Guarda sotto la sorgente di acqua che sgorga al chiuso = Sotto il lavandino in bagno	8
C	Se ti piace il calcio, cerca sotto uno di quelli da tavolo = sotto un calciobalilla	11
D	E' un bel dipinto. E fra un pesce e l'altro trovi anche il numero misterioso = Dietro la porta di ingresso, sul dipinto del muro	7
E	Ci guarda e ci protegge mentre giochiamo. Prostrati ai suoi piedi = Ai piedi della croce di legno	4
F	Se ti piace la matematica, questo è il tuo momento $\frac{\text{N. Apostoli}}{(\text{N. Sacramenti}-1)} + \frac{\text{Giorni in cui Gesù è stato nel deserto}}{\text{N. Evangelisti}} - \frac{\text{Le pecore lasciate sole nel deserto}}{\text{N. giocat. in campo di 1 squadra calcio}} =$	3

	12	+	40	-	99	
	6		4		11	

COMBINAZIONE: 0811743

Riunione A_20_P_PadreMisericordioso

La Parabola del padre misericordioso (Lc 15,11-24; Lc 15,25-32)

Obiettivo

Per Dio siamo importantissimi, al di là delle nostre colpe. Questo incontro è strettamente collegato con la riunione della parabola della pecorella smarrita e al sacramento della confessione.

Ore 20.45 Raduno fuori con preghiera, e divisione nei due gruppi canonici (sala TV e Tavoloni)

Ore 20.50 La sedie saranno disposte in modo da lasciare uno spazio sufficiente per permettere agli animatori di interpretare, attraverso un mini – teatro, la parabola.

I personaggi sono:

- Il padre (necessariamente deve essere un animatore maschio!)
- Figlio Maggiore (può essere anche una ragazza)
- Figlio Minore (può essere anche una ragazza)
- Animatore che attacca al momento giusto la musica
- Animatore che legge (eventualmente lo stesso che attacca musica)
- Il servitore (se manca sarà sostituito dal padre stesso)

Occorrente:

- un sacchetto con le monete dell'eredità.
- Un vestito da straccione per il figlio che torna dal Padre.
- Un tavolo imbandito come tavola da pranzo

Divisione Ruoli

	Gruppo1	Gruppo2
Padre		
Figlio Minore		
Figlio Maggiore		
Servitore		
Chi legge		
Resp. Musica		

Ogni gruppo rappresenterà in modo indipendente la parabola al proprio gruppo.



Nota

Se per motivi pratici (es insufficienza animatori) non si può rappresentare la parabola come teatro, eventualmente servirsi del power point.

La presentazione è anche scaricabile da Qumran2

Titolo: Il padre misericordioso (o il figlio prodigo)

Area: Presentazioni

Link: <http://www.qumran2.net/indice.pax\?file=18431>

Certamente la rappresentazione teatrale è la tecnica che meglio permette di annunciare il racconto evangelico e che più piace ai ragazzi. Se la rappresentazione è fatta con serietà (non dico con perfezione) dagli animatori, i ragazzi ne rimangono colpiti, attenti, e si ricordano ciò che hanno visto. Mai mi è capitato di vedere animatori derisi per quello che fanno.

Sullo sfondo della scena, verrà posta una immagine molto grande del famoso quadro del Rembrandt che rappresenta l'abbraccio del padre. Questo quadro dovrà rimanere nascosto con un telo o qualcosa di simile fino alla parte finale della scena, ovvero quando Padre e Figlio di abbracciano. Il quadro è semplicemente ottenuto stampando a colori (costa un po', ma ne vale davvero la pena) su A0 una immagine del famoso dipinto.

Cercando un po' si trovano immagini molto grandi del quadro.

Ad esempio <http://karmelblume.files.wordpress.com/2009/03/rembrandt-ruckkehr.jpg>

Ma ne esistono anche di più grandi.

L'abbraccio nel quadro di Rembrandt

Descrizione scenetta

N.B.

Prima di iniziare con la scenetta è bene fare una breve introduzione, dicendo ai ragazzi di stare attenti perché i loro animatori hanno preparato una scenetta per rappresentare una delle più belle parabole del Vangelo.

Insomma, creare l'atmosfera, prima di iniziare con la scenetta.

La scena inizia attorno ad una tavola. Si parla della giornata e dei lavori da eseguire per il giorno dopo. Ad un certo punto il figlio minore sbotta, si alza e si lamenta attaccandosi al fatto che tutti i lavori più duri toccano sempre a lui. Chiede la parte di eredità e va via.

Il seguente dialogo iniziale è solo di esempio. Si può tranquillamente improvvisare.

L'importante è che il tavolo sia davvero preparato come se si facesse una cena.

Tovaglia, tovaglioli, posate, piatti, bicchieri e magari anche dei fiori. Bevande.

Questo crea subito l'atmosfera.

I tavoli devono essere messi vicino alla porta di ingresso, per facilitare l'uscita e l'ingresso dei vari attori. A fianco del tavolo la lavagna con coperto il quadro del Rembrandt

Padre: Ciao ragazzi come è andata la giornata?

Maggiore: Molto bene, papà. Oggi abbiamo completato di arare il terreno. Era una bella giornata e si lavorava bene.

Minore: Anche per me papà è andata abbastanza bene. Io sono andato a terminare la potatura delle piante. Ormai la primavera è vicina.

Padre: Bene, bene. E' bello riunirsi a tavola tutti insieme. Domani però dovremo ancora darci dentro nei lavori. In particolare tu (rivolgendosi al figlio minore) potresti continuare a concimare i terreni che abbiamo in collina, per favore?

Minore: Ecco, sempre a me i lavori più faticosi. Sono proprio stufo di questa situazione!

Padre: Ma non ti arrabbiare, sono lavori dei campi, a turno cerchiamo di farli un po' a testa. Abbiamo sempre fatto così

Minore: No, papà, il problema è un altro! E' che io qua non ci sto più bene. Tutto mi sta stretto, tu che mi dai sempre degli ordini. Io voglio aria nuova, vita nuova.

Maggiore: Ma fratello, stai attento, non offendere tuo padre. Ha ragione, abbiamo sempre fatto così.

Padre: Ma qui ti ho sempre dato tutto

Minore: NO!, ormai ho deciso. Dammi la mia parte di eredità che mi spetterà quando sarai morto e faccio i bagagli per partire lontano. Sono giovane e voglio godermi la vita. Io me ne vado.

Maggiore: Ma cosa dici. L'eredità si chiede solo quando una persona è morta e tuo padre è ancora vivo. Non ti darà mai quei soldi!

Padre: Ma mi spezzi il cuore! Però rispetto la tua libertà, anche se stai commettendo uno sbaglio.

Si alza e va nella cassaforte (es. armadio) a prendere il sacco di monete contenenti l'eredità

Ecco figliolo. Sono metà di tutti i miei soldi. Fanne buon uso.

Minore: Puoi starne certo, papà. Mi diventerò tantissimo, sarò felice e spensierato. Con tutti questi soldi posso fare una bella vita...altro che lavorare!

Maggiore:	E, senza neanche salutare troppo, se ne va!
Padre:	Padre, ma cosa hai fatto?
Padre:	Non posso trattenerlo. E' libero anche se so che sta sbagliando.
Padre:	Ogni giorno lo aspetterò, sperando che torni.
Maggiore:	sì, sì, così poi lo conciamo per le feste quel disgraziato.
Musica:	A questo punto occorre accendere una musica di sottofondo, molto allegra, di balli. Essa simboleggia tutto il divertimento sfrenato del figlio minore.
Lettore:	Il figlio più giovane, messa insieme ogni cosa, partì per un paese lontano, e vi sperperò i suoi beni, vivendo dissolutamente.
Musica:	Stop
Lettore:	Quando ebbe speso tutto, in quel paese venne una gran carestia ed egli cominciò a trovarsi nel bisogno. Allora si mise con uno degli abitanti di quel paese, il quale lo mandò nei suoi campi a pascolare i maiali. Ed egli avrebbe voluto sfamarsi con le ghiande che i maiali mangiavano, ma nessuno gliene dava. Allora, rientrato in sé, disse: "Quanti servi di mio padre hanno pane in abbondanza e io qui muoio di fame! Io mi alzerò e andrò da mio padre, e gli dirò: padre, ho peccato contro il cielo e contro di te: non sono più degno di essere chiamato tuo figlio; trattami come uno dei tuoi servi".
Minore:	Mentre si legge questa parte, chi interpreta il figlio minore si cambia, mette una camicia logora, si toglie le scarpe e si tira su i pantaloni. Inizia la scena dell'abbraccio
Minore:	entra in scena. Il padre è lì che lo aspetta.
Padre:	Padre, ho peccato contro il cielo e contro la terra..... Il padre non lo lascia neanche parlare Presto, portate qui la veste più bella, e rivestitelo, mettetegli un anello al dito e dei calzari ai piedi; portate fuori il vitello ingrassato, ammazzatelo, mangiamo e facciamo festa, perché questo mio figlio era morto ed è tornato in vita; era perduto, ed è stato ritrovato". E si misero a fare gran festa. - Viene scoperto il nostro quadro del Rembrandt - Padre e Minore escono di scena
Musica:	Parte la stessa musica di festa di prima
Maggiore:	Entra in scena e chiede ad un servitore che cosa sta capitando.
Servitore:	È tornato tuo fratello e tuo padre ha ammazzato il vitello ingrassato, perché lo ha riavuto sano e salvo
Maggiore:	COSA? Ma è impazzito mio padre? Vai a dirgli che io non voglio entrare
Padre:	Il padre, chiamato dal servitore, esce.
Maggiore:	Ma cosa hai fatto? Ecco, da tanti anni ti servo e non ho mai trasgredito un tuo comando; a me però non hai mai dato neppure un capretto per far festa con i miei amici; ma quando è venuto questo tuo figlio che ha sperperato i tuoi beni con le prostitute, tu hai ammazzato per lui il vitello ingrassato
Padre:	"Figliolo, tu sei sempre con me e ogni cosa mia è tua; ma bisognava far festa e rallegrarsi, perché questo tuo fratello era morto ed è tornato in vita; era perduto ed è stato ritrovato"».

Ore 20.55 Si inizia quindi con alcune domande ai ragazzi, del tipo
Cosa vi colpisce di più di questa storia?
L'avevate già sentita?
Cosa vi colpisce della statua.
Che cosa rappresenta questa parabola, quale è il suo significato?

Ore 21.00 Commento alla Parabola.

Brano del Vangelo

Disse ancora: «Un uomo aveva due figli. Il più giovane di loro disse al padre: "Padre, dammi la parte dei beni che mi spetta". Ed egli divise fra loro i beni.

Di lì a poco, il figlio più giovane, messa insieme ogni cosa, partì per un paese lontano, e vi sperperò i suoi beni, vivendo dissolutamente.

Quando ebbe speso tutto, in quel paese venne una gran carestia ed egli cominciò a trovarsi nel bisogno. Allora si mise con uno degli abitanti di quel paese, il quale lo mandò nei suoi campi a pascolare i maiali. Ed egli avrebbe voluto sfamarsi con i baccelli che i maiali mangiavano, ma nessuno gliene dava.

Allora, rientrato in sé, disse: "Quanti servi di mio padre hanno pane in abbondanza e io qui muoio di fame! Io mi alzerò e andrò da mio padre, e gli dirò: padre, ho peccato contro il cielo e contro di te: non sono più degno di essere chiamato tuo figlio; trattami come uno dei tuoi servi".

Egli dunque si alzò e tornò da suo padre; ma mentre egli era ancora lontano, suo padre lo vide e ne ebbe compassione: corse, gli si gettò al collo, lo baciò e ribaciò.

E il figlio gli disse: "Padre, ho peccato contro il cielo e contro di te; non sono più degno di essere chiamato tuo figlio".

Ma il padre disse ai suoi servi: "Presto, portate qui la veste più bella, e rivestitelo, mettetegli un anello al dito e dei calzari ai piedi;

portate fuori il vitello ingrassato, ammazzatelo, mangiamo e facciamo festa, perché questo mio figlio era morto ed è tornato in vita; era perduto, ed è stato ritrovato". E si misero a fare gran festa.

Or il figlio maggiore si trovava nei campi, e mentre tornava, come fu vicino a casa, udì la musica e le danze.

Chiamò uno dei servi e gli domandò che cosa succedesse.

Quello gli disse: "È tornato tuo fratello e tuo padre ha ammazzato il vitello ingrassato, perché lo ha riavuto sano e salvo".

Egli si adirò e non volle entrare; allora suo padre uscì e lo pregava di entrare.

Ma egli rispose al padre: "Ecco, da tanti anni ti servo e non ho mai trasgredito un tuo comando; a me però non hai mai dato neppure un capretto per far festa con i miei amici; ma quando è venuto questo tuo figlio che ha sperperato i tuoi beni con le prostitute, tu hai ammazzato per lui il vitello ingrassato".

Il padre gli disse: "Figliolo, tu sei sempre con me e ogni cosa mia è tua; ma bisognava far festa e rallegrarsi, perché questo tuo fratello era morto ed è tornato in vita; era perduto ed è stato ritrovato"».

Commento

Per aiutarsi nel commento, è molto utile l'immagine ingrandita a disposizione,

1. Il ragazzo è calvo ed è curvo verso la pancia del padre. E' come un bambino appena nato
2. Il ragazzo è svestito, straccione, ma ha ancora il pugnale, che nell'antichità riportava lo stemma della famiglia. Significa che anche se lontano da casa non si è mai staccato dalla propria famiglia.
3. Il padre ha una mano da uomo e una da donna, per rappresentare l'amore paterno e materno di Dio.
4. Il quadro è stato dipinto quando Rembrandt era praticamente cieco.
5. Sulla scena dell'abbraccio c'è luce, mentre a lato, nella penombra c'è una figura di uomo, che è il figlio maggiore. Lui, pur essendo rimasto nella casa del padre, è nelle tenebre.

Come si è detto, però, questo brano è stato scelto soprattutto nel contesto del tema del sacramento della riconciliazione.

Obiettivo principale è concludere e riassumere il percorso fatto fino ad oggi su questo sacramento.

Ma rimanendo alla parabola, sarebbe bello far capire ai ragazzi che questo racconto ripercorre esattamente le tappe che noi stessi seguiamo tutte le volte che pecchiamo.

1. Sentendoci liberi, prendiamo ciò che Dio ci ha dato e lo usiamo secondo i nostri piaceri. Il ragazzo non era padrone di nulla e ciò che ha ricevuto dal padre è stata la sua eredità, non qualcosa da lui stesso guadagnato. Tutto ciò che abbiamo lo abbiamo ricevuto da Dio, ma spesso diciamo che è nostro.
2. Il ragazzo scappa dalla casa del padre, così come la pecora esce dal recinto. Un recinto spesso è segno di costrizione, di asfissia, mancanza di libertà. Ed invece è una nostra protezione.
3. Nella prima fase noi siamo al settimo cielo mentre pecchiamo. Poi, dopo aver fatto sparire la gioia momentanea (perché il peccato porta sempre solo ad una breve gioia e poi ad un grande dolore), entra in gioco le conseguenze del peccato. Lontano da casa sua il figlio è spacciato.
4. Dopo aver provato la lontananza dal padre, il figlio si pente e decide di tornare. In realtà non è proprio un pentimento. Piuttosto una valutazione di ciò che gli è più comodo. Il figlio minore – non avendo ancora capito l'amore del padre – neppure prende in considerazione la possibilità che lo possa perdonare. Spera che almeno lo tratti come un suo servitore
5. Il padre invece non vuole sentire nulla di ciò che deve dire il figlio. Non gli chiede che cosa ne ha fatto dei suoi soldi. E' contento perché è tornato ed è vivo. E fa festa.
6. Il figlio maggiore, anche lui non ha compreso l'amore del padre. Non vuole perdonare il fratello, come invece ha fatto suo padre. Anche noi spesso non vogliamo perdonare chi ci ha offeso, dimenticando quanto perdono Dio ci ha fatto e ci farà
Ecco le parole del Padre Nostro: "rimetti a noi i nostri debiti, come noi li rimettiamo ai nostri debitori"

GIOCHI A TEMA

Ore 21.15 Si esce tutti e si fa il gioco di cavalli e cammelli, solo che le parole chiave sono **Padre** e **Figlio**. Vedi le storie da raccontare al fondo della presente.

Se i ragazzi fossero davvero tanti (esempio + di 25) si può eventualmente prendere in considerazione l'ipotesi di farlo nel campo da calcio e non sul piastrellato. Però il campo non deve essere affatto scivoloso e la zona di gioco perfettamente delimitata. Da escludere in prima battuta, quindi, ma da prendere in considerazione per grandi numeri.

SE FA FREDDO O PIOVE

Nel caso in cui invece faccia freddo o piova, si può fare questo gioco, tutti insieme nella sala giochi.

Padre e Figlio ballando

Si può fare un gioco dentro. E' una variante del classico gioco della case o della scopa. Si formano delle coppie (appunto il padre e il figlio), tranne uno che è "di troppo". Via con la musica! Allo stop, i figli vanno a cercare un altro padre e viceversa e nuovamente qualcuno si troverà solo. Vince chi rimane accoppiato il maggior numero di volte.

Staffetta dell'abbraccio (solo in caso di pioggia)

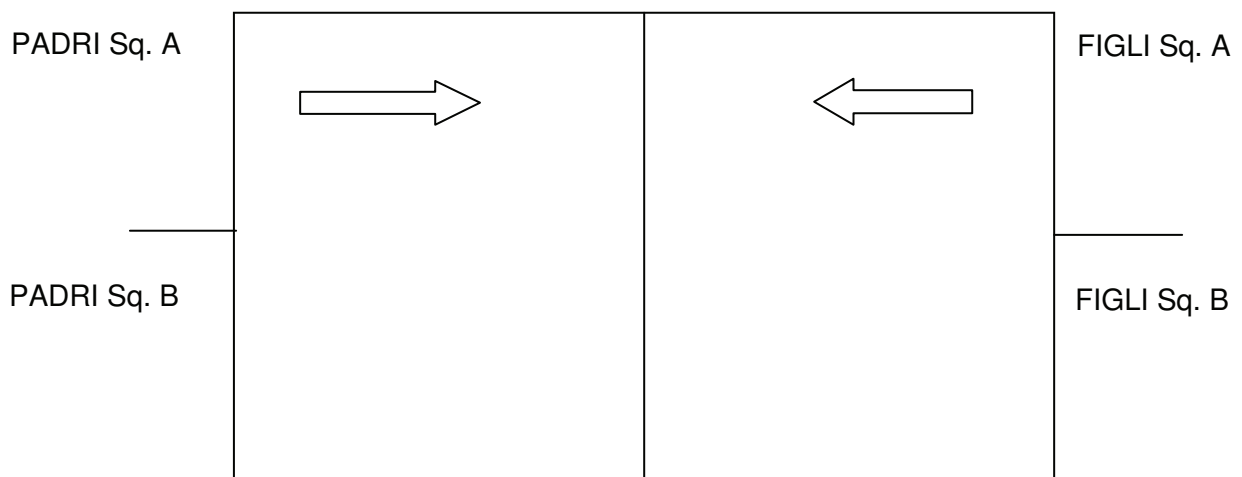
Su terreno di gioco si segnano tre linee; due oltre alle estremità e una in mezzo.

Ogni squadra si divide in due: metà(padri) vanno dietro a una linea in fondo e l'altra metà (figli) dietro l'altra, in fila in posizione di staffetta.

Al via del conduttore del gioco partono i primi giocatori di ogni parte, un padre e un figlio, raggiungono la linea centrale. Lì sarà disposta per ogni squadra una sedia con una bottiglia di bibita e dei bicchieri di plastica (uno per ogni componente della squadra). Padre e figlio dovranno prendere ciascuno un bicchiere e riempirlo di bibita, berlo tutto, gettare (senza farlo saltare fuori dal cestino) il bicchiere e tornare alla linea dei padri prendendosi sotto braccio.

Solo quando la coppia supera la linea possono partire i secondi, da una parte e dall'altra, che fanno le stesse cose e danno il cambio alle altre coppie.

Vince la squadra che per prima riesce a far giungere nella giusta sequenza, tutti i propri giocatori dietro la linea dei padri.



PA . . . e . . . FI . . . Storia 1 *(questa storia è la più bella)*

Recentemente su una **pagina** di giornale è comparsa la seguente storia. Un uomo di nome **Filippo** viaggiava tranquillo tranquillo su un treno in direzione di **Padova** quando all'improvviso sentì un boato, un enorme scoppio e infine un assordante **fischio**

Allarmato per l'accaduto, cercò il controllore, ma senza successo. Allora provò a **parlare**

Con qualche altro viaggiatore. Ne trovò uno molto disponibile, di nome **Paolo**. Questo uomo era sui 70 anni e stava viaggiando per andare a trovare suo **figlio**

A F....Forlì.

Anche lui si era spaventato dello scoppio e anche se un po' sordo aveva sentito bene

il **paurosoFischio**

Però lui era stato più fortunato, perché era riuscito a trovare il controllore, il quale con il viso **pallido**

Iniziando a balbettare, dovette ammettere che non sapeva proprio la causa di questo rumore. In somma era proprio un bel **pasticcio**.

Ma ecco che **finalmente**,

dagli altoparlanti del treno, una voce spiegò la causa del boato. Il capotreno stava guardando un **film** sulla sua TV portatile, quando per errore appoggiò il microfono per dare gli avvisi vicino alla TV.

Il **film**

Era ambientato a **Parigi**

Durante se seconda guerra mondiale. E durante i bombardamenti una bomba entrò nella **finestra**

Di un edificio, causando una esplosione, un boato e un fastidiosissimo f.....frastuono.

Parecchi

Dicevo, appunto, molti **passeggeri**, spaventati e **fifoni**

avevano chiesto informazioni. Ma non temete! Il capotreno ora ha spento la Tv e non ci saranno altri **pasticci**.

Fine della storia

PA . . . e . . . FI . . . Storia 2

Dopo aver letto la PA rabola del PA dre misericordioso, o del FI gliol prodigo, è lo stesso, FI nalmente iniziamo a giocare!

Vi racconterò una breve ma strana storiella.

Sapete che la FI danzata di un mio PA rente è molto devota a PA dre Pio? Decise di fare un pellegrinaggio a P...ietralcina, e così, PA sseggiando per l'Italia, incontrò molte F. . . lgure!

Innanzitutto incontrò una PA nettiera, che aveva una FI glia che non voleva lavorare in PA netteria, le sarebbe invece piaciuto fare la FI sioterapista.

Poi incontrò un bambino cha faceva la collezione di FI gurine PA nini, ma era disperato perchè suo PA pà gliele rubava per completare il suo album di FI gurine! Arrivata in Umbria, PA ssò per le colline, e tra io FI lari di un vigneto vide un PA store appoggiato al tronco di un albero di FI co. Questi le raccontò che le sue p . . . ecore stavano PA scolando tra i FI lari quando PA ssò di lì un . . . lupo che le fece scappare tutte.

Allora lui dovette cacciare la . . . FI era e andare a recuperare tutte le p. . . ecore, che erano arrivate fino a PA lermo attraversando F. . . lrenze!

La FI danzata di questo mio PA rente riprese il suo cammino, e FI nalmente arrivò a P . . . ietralcina e potè venerare PA dre Pio FI no a tarda notte.

Riunione A_21_ViaCrucis

*Via Crucis in Chiesa con i ragazzi
Versione "A"*

Obiettivo:

Presentare ai ragazzi la Via Crucis e viverla in modo adeguato alla loro età

Premessa e disposizione in Chiesa

1. E' molto importante trovarsi nel pomeriggio per preparare tutto.
Se per caso ci fosse un rosario per un defunto alla sera prima della nostra via crucis, non è il caso di preoccuparsi.
Ci si trova a maggior ragione del pomeriggio, ma **SENZA** però posizionare il materiale già nella chiesa. Dobbiamo preparare tutto, in modo che con 5 minuti si possa posizionare il materiale, ma non lasciarlo già nel suo posto definitivo.
Si può per esempio mettere su un tavolo il proiettore, con il DVD e il PC, già tutto collegato fra loro, solo da attaccare alla spina.
Portare tutto il materiale già dall'oratorio, e provare il corretto funzionamento di tutte le apparecchiature.

Insomma bisogna prepararsi per allestire la chiesa per la via crucis dei ragazzi nel più breve tempo possibile. Questo, ripeto, se si sa che c'è un rosario, altrimenti si può già lasciare tutto in posizione.
2. Sia che ci sia, sia che non ci sia il rosario, spostare comunque le panche delle navate laterali, in modo da aumentare lo spazio disponibile fra i muri laterali e le panche. Questo per agevolare il passaggio dei ragazzi.
E' chiaro che se si sa che ci sarà un rosario, occorrerà comunque garantire l'accessibilità alle panche stesse. Insomma, usare il buon senso.
3. Ai piedi dell'altare, porre lo schermo del video proiettore. Questa disposizione va curata, nel senso che deve essere posto direttamente sul piano dell'altare o rialzato in qualche modo se appoggiato sul piano delle panche, in modo che tutti, da seduti, possano vedere l'intero schermo (in particolare la parte inferiore) Altrimenti fin dal principio si crea disordine e disattenzione.
4. Collegare l'audio direttamente all'impianto di amplificazione della chiesa.
5. I ragazzi si siederanno – quando devono vedere il filmato – sulle prime panche della chiesa, sulle navate centrali.

Tempistiche

Ai ragazzi della terza media si chiede di venire alle 20.45, anziché alle 21.00

I ragazzi della seconda media, invece, vanno preventivamente informati che l'incontro terminerà più tardi, verso le 22.00

In ogni caso il ritrovo restava l'oratorio e dopo la Via Crucis, siamo tutti tornati in oratorio, dove abbiamo giocato un po' insieme.

Ore 20.30	Apertura Oratorio
Ore 20.45	Iniziano ad arrivare i ragazzi 3 media
Ore 20.55	Si lascia l'oratorio (leggermente dopo se ci fosse un rosario)
Ore 21.10	Dopo essere entrati dalla sacrestia, si entra in Chiesa e si inizia
Ore 21.40	Fine della Via crucis e ritorno in oratorio
Ore 22.00	Chiusura oratorio

Svolgimento

1. I ragazzi inizialmente vengono fatti entrare dalla sacrestia, in modo da creare già l'atmosfera giusta.
Chiedere di **SPEGNERE** i cellulari, di entrare nel clima della Passione e di avere rispetto.
2. Quando entrano in Chiesa trovano le luci quasi tutte spente (e va spiegato il motivo) perché questo ricorda il momento di tristezza di Gesù (la mia anima è triste fino alla morte) e il clima della sua cattura (era notte fonda)
Ad ognuno viene consegnato il foglio della Via Crucis.
Vengono fatti sedere sulle prime panche della navata centrale.
3. La prima stazione (Gesù condannato) è meditata attraverso l'ausilio della presentazione in power Point, tratta da Qumran.
4. Le stazioni dalla 2 alla 7 viene trasportata una croce. Ogni ragazzo a turno la porta da una stazione all'altra. Tutti hanno in mano il testo della Via Crucis e a turno leggono le varie parti
5. La parte finale della via crucis, è stata meditata guardando il film Jesus, da quando esce con la croce fino alla morte e sepoltura

CD 2

Dal minuto **1:10:42** → **1:18:12** (cioè fino alla fine della scena 8)

6. Infine le luci si accendono e c'è il commento del don circa la resurrezione

Note importanti:

Ricordarsi di appendere fuori dall'oratorio un cartello nel quale si avvisa i ritardatari che

- l'incontro sarà in Chiesa e che
- si entra dalla sacrestia e non dall'ingresso principale.

In ogni caso è conveniente che un animatore rimanga davanti all'oratorio fino almeno le 21.10 perché c'è sempre qualcuno della terza media che arriva in ritardo.

Lasciare inoltre le porte aperte affinché davvero un ritardatario possa entrare in Chiesa.

VIA CRUCIS

X i Ragazzi del POST

1° Stazione: **Gesù condannato a morte**

Meditiamo questa prima stazione guardando alcune immagini
Leggiamo e guardiamo in silenzio. Inizia la Via Crucis di Nostro Signore Gesù.

*Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo
perché hai salvato il mondo con la tua croce.*

2° Stazione: **Gesù riceve la croce**

*Egli allora, portando la croce,
si avviò verso il Golgota. (Gv 19)*

*250 milioni di bambini, nel mondo, lavorano come schiavi:
nelle fabbriche dei tappeti, dei fiammiferi, dei surgelati, dei giocattoli, dei mattoni,
nelle miniere di carbone, nelle officine del vetro, nella raccolta del thè,
della canna da zucchero...*

Gesù,
quando ti hanno presentato la croce, tu l'hai abbracciata perché a portare quel peso ti
aiutava l'amore e la compassione dei bambini che ogni giorno caricano sulle loro spalle
quintali di

mattoni, ai piccoli che nelle miniere spingono pesanti carrelli di carbone. Hai pensato

- ai raccoglitori della canna da zucchero sotto il sole cocente, senza un attimo di tregua;
- ai tessitori dei tappeti, chiusi in piccole umide stanze,
- alle bambine che lavorano nelle fabbriche di giocattoli, di fiammiferi, di surgelati,
- alle piccole raccoglitrice di the,
- ai piccoli guardiani di mandrie,
- ai 250 milioni di bambini lavoratori, sfiniti dalla fatica e pagati una miseria.

***Gesù, ti chiediamo perdono perché
la nostra società impone ai bambini
pesi più grandi di
loro e li lascia soli a portare la croce.***

*Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo
perché hai salvato il mondo con la tua croce.*

3° Stazione: Gesù cade sotto la croce

*Salvami, Signore dall'uomo violento,
egli trama per farmi cadere. (Ps 140)*

*In tutto il mondo ci sono oltre 600 mila
bambini soldato.*

*Vengono addestrati alla guerra,
sparano con spavalderia
ma nel loro cuore c'è tanta paura.*

Gesù,

quando sei caduto sotto il peso della croce, non hai pensato a te stesso, ma ai tuoi e nostri piccoli fratelli che cadono nella rete dei soldati crudeli.

Ancora piccolissimi sono addestrati alla guerra, costretti a sparare, feriti irrimediabilmente nel loro cuore.

La mitraglietta è la croce dei bambini soldato: la smontano, la caricano, la lucidano.

Sembrano spavaldi, ma nel cuore hanno una grande paura.

La sera mettono per cuscino quell'arnese di guerra e di notte i loro sogni si tingono di sangue. Questi ragazzi, come te, senza averlo cercato, salgono il Calvario appesantiti dalle armi e dalla violenza

<i>Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo perché hai salvato il mondo con la tua croce.</i>

4° Stazione: Gesù incontra sua Madre

*E Simone disse a Maria: una spada
di dolore trapasserà la tua anima. (Lc 1,43)*

Gesù,

quando la tua Mamma ti ha incontrato sulla via del calvario, avrebbe voluto gridare al mondo il suo dolore, invece ha pianto in silenzio insieme alle mamme dei bambini handicappati, mutilati, carcerati, denutriti, sfruttati, offesi.

Ha unito il suo dolore a quello delle mamme che hanno perduto i figli nella droga, nella violenza, negli incidenti stradali. Ha pensato alle mamme dell'Iraq, dell'Afghanistan, del Sudan, dell'Angola, della Palestina e di Israele che vedono i loro figli massacrati dalla guerra.

Ha abbracciato suo Figlio e, in Lui, ha voluto abbracciare il dolore di tutte le mamme.

<i>Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo perché hai salvato il mondo con la tua croce.</i>

5° Stazione: **Gesù aiutato dal Cireneo**

Costrinsero Simone di Cirene, padre di Alessandro e Rufo a portare la Croce. (Mc 15)

Gesù, quando i soldati ti videro sfinito, vollero farti aiutare da un uomo che si trovava lì per caso. Si chiamava Simone di Cirene e tornava dalla campagna, dopo una mattinata di lavoro.

Simone vide la tua stanchezza e mise la sua spalla accanto alla tua per sollevarti dal peso della croce.

Tu hai accettato volentieri perché in quell'uomo, pieno di compassione, vedevi tutte le persone buone che nella vita dimenticano la loro stanchezza per aiutare gli altri.

Hai pensato alle mamme, ai papà, ai sacerdoti, ai missionari, alle suore, ai tanti volontari che mettono la propria vita a servizio degli altri e, nel tuo cuore, li hai benedetti.

*Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo
perché hai salvato il mondo con la tua croce.*

6° Stazione: **Gesù asciugato dalla Veronica**

Un gruppo di donne faceva lamenti su di Lui. (Lc 23)

Sono tanti i missionari nel mondo: sacerdoti, suore e laici.

Annunciano il Vangelo, aiutano i fratelli e risvegliano il volto di Dio che dorme nel cuore dell'uomo.

Signore, il mondo ha bisogno di annunciatori gioiosi che facciano conoscere a tutti l'amore del Padre.

Chiama tanti missionari a portare il Vangelo fino agli estremi confini della terra.

*Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo
perché hai salvato il mondo con la tua croce.*

7° Stazione: **Gesù spogliato delle vesti**

Poi si divisero le sue vesti tirando a sorte su di esse. (Mc 15)

Gesù, con te hanno fatto come si fa spesso con i poveri: ti hanno spogliato di tutto e si sono presi le tue vesti. Nel mondo continua un sistema perverso che scava solchi di ingiustizia: ci sono bambini che muoiono di fame e bambini che mangiano troppo.

Ci sono bambini che non possono andare a scuola e bambini che non vogliono studiare, bambini che cercano il pane nelle immondizie e bambini che sprecano il cibo.

Bambini che hanno una bella casa e bambini che vivono sulla strada, bambini che lavorano 12 ore al giorno e bambini che vogliono solo giocare, bambini buoni che aiutano gli altri e bambini che non pensano mai al dolore e alla miseria dei fratelli meno fortunati.

*Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo
perché hai salvato il mondo con la tua croce.*

8° - 9° - 10° Stazione: **Gesù inchiodato in croce**
Gesù muore in croce
Gesù è posto nel sepolcro

Meditiamo gli ultimi momenti della Passione di Gesù guardando un pezzo del film Jesus. Guardiamo, preghiamo, ringraziamo.

*Ti adoriamo, Signore, e ti benediciamo
perché hai salvato il mondo con la tua croce.*

Ultima stazione: **Gesù è risorto.**

Commento del don

Riunione A_21_ViaCrucis

Via Crucis in Chiesa con i ragazzi
Versione "B"

E' stata fatta una via crucis in Chiesa a gruppi Post1 e Post2 riuniti.

Svolgimento reale

Dato che prima della via crucis, alle 20.30, c'è stato un rosario, non abbiamo potuto preparare nulla. Quindi la via crucis è stata svolta in questo modo

Ore 21.00 Partenza dall'oratorio
Ore 21.05 Ingresso dalla sacrestia, per creare il clima giusto, prima di entrare in chiesa
Ore 21.15 Inizio. Tutti seduti attorno all'altare, sulle panche. Eravamo in tutto, compresi gli animatori, 40 persone.

Mano a mano che le stazioni venivamo meditate, era proposto un segno

- 1° Stazione: Gesù condannato a morte
Segno: una mano che punta (vedi allegato) e canzone di Minghi "un uomo venuto da lontano", fatta ascoltare dopo la meditazione. Le meditazioni sono state preparate da don Raffaele e lette, dopo l'esposizione del segno caratteristico della stazione, da un animatore.
- 2° Stazione: Gesù è caricato della croce.
Segno: la croce viene fatta avanzare da una ragazzo a quello successivo, in modo tale che, prima della fine della via crucis, tutti abbiamo potuto apprezzare il peso della croce. Essa pesa circa 21 Kg, mentre quella trasportata da Gesù pesava 50 Kg.
- 3° Stazione: Gesù incontra sua madre
Segno: l'icona di Maria
- 4° Stazione: Gesù è spogliato delle sue vesti
Segno: vestiti posti ai piedi dell'altare e poi lanciati con violenza in alto. I vestiti non sono casuali. Fra di essi c'è anche la tunica da prete, che don Raffaele indosserà poi alla fine della via crucis, per impartire la Santa benedizione
- 5° Stazione: Gesù è inchiodato alla croce e muore
Segno: martello e chiodi
- 6° Stazione: Gesù Risorge
Segno: La stola, viene posta attorno alla croce e viene acceso il cero pasquale

Versione "teorica"

Anziché far stare i ragazzi fermi, inizialmente si era pensato di farli muovere in Chiesa, seguendo il percorso della via crucis. Le stazioni sarebbero state le stesse, così pure i segni. La parte conclusiva, però, sarebbe stata caratterizzata dalla visione di un pezzo di film che rappresentava la morte e poi la resurrezione di Gesù.

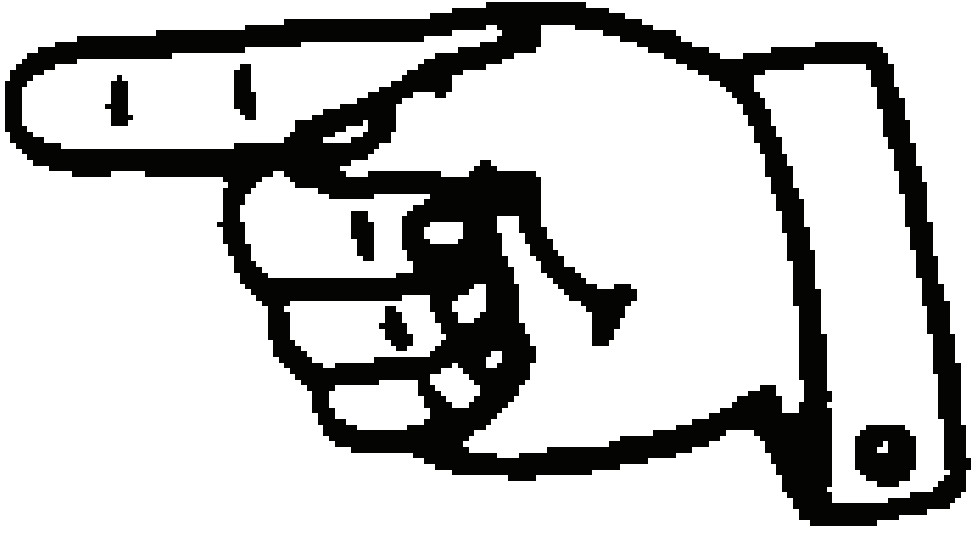
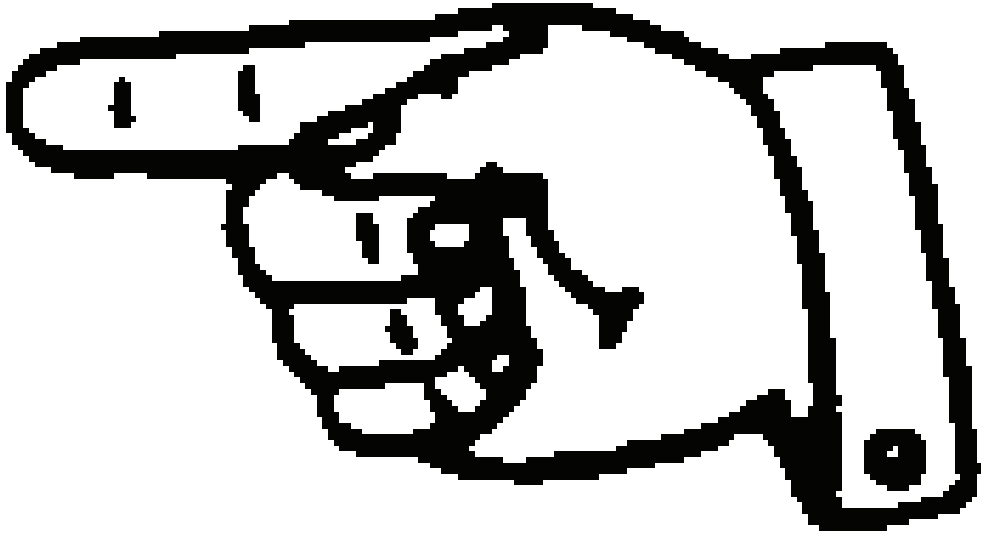
La resurrezione, poteva poi essere ulteriormente marcata dall'accensione di tutte le luci della Chiesa.

N.B. Ai ragazzi del post2, si era chiesto di venire alle 20.45, anziché alle 21.00

I ragazzi del post1, invece, erano stati informati che l'incontro sarebbe terminato più tardi, verso le 22.00

In ogni caso il ritrovo restava l'oratorio e dopo la Via Crucis, siamo tutti tornati in oratorio, dove abbiamo giocato un po' insieme. I tempi sono stati molto azzeccati, perché la Via crucis non è durata più di 25 minuti.

Pilato sei anche tu oggi!



Riunione A22_PasquaPassaggio

Pasqua = Passaggio

Obiettivo:

Recuperare il significato della Pasqua

Scoprire il significato dei simboli usati durante questo periodo

.....ruotando dall'inizio alla fine della riunione sulla parola chiave PASSAGGIO

Programma

Ore 20.45

Pregheira all'esterno

Raduno tutti insieme nella sala Tavoloni dove sarà posizionato proiettore
Visione della parte finale del film Jesus, da quando è sepolto fino alla fine
(cioè **fine scena 18 fino alla fine**).

Ore 20.55

Dopo la visione del film inizia la prima – breve – parte di commento alla festa di Pasqua e alla resurrezione. Questo verrà fatto attraverso le immagini e le scritte della presentazione in Power Point che è stata pensata proprio per collegare il film alla festa di Pasqua e ai simboli.

Parte prima della presentazione in Power Point

Nelle prime slide vengono indicate le date di morte di 2 fondatori di religioni (Maometto e Buddha). Ogni fondatore di religione è morto e si può vedere la sua tomba. Quella di Gesù invece non esiste, perché Gesù è resuscitato.

Nessuna religione e nessun uomo ha mai dichiarato di essere riuscito a resuscitare se stesso. Noi non crediamo in una persona morta, ma in Gesù, vivo ora e presente con noi a questa riunione. Proprio in mezzo a noi.

Ma Gesù è dovuto “passare” attraverso la morte. La Pasqua è proprio questo: passaggio dalla morte alla vita, dalle tenebre alla luce, dal peccato alla redenzione, dalla schiavitù alla libertà, dalla tristezza alla speranza.

Seconda parte della presentazione in Power Point

Nella seconda parte vengono visualizzati tutti i simboli della Pasqua. La presentazione è pensata per far prima vedere l'oggetto ai ragazzi e poi provare a far indovinare loro il significato. Quindi – proseguendo la presentazione – comparirà anche il vero significato di ogni oggetto. In particolare:

1. Colomba: simbolo di pace
2. Uovo: passaggio a nuova vita
3. Agnello: simbolo di debolezza e di dolcezza
4. Cero pasquale: Gesù risorto
5. Fuoco: passaggio dal freddo al caldo
6. Luce: passaggio dalla notte alla luce
7. Acqua: passaggio dallo sporco al pulito

Terza parte della presentazione in Power Point

In questa parte vengono elencati gli appuntamenti della settimana santa.

Per quanto riguarda l'invito alla confessione pasquale iniziare con il proporre alle ore 16.30 di Venerdì

Riga per riga si spiega il significato della funzione religiosa e si invitato i ragazzi.

La presentazione è disponibile anche su Qumran2

Titolo: I simboli della Pasqua

Area: Presentazioni/Quaresima

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=19160&nf=pasqua-simboli.zip&area=presentazioni&sottoarea=quaresima>

Terminata la presentazione in Power Point, se il gruppo è più numeroso di 20 persone, ci si divide in 2 gruppi, di cui uno rimane nella stanza tavoloni e l'altro si sposta in sala TV.

- Ore 21.10 Inizia una fase delicata, perché per essere davvero efficace richiede il silenzio dei ragazzi. Occorre quindi presentare in modo ottimo questa parte e chiedere la massima collaborazione e soprattutto rispetto.
- In particolare si ripercorrono le varie fasi della S. Messa di Pasqua, quella che si celebra la notte fra il sabato e la domenica.
- E' chiaro che deve parlare qualcuno che la conosca a fondo e che soprattutto vi abbia già partecipato diversi anni.
- si distribuisce ad ogni ragazzo una candela (la stessa che verrà poi usata durante la S. Messa di Pasqua).
 - Si spegne la luce (come la messa di Pasqua) e nel buio si commenta il significato di questo momento (buio = notte, paura, fallimento). Poi da un fiammifero, si passa la luce da un cero un po' più grosso (simbolo del cero pasquale) e da questo a tutte le candele. Esattamente come si fa durante la messa di Pasqua
 - Si mostra una bibbia e si spiega il significato del lungo periodo dedicato durante la S. Messa alle letture
 - Poi si porta al centro una bacinella piena di acqua e si spiega il significato. In particolare si immergerà poi un simil cero pasquale dentro l'acqua per tre volte come fa il sacerdote durante la Messa x benedire l'acqua. Far notare che da giovedì non ci sarà più acqua per farsi il segno della croce. Anche in diocesi, il giovedì vengono benedetti gli oli crismali usati durante l'anno. Il simil cero è disponibile nell'armadio della sala giochi superiore. Non è nient'altro che un tubo di cartone ricoperto con un foglio bianco. Nella parte superiore un tappo forato a misura per incastrarvi una normale candela. In genere abbiamo usato questa perché non riusciamo mai a procurarci un cero "vero". Se ci fosse...è chiaro che sarebbe molto meglio. Esistono anche ceri "medi", non grandi come quello pasquale che rimane esposto in Chiesa.
 - E poi si accenna al Gloria cantato....tutto in 3 -4 minuti
 - Infine si invita i ragazzi a partecipare alla S. Messa di Pasqua
- Ore 21.20 Dato che si parla di "passaggio", si esce e si gioca a "Sette Passaggi". Scopo del gioco è effettuare sette passaggi consecutivi ai propri compagni di squadra (con le mani) senza che la palla sia intercettata. Per giocare bene occorre distribuire le pettorine almeno ad una squadra. CERCARE PRIMA LE PETTORINE.

Nel caso piovessse o facesse molto freddo

Questo incontro è abbastanza lungo. Addirittura alcuni anni non si è riusciti nemmeno a fare il gioco finale (che comunque è meglio – nel limite del possibile cercare di fare)

Per questo motivo, se dovesse piovere, semplicemente basta iniziare leggermente più tardi e sostare un po' di più sui commenti a automaticamente si arriva alla fine dell'incontro.

Riunione A_23_Eucarestia

Eucaristia – Gv 6,48-60; 66-68

Obiettivo:

Riflettere sulla portata di questo sacramento, collegandosi agli eventi pasquali di morte e Resurrezione, all'ultima cena.

Del resto questo sacramento si è deciso di presentarlo proprio in questo periodo in quanto vicino agli eventi pasquali.

Brano di riferimento: Giovanni 6,48-60; 66-68

*«Io sono il pane della vita.
I vostri padri mangiarono la manna nel deserto e morirono.
Questo è il pane che discende dal cielo, affinché chi ne mangia non muoia.
Io sono il pane vivente, che è disceso dal cielo; se uno mangia di questo pane vivrà in eterno; e il pane che io darò è la mia carne, [che darò] per la vita del mondo».*
I Giudei dunque discutevano tra di loro, dicendo: «Come può costui darci da mangiare la sua carne?» Perciò Gesù disse loro:
*«In verità, in verità vi dico che se non mangiate la carne del Figlio dell'uomo e non bevete il suo sangue, non avete vita in voi.
Chi mangia la mia carne e beve il mio sangue ha vita eterna; e io lo risusciterò nell'ultimo giorno. Perché la mia carne è vero cibo e il mio sangue è vera bevanda.
Chi mangia la mia carne e beve il mio sangue dimora in me, e io in lui.
Come il Padre vivente mi ha mandato e io vivo a motivo del Padre, così chi mi mangia vivrà anch'egli a motivo di me.
Questo è il pane che è disceso dal cielo; non come quello che i padri mangiarono e morirono; chi mangia di questo pane vivrà in eterno».*
Queste cose disse Gesù, insegnando nella sinagoga di Cafarnao.
Perciò molti dei suoi discepoli, dopo aver udito, dissero: «Questo parlare è duro; chi può ascoltarlo?»
Da allora molti dei suoi discepoli si tirarono indietro e non andavano più con lui.
Perciò Gesù disse ai dodici: «Non volete andarvene anche voi?»
Simon Pietro gli rispose: «Signore, da chi andremmo noi? Tu hai parole di vita eterna;

Ore 20.45 Raduno e preghiera, divisione in 2 gruppi

Per presentare questo sacramento, faremo riferimento al miracolo di Lanciano. In particolare abbiamo a disposizione 2 strumenti:

- una presentazione in ppt e
- un video (in formato VHS e disponibile presso la Parrocchia).

Un gruppo (sala tavoloni) utilizzerà il VHS, con televisore, e l'altro gruppo (sala TV) la presentazione in ppt con proiettore. Non ci sono particolari motivi logistici per la scelta della stanze...ma una scelta va pur fatta.

Ovviamente questa divisione – come sempre – vale solo se i ragazzi sono così numerosi da rendere necessaria la divisione in 2 sottogruppi.

Il video è senz'altro da preferire alla presentazione.

Esiste molto materiale audiovisivo su questo argomento.

Anche su YouTube è facile trovare brevi filmati.

Vale davvero la pena visitare anche il sito ufficiale del Santuario:

<http://www.miracoloecucaristico.eu/>

- Ore 20.50 Pre-commento con il racconto (non lettura!) di quanto descritto nel brano di riferimento. Occorre puntualizzare molto sul motivo per cui i discepoli si scandalizzarono e se ne andarono: Gesù sembrava matto nel chiedere loro di mangiare la sua carne e bere il suo sangue.
Non bisogna far vedere subito il ppt o il video, ma prima presentare – attraverso il brano di Vangelo – questa realtà di fede: che l'eucaristia è davvero la carne e il sangue del Cristo.
- Ore 20.55 Visione del video o della presentazione in ppt e riassumere con i ragazzi quanto appena visto. Non tutti infatti comprendono davvero in cosa consista il miracolo di Lanciano.
Forse non sanno nemmeno quale sia il concetto di “miracolo”, visto che la moderna società usa questa parola con tale frequenza (riferita ai successi tecnologici) che potrebbe non risultare così strano che sia invece solo Dio il vero autore di tutti i miracoli.
Sta di fatto che l'esperienza degli anni precedenti insegna che occorre precisare, dopo aver visto il video/ppt, in cosa consista il miracolo di Lanciano, cercando di creare in loro stupore.
- Ore 21.00 Commento sul sacramento dell'Eucaristia.
Crediamo davvero che nell'eucaristia c'è il corpo di Cristo?
Come ci prepariamo a questo sacramento?
Come bisogna comportarsi subito dopo aver ricevuto l'ostia...
Desideriamo incontrare Cristo dentro di noi?
- Ore 21.10 Attività finale: preparazione del pane (vedi pagina seguente)

Attività finale – il pane

Spiegare ai ragazzi perché il pane:

- perché è un cibo semplice;
- perché è fatto di ingredienti che sono importanti per Gesù e che ritroviamo nel Vangelo.

In pratica l'animatore ha davanti sul tavolo tutti gli ingredienti.

Mano a mano mette in una terrina ogni ingrediente spiegandone l'importanza con riferimento alla Scrittura:

SALE: "Voi siete il sale della terra; ma se il sale perdesse il sapore, con che lo si potrà render salato?" (Mt 5,13a)
"Buona cosa il sale; ma se il sale diventa senza sapore, con che lo salerete? Abbiate sale in voi stessi e siate in pace gli uni con gli altri" (Mc 9,50)

GRANO (farina): "In verità, in verità vi dico: se il chicco di grano caduto in terra non muore, rimane solo; se invece muore, produce molto frutto" (Gv 12,24)

LIEVITO: "Il regno dei cieli si può paragonare al lievito, che una donna ha preso e impastato con tre misure di farina perché tutta si fermenti" (Lc 13,20; Mt 13,33)

ACQUA: "Chiunque beve di quest'acqua avrà di nuovo sete; ma chi beve dell'acqua che io gli darò, non avrà mai più sete, anzi, l'acqua che io gli darò diventerà in lui sorgente di acqua che zampilla per la vita eterna" (Gv 4,13-14)

Infine si mescolano questi ingredienti, spiegando che è importante che ci siano tutti e che tutti collaborino, siano mischiati insieme.

1. Il risultato di questi ingredienti sono delle pagnotte di pane (comprare delle piccole pagnotte morbide, una per ognuno):
2. Lo spezzare il pane era il gesto centrale delle riunioni anche nelle prime comunità cristiane, quando ancora non esisteva la Messa come abbiamo noi oggi.
3. Mangiare lo stesso pane esprimeva riconoscenza a Dio e l'unità dei commensali: il capofamiglia prendeva il pane, imponeva le mani sul pane e recitava una preghiera di benedizione, spezzava il pane e lo distribuiva ai commensali. Ecco perché possiamo chiamare questo sacramento eucaristia o comunione.
4. Spiegare il gesto dello spezzare l'ostia, l'Agnello di Dio, spezzato per la nostra salvezza, quindi è davvero il pane della vita.
5. Segno: ognuno spezza la propria pagnotta e ne condivide una metà con chi sta alla propria destra, condividendo proprio come aveva fatto Gesù, in segno riconciliazione e alleanza.
6. Al termine possono mangiare il pane o portarlo a casa.

Chiaramente questa attività (che nel 2010, primo anno di introduzione) è venuta molto bene, richiede una seria preparazione da chi guida questa attività. Dipende dall'animatore riuscire ad attirare l'attenzione dei ragazzi.

PRENDERE PAGNOTTE PICCOLE PICCOLE

Gioco finale: una specie di cruciverba in cui si ottiene la parola SALVEZZA (chiedere a Fabio L.)

TUTTO SU LANCIANO

Tratto dal sito ufficiale del Santuario di Lanciano

Per gli ANIMATORI

L'Evento

Il Miracolo Eucaristico di Lanciano è avvenuto circa l'anno settecento. Ciò si desume da circostanze e concomitanze storiche dovute alla persecuzione in Oriente da parte dell'Imperatore Leone III, l'Isaurico, il quale iniziò una feroce persecuzione contro la Chiesa e il culto delle immagini sacre (iconoclastia). In concomitanza della "lotta iconoclasta" nella Chiesa orientale, molti monaci greci si rifugiarono in Italia, tra essi i monaci basiliani, discepoli di San Basilio (329-379) Vescovo di Cesarea di Cappadocia (nell'attuale Turchia Orientale). Alcune comunità di esse si rifugiarono a Lanciano.

Un giorno un monaco mentre celebrava la Santa Messa fu assalito dal dubbio circa la presenza reale di Gesù nella Santa Eucaristia. Pronunziate le parole della consacrazione sul pane e sul vino, all'improvviso, dinanzi ai suoi occhi vide il pane trasformarsi in Carne, il vino in Sangue.

La tradizione, non attenta come noi oggi ai particolari delle vicende umane, non ci ha consegnato i dati anagrafici del monaco-sacerdote tra le cui mani si è verificato lo straordinario e inatteso mutamento. Sappiamo che era un monaco di rito orientale, greco, appartenente alla grande famiglia spirituale dei basiliani. Un documento del 1631, che riferisce il Prodigio con dovizia di particolari, ci aiuta ad entrare nel mondo interiore dell'anonimo protagonista, dipingendolo *"non ben fermo nella fede, letterato nelle scienze del mondo, ma ignorante in quelle di Dio; andava di giorno in giorno dubitando, se nell'ostia consacrata vi fosse il vero Corpo di Cristo e così nel vino vi fosse il vero Sangue"*. Un uomo dunque tormentato dal dubbio, disorientato dalle varie correnti d'opinione, anche nel campo della fede, lacerato dalla inquietudine quotidiana.

Quale fu la sua reazione di fronte alla inattesa mutazione che coinvolse anche le specie sacramentali? Attingendo dal citato documento, leggiamo: *"Da tanto e così stupendo miracolo atterrito e confuso, stette gran pezzo come in una divina estasi trasportato; ma, finalmente, cedendo il timore allo spirituale contento, che gli riempiva l'anima, con viso giocondo ancorché di lacrime asperso, voltatosi alle circostanti, così disse: 'O felici assistenti ai quali il Benedetto Dio per confondere l'incredulità mia ha voluto svelarsi in questo santissimo Sacramento e rendersi visibile agli occhi vostri. Venite, fratelli, e mirate il nostro Dio fatto vicino a noi'".* E' il sentimento comune che si accompagna ad ogni esperienza di Dio e del suo misterioso agire con i figli degli uomini. Il pane e il vino, investiti dalla forza creatrice e santificatrice della Parola, si sono mutati improvvisamente, totalmente e visibilmente in Carne e Sangue.

La datazione

Non abbiamo nessun elemento in mano che ci permetta di fissare il giorno, il mese o l'anno preciso in cui l'Evento si è verificato. La voce della testimonianza storica tardiva e la testimonianza della tradizione orale unanime inquadrano il Fatto entro la cornice dell'VII secolo, senza ulteriori precisazioni.

Un qualche aiuto ci viene dalla storia del secolo in questione. Sappiamo per certo che in Oriente, sotto l'Imperatore Leone III, si scatenò virulenta la lotta iconoclasta contro il culto delle immagini sacre, culto ritenuto legittimo e teologicamente ineccepibile dalla Chiesa romana. Una dolorosa vicenda datata all'anno 725 e che determinò un incremento del flusso migratorio dei monaci greci in Italia, tra cui la piccola comunità approdata a Lanciano.

Alla luce di questo generale quadro di riferimento, possiamo ritenere fondatamente e ragionevolmente che il Miracolo si sia verificato tra gli anni 730-750 dell'era cristiana, con buona approssimazione.

L'esame scientifico

In novembre 1970, per le istanze dell'arcivescovo di Lanciano, Monsignor Perantoni, e del ministro provinciale dei Conventuali di Abruzzo, e con l'autorizzazione di Roma, i Francescani di Lanciano decisero di sottoporre a un esame scientifico queste "reliquie" che risalivano a quasi 12 secoli. Certamente era una sfida: ma né la fede cattolica (che qui non era affatto in gioco), né una tradizione storica certa hanno nulla da temere dalla scienza, perché ciascuna rimane nel proprio campo.

Il compito fu affidato al dott. Edoardo Linoli, capo del servizio all'ospedale d'Arezzo e professore di anatomia, di istologia, di chimica e di microscopia clinica, coadiuvato del prof. Ruggero Bertelli dell'Università di Siena. Il dott. Linoli effettuò dei prelievi sulle sacre reliquie, il 18 novembre 1970, poi eseguì le analisi in laboratorio.

Il 4 marzo 1971, il professore presentò un resoconto dettagliato dei vari studi fatti. Ecco le conclusioni essenziali:

1. La "carne miracolosa" è veramente carne costituita dal tessuto muscolare striato del miocardio.
2. Il "sangue miracoloso" è vero sangue: l'analisi cromatografica lo dimostra con certezza assoluta e indiscutibile.
3. Lo studio immunologico manifesta che la carne e il sangue sono certamente di natura umana e la prova immunoematologica permette di affermare con tutta oggettività e certezza che ambedue appartengono allo stesso gruppo sanguigno AB. Questa identità del gruppo sanguigno può indicare l'appartenenza della carne e del sangue alla medesima persona, con la possibilità tuttavia dell'appartenenza a due individui differenti del medesimo gruppo sanguigno.
4. Le proteine contenute nel sangue sono normalmente ripartite, nella percentuale identica a quella dello schema siero-proteico del sangue fresco normale.
5. Nessuna sezione istologica ha rivelato traccia di infiltrazioni di sali o di sostanze conservatrici utilizzate nell'antichità allo scopo di mummificazione. Certo, la conservazione di proteine e dei minerali osservati nella carne e nel sangue di Lanciano non è né impossibile né eccezionale: le analisi ripetute hanno permesso di trovare proteine nelle mummie egiziane di 4 e di 5.000 anni. Ma è opportuno sottolineare che il caso di un corpo mummificato secondo i procedimenti conosciuti, è molto differente da quello di un frammento di miocardio, lasciato allo stato naturale per secoli, esposto agli agenti fisici atmosferici e biochimici.

Il prof. Linoli scarta anche l'ipotesi di un falso compiuto nei secoli passati: "Infatti, dice, supponendo che si sia prelevato il cuore di un cadavere, io affermo che solamente una mano esperta in dissezione anatomica avrebbe potuto ottenere un "taglio" uniforme di un viscere incavato (come si può ancora intravedere sulla "carne") e tangenziale alla superficie di questo viscere, come fa pensare il corso prevalentemente longitudinale dei fasci delle fibre muscolari, visibile, in parecchi punti nelle preparazioni istologiche. Inoltre, se il sangue fosse stato prelevato da un cadavere, si sarebbe rapidamente alterato, per deliquescenza o putrefazione.

Nuovo esame scientifico

La relazione del prof. Linoli fu pubblicata in Quaderni Sclavo in Diagnostica, 1971, fasc. 3 (Grafiche Meini, Siena) e suscitò un grande interesse nel mondo scientifico. Anche nel 1973, il Consiglio superiore dell'Organizzazione mondiale della Sanità, O.M.S./O.N.U. nominò una commissione scientifica per verificare, mediante esperimenti di controllo, le conclusioni del medico italiano. I lavori durarono 15 mesi con un totale di 500 esami. Le ricerche furono le medesime di quelle effettuate dal prof. Linoli, con altri complementi. La conclusione di tutte le reazioni e di tutte le ricerche confermarono ciò che già era stato dichiarato e pubblicato in Italia.

In maniera precisa, fu affermato che i frammenti prelevati a Lanciano non potevano essere assimilati da tessuti mummificati. La loro conservazione dopo quasi dodici secoli, in reliquiari di vetro e in assenza di sostanze conservanti, antisettiche, antifermentative e mummificanti, non è scientificamente spiegabile: infatti i vasi che racchiudono queste reliquie non impediscono l'accesso dell'aria e della luce né l'entrata di parassiti d'ordine vegetale o animale, veicoli ordinari dell'aria atmosferica. In quanto alla natura del frammento di carne, la commissione dichiara senza esitazione che si tratta di un tessuto vivente perché risponde rapidamente a tutte le reazioni cliniche proprie degli esseri viventi.

Questo responso perciò conferma pienamente le conclusioni del prof. Linoli. E non è meno sorprendente constatare che un miracolo italiano dell'alto medioevo abbia interessato sino a questo punto l'OMS e le Nazioni Unite! Ma, è questa un'altra sorpresa, l'estratto-riassunto dei lavori scientifici della Commissione Medica dell'OMS e dell'ONU, pubblicato in dicembre 1976 a New York e a Ginevra, dichiara nella sua conclusione che la scienza, consapevole dei suoi limiti, si arresta davanti alla impossibilità di dare una spiegazione. L'ultimo paragrafo non è certamente una dichiarazione di fede religiosa, ma è almeno l'apologia dell'umiltà che deve possedere colui che si dedica alla ricerca scientifica. Lo scienziato, a un certo momento delle sue investigazioni, deve ricordarsi che egli non è altro che un uomo sul pianeta terrestre.

Riunione A_24_Matrimonio

Sacramento del matrimonio

Obiettivo: far riflettere i ragazzi su questo sacramento

Premessa1:

Questo incontro e quello A_25_Sacerdozio, sono strettamente collegati fra loro. Sono del tutto identici, solo che in questo si intervista una coppia sposata (o una sola persona sposata), mentre nell'A_25 un sacerdote (= il nostro don).

Premessa2:

Alcuni anni, questi due incontri sono stati “fusi” in una sola serata, intervistando in contemporanea sia il don che la coppia sposata. Entrambe le 2 versioni (2 serate, oppure 1 solo incontro) sono validi, ma la versione “1 solo incontro con 2 testimoni” è più efficace, perché i ragazzi possono immediatamente avere un confronto fra i sacramenti.

Questo incontro è necessario farlo tutti insieme, anche se il gruppo fosse numeroso.

Programma

- Ore 20.45 Raduno (cercare di essere puntuali!!)
Preghiera e divisione in due gruppi
Ci si divide in gruppetti da non più di 8 persone.
Ogni gruppo dovrebbe avere una propria stanza, in modo da essere separata dagli altri.
Hanno al massimo 10 minuti per preparare 2 o 3 domande da porre al “testimone”
Gli animatori dovrebbero vigilare non tanto suggerendo, quanto piuttosto a tenere un po' il clima di serietà (almeno un poco).
- Ore 21.00 Una volta che ogni gruppo ha preparato le domande e incaricato chi le legge, ci si ritrova tutti insieme nella sala Tavoloni
Si propongono le domande preparate al testimone, che risponderà.
- Ore 21.25 L'incontro non deve essere troppo lungo. Guardare l'orologio e non superare i 25 minuti, a meno che non risulti particolarmente interessante.
- Superato questo tempo limite...l'attenzione dei ragazzi crolla, mentre il disturbo sale vertiginosamente.

N.B1.

E' importante la presenza del don al questo “interrogatorio”, in quanto possa dare – sulla base delle domande e di come evolve l'incontro, delle basi di catechesi su questo sacramento. Quindi ovviamente può intervenire quanto e come ritiene opportuno. Del resto l'intervista è solo un mezzo per darci l'opportunità di parlare di questo sacramento.

N.B.2

Dato che questo incontro è sempre verso la fine, si chiede sempre ai ragazzi di portare le iscrizioni per il campo estivo. Fare pubblicità, ricordarlo spesso.

Riunione A_25_Sacerdozio

Sacramento del sacerdozio

Obiettivo: far riflettere i ragazzi su questo sacramento

Questo incontro è identico all'A_24_Matrimonio, solo che questa volta sarà intervistato il nostro don.

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**

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	Se NON piove: Una scala, per andare in canonica. Lì vicino, se cercate, trovate. Se Piove: Dopo aver trovato almeno 4 cifre del telefono, andare dal responsabile del gioco per ricevere un altro indizio		NUMERO TELEFONICO (prefisso XXX)
2	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 Se PIOVE: Calcolate il cubo di 8 e poi andate dal responsabile del gioco: ATTENZIONE. SOLO se avete già superato tutte le prove		
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**