



è festa!



Sussidio per
l'animazione in
Oratorio

2011

2012

2013

ORATORIO TRA FESTA E TRASCENDENZA



è festa!

Sussidio per l'animazione in Oratorio

Progettazione, contenuti e coordinamento: Mauro Bignami

Percorso sul Credo: don Vincenzo Saracino

Disegni: Enrico Galletti

Hanno collaborato: Andrea Ballabio, Simone Biagioli, Silvia Bortolotti, don Vito Campanelli, Agnese Carloni, Enrico Carosio, Roberta Carta, Claudia Ciacci, Carmela D'Antonio, Angela Fariello, Nadia Liverano, Gian Carlo Manara, Gloria Manca, Matteo Mazzetti, Francesca Napoletano, don Piero Nestola, Alessio Perniola, Giacomo Prati, Manuel Reitano, Stefano Ropa, Rosa Angela Silletti, Giuseppe Tondelli, Cristina Tugnoli, Matteo Zocca e l'equipe formativa del Progetto Oratorio 20.20.

Si ringraziano anche per il gentile contributo Mirko Natuzzi, Mariateresa Nuzzi, Antonella Silletti.

“Non c'è Oratorio senza Domenica” di Mario Spezzibottiani, della collana Oratorio è edito da EDB (2005)

A cura di: ANSPI - Associazione Nazionale San Paolo Italia.

Stampa ad uso interno

www.anspi.it - oratorio20.20@gmail.com

INTRODUZIONE

Perchè un sussidio sulla festa?

Perchè è possibile essere persone di festa anche in questo tempo...

Perchè la festa trascina nella gioia tutta la persona...

Perchè la festa è un dono....

Perchè ogni Domenica è una festa...

Perchè ogni festa è una Domenica...

Perchè è importante mantenere degli spazi di ringraziamento e di lode....

Perchè la festa esalta il valore intimo delle relazioni...

Perchè la festa è insita in ogni persona...

Perchè del benessere del divertimento hanno sete le nostre vite....

Perchè si festeggia quando si è felici...

Perchè si festeggia con gli amici...

Perchè ogni scusa è buona per fare festa...

Perchè far festa comunica amore...

Perchè in una festa ciascuno può essere protagonista...

Perchè tutti possono far festa...

Perchè la festa è occasione di creatività...

Perchè festa e nuove generazioni vanno di pari passo....

Perchè l'incontro con il Signore Gesù è una festa...

Perchè la festa è un linguaggio dell'Oratorio...

Perchè la festa è nel DNA dell'Oratorio...

Perchè trovarsi in Oratorio è sostanzialmente sempre una festa!

è festa

PERCHÉ FAR FESTA IN ORATORIO?

È festa è “un sussidio nell'anno”. Ma in quale anno? Nell'anno della fede.

Ovvero è una proposta di percorso per l'Oratorio, inserito nel cammino annuale pastorale della Chiesa, per la quale si offre come strumento.

Infatti, come si evince dal titolo stesso, esso intende volutamente collocarsi nell'anno del 50° di ANSPI e nell'anno che il Santo Padre e la Chiesa Cattolica dedicano alla **fede**: *«nella fede risuona l'eterno presente di Dio, che trascende il tempo e tuttavia può essere accolto da noi solamente nel nostro irripetibile oggi. Perciò ritengo che la cosa più importante, specialmente in una ricorrenza significativa come l'attuale, sia ravvivare in tutta la Chiesa quella positiva tensione, quell'anelito a riannunciare Cristo all'uomo contemporaneo. Ma affinché questa spinta interiore alla nuova evangelizzazione non rimanga soltanto ideale e non pecchi di confusione, occorre che essa si appoggi ad una base concreta e precisa, e questa base sono i documenti del Concilio Vaticano II, nei quali essa ha trovato espressione.»* (Omelia del Santo Padre Benedetto XVI, Piazza San Pietro - Giovedì, 11 ottobre 2012).

4

Dunque è arrivato il tempo, per gli animatori e gli educatori dell'Oratorio, di farsi trovare con la “lanterna accesa”: da anni, chi vive quotidianamente l'Oratorio, avverte la necessità di riproporre una “nuova evangelizzazione”, ovvero l'esigenza di non dare più per scontato né con ragazzi, né con gli adulti e con la cittadinanza che circonda l'Oratorio, i fondamenti della fede in Cristo.

Ed oggi il Papa, conferma questa esigenza. Occorre nuovamente rispolverare le vecchie immagini, gli appuntamenti, gli incontri, i viaggi, i luoghi, i profumi, tutto quello che ha fatto innamorare di Dio, chi è cattolico e animatore di Oratorio da tempo. Perché quei preziosi ricordi, oggi, sono il *sale* e la *luce* che possono illuminare la porta dell'incontro con Dio, alle persone che ancora non lo conoscono nella Sua magnifica bellezza, e ai ragazzi che cercano, disperatamente, qualcuno disposto ad amarli davvero.

E lo Spirito Santo, immancabile anello nuziale con il quale il Padre si mantiene continuamente fedele alla promessa verso la Sua Chiesa, soffia, per indicarci uno strumento fecondo, tra i tanti segni che sta predisponendo per noi discepoli, al fine di attuare questa occasione di nuovo innamoramento, questa nuova evangelizzazione.

La **festa**. Ecco lo strumento che, se riscoperto nel suo significato originario e più profondo, può trasformare o confermare i nostri Oratori in luoghi di autentico

jesu

insieme

incontro con Dio. Perché come spiega Don Vito Campanelli negli *Orientamenti ANSPI 2012-2013*, **la festa è un momento culminante di relazione affettiva**, un momento in cui l'uomo può coltivare e curare la relazione con gli altri, e con Dio stesso: «per il fatto che Dio, nel settimo giorno, - si riposò e cessò da ogni suo lavoro - per fare festa con l'uomo, dice quanta considerazione abbia nei suoi riguardi. Facendo festa, Dio tratta l'uomo come un partner degno di rispetto. Dio fa festa per prendersi cura dell'uomo, per stare con lui e per condividere quanto è stato fatto e quanto sarà ancora fatto. Da questo punto di vista, possiamo, quindi, ben affermare che la festa ha in sé un profondo significato relazionale, dice qualcosa di importante sulla natura dell'essere umano, dice insomma che l'uomo è "relazione in sé" aperta all'incontro con l'altro».

E ancora, prosegue don Vito, la festa risulta specchio che permette di vedere quanto Dio ami l'uomo, proprio perché, attraverso la festa, oltre che riconoscerlo Suo "pari", Suo "compagno di festeggiamenti", **lo nobilita e ne valorizza la libertà**: «Ed ancor più per i cristiani, con la Pasqua di resurrezione, con la domenica quale prototipo di ogni festa, il riscatto è ancora più profondo, è liberazione dalla morte. Ne deriva una nuova concezione dello scorrere del tempo, non più attorcigliato in un continuo ripetersi, ma slanciato nell'eternità. Rompendo il rigido schema circolare di un tempo chiuso in se stesso, la festa, con la resurrezione di Cristo, viene a dare al tempo una "architettura di libertà". Da questa prospettiva, l'uomo festeggia perché non può essere sottomesso al giogo dell'avidità e al dominio della produzione o dei consumi. L'uomo è libero non perché evade dai fastidi della vita quotidiana nello stordimento del fine settimana, ma perché la sua vita è riconosciuta nel confronto con l'altro come un valore.»

5

Infatti vale la pena ricordarsi che siamo, in molti casi, uomini liberi, e, dato l'ossigeno vitale che la libertà dona, è indispensabile modificare le nostre abitudini e aggiungere una nuova pratica: vivere ogni nostro giorno come fosse una festa.

Organizzare, quindi, ogni giornata in Oratorio come fosse una festa, e non festeggiare più soltanto quando ricorrono le date colorate di "rosso" sui calendari.

Questo senza perdere la sacralità e l'unicità delle feste di precetto o delle festività riconosciute dalla comunità civile, quanto piuttosto estendendone il clima anche a tutti gli altri giorni, portando un poco di straordinarietà nell'ordinarietà delle prassi abituali. Un po' come il Re Davide usava fare, nell'immane rito quotidiano di lode all'Altissimo: Davide festeggiava per ringraziare Dio, perché era consapevole della fortuna in suo possesso, quella di essere uomo libero e amato.



è festa

E se guardiamo la festa da questo punto di vista, è inevitabile chiedersi come poter contribuire affinché ogni uomo possa sentirsi libero e amato, ed essa diventa dunque anche **occasione di solidarietà concreta** verso coloro che vivono una condizione di prigionia, materiale o spirituale che sia: *«in tale prospettiva, la festa diventa un contesto di salvezza offerta e ricevuta dove si vive la solidarietà e la gratuità secondo la logica del dono. Dovremmo, perciò, riconsiderare il fare festa nei nostri Oratori e Circoli e chiederci se, effettivamente, sono una concreta proposta di salvezza, se offrono aiuto e sanno venire incontro ai disagi di chi soffre o di chi è in difficoltà.»* (Campanelli, Orientamenti ANSPI 2012-2013).

Don Bosco è stato tra i primi a riconoscere la festa come strumento di nuova evangelizzazione e di carità spirituale, infatti spiega don Vito: *«Il XIX secolo, come sappiamo, vede l'avanzare di nuove idee illuministiche che portano ad un certo decadimento della fede, accompagnato dal configurarsi di un nuovo assetto geo-politico e dalla rivoluzione industriale, con tutte le sue conseguenze in campo sociale e morale. Nella città di Torino dell'800, don Bosco è particolarmente impressionato dalla situazione della gioventù, che lui definisce "abbandonata". Egli annota nei suoi scritti: "nelle carceri, imparai tosto a conoscere quanto sia grande la malizia e la miseria degli uomini. Vedere turbe di giovanetti, sull'età dei 12 ai 18 anni; tutti sani, robusti, d'ingegno svegliato; ma vederli là inoperosi, rosicchiati dagli insetti, stentare di pane spirituale e temporale, fu cosa che mi fece inorridire". Da quest'esperienza, dietro consiglio del suo padre spirituale don Cafasso, nasce in don Bosco la volontà di "prendersi cura di loro". L'occasione, da cui poi nacque il suo primo Oratorio, si presentò proprio durante una festa.»*

E il riferimento è all'8 dicembre, alla Festa dell'Immacolata concezione di Maria. Con grande abilità quindi Giovanni Bosco è riuscito a santificare la festa di Maria, in modo talmente gioioso, da intercettare anche i giovani più spenti e demotivati.

Ma per vivere con tale spirito, ricco di positiva energia, ogni giornata è indispensabile allenare e mettere in campo tutta la **creatività** di cui si è capaci, proprio come S. Filippo Neri e Giovanni Bosco insegnano a fare, e come anche il Papa Ratzinger stesso ci ricorda nell'intervista rilasciata nel corso del viaggio a Praga, il settembre scorso, quando dice: *«normalmente sono le minoranze creative che determinano il futuro, e in questo senso la Chiesa cattolica deve comprendersi come minoranza creativa che ha un'eredità di valori che non sono cose del passato, ma sono una realtà molto viva ed attuale».*

E gli animatori di Oratorio sono in prima fila a raccogliere il guanto di sfida del presentare proposte creative a coloro che si impegnano ad educare. Perché da anni sono tra i primi a interrogarsi su come rivolgere ai ragazzi che frequentano l'Oratorio una **proposta educativa integrale e integrata**, dove la trasmissione dei contenuti, in primis la conoscenza di Dio e del Suo amore per l'uomo, possa avvenire attraverso la testimonianza di uno stile di vita appassionato nella sequela di

insieme

isuspi



Cristo e attraverso l'utilizzo di metodologie e linguaggi di animazione interessanti e attuali rispetto al contesto ambientale e temporale in cui l'Oratorio si colloca.

A tal punto che l'Oratorio è divenuto sia **casa accogliente** in cui ritrovarsi con una comunità di affetti, sia il luogo dove raccogliere la **possibilità di orientare la propria scelta identitaria e vocazionale di vita**.

In questo la festa giunge nuovamente in soccorso agli educatori e alla comunità cristiana poiché: *«Il fare festa, così come l'Oratorio ha saputo interpretare, viene ad assumere un ulteriore significato: ha in sé la possibilità di facilitare una proposta educativa integrale ed integrata. Integrale perché può aiutare a fare sintesi ed unità in una vita frammentata e disordinata. La festa, con i suoi simboli, con i suoi riti, con i suoi linguaggi coinvolge tutta la vita e può, se fatta bene, aiutare la persona a decifrarsi. Inoltre è integrale anche perché è aperta a tutti: in Oratorio, quando si fa festa, nessuno viene escluso, in quanto la prima preoccupazione è proprio l'accoglienza.»* (Campanelli).

Un ragazzo che vive un **Oratorio in festa** e, attraverso questo clima di gioia entra in relazione con Dio, scoprendo le proprie attitudini al punto da orientare il proprio futuro, non può che sperimentare la gratitudine tipica di chi si sente amato. Infatti è impagabile assaporare la consapevolezza di un amore, che si cura dell'altro al punto da desiderare che l'amato possa realizzare a pieno la propria identità, e quindi felicità.

Una volta investiti da questo amore, sarà facile riconoscere che si è varcata la porta della casa di Dio ed è del Suo amore che si è ricolmi e innamorati.

è festa

NON C'È ORATORIO SENZA DOMENICA

"Non c'è Oratorio senza Domenica"... perché c'è una strettissima relazione tra l'Oratorio e la Domenica.

La riscoperta e il rilancio del vero senso della Domenica per la vita dei singoli e dell'intera comunità cristiana, anzi per la loro stessa identità, ci appare come una vera e propria *"sfida"*, ossia come un'impresa obiettivamente difficile, ma insieme come un'autentica *provocazione* e una provvidenziale opportunità.

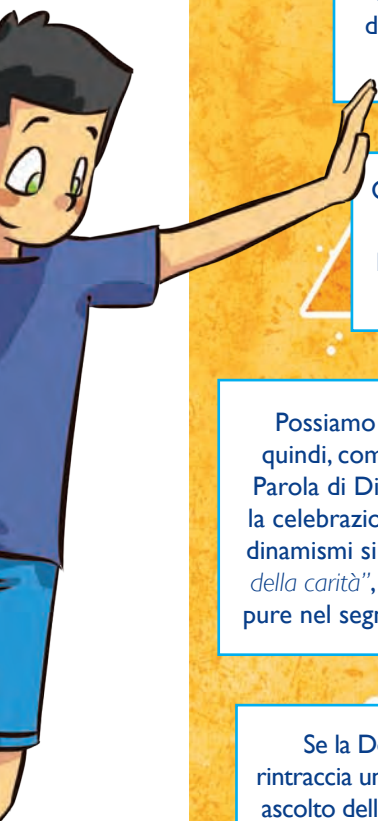
Agli inizi del IV secolo i martiri di Abitene, contravvenendo agli ordini dell'Imperatore, si riunivano nel Giorno del Signore per celebrare l'Eucaristia e per questo furono imprigionati, sottoposti a giudizio e uccisi. E, durante gli interrogatori, risposero con la frase: *"Senza la Domenica non possiamo vivere"*.

La Domenica è il "giorno" centrale e, in qualche modo, fondante ogni vera esperienza di Chiesa, compresa *l'esperienza dell'Oratorio.*

Possiamo dire, in questo senso, che *"non c'è Chiesa senza Domenica"*. E questo perché non c'è Chiesa senza il Signore, senza la Pasqua, senza l'Eucaristia, senza la missione: realtà tutte che sono strettamente connesse con la Domenica, anzi che costituiscono questo giorno della settimana di festa.



insieme



L'Oratorio è *luogo* ed espressione dell'amore della Chiesa per le nuove generazioni.

Un luogo che diventa insieme di *"relazioni"* umane che danno corpo e visibilità all'amore della Chiesa per le nuove generazioni, in modo da diventarne *"espressione"* a tutti evidente.

Così come "non c'è Chiesa senza Domenica",
"non c'è Oratorio senza Domenica".

L'Oratorio non solo "nasce" dalla Domenica,
ma "vive" della Domenica.

Possiamo guardare alla Domenica come *"giorno della fede"* – e, quindi, come il giorno privilegiato per l'annuncio e l'ascolto della Parola di Dio –, come *"giorno dell'Eucaristia"* – che ha al suo centro la celebrazione della Messa e che da questa celebrazione e dai suoi dinamismi si lascia tutto trasformare dal di dentro – e come *"giorno della carità"*, nel segno della comunione fraterna e della festa, come pure nel segno della condivisione e della fattiva attenzione ai poveri.

Se la Domenica è *"giorno della fede"* significa che l'Oratorio rintraccia una delle sue caratteristiche: un cammino di annuncio e di ascolto della Parola attraverso una catechesi organica e sistematica e la continua ricerca della integrazione tra la fede e la vita.

Il Vangelo è il libro che in ogni Oratorio dovrebbe stare tra le mani di ogni educatore come di ogni ragazzo, adolescente e giovane; è il libro-guida che dovrebbe orientare ogni scelta e al quale indirizzare ogni persona attraverso proposte, iniziative, cammini.

Si tratta di riconoscere che il Vangelo deve convertire anzitutto coloro che, in Oratorio, sono chiamati ad essere evangelizzatori dei più piccoli e deve convertirli attraverso l'accoglienza gioiosa e convinta del primato di Dio e della croce di Gesù nella loro vita.

Se la Domenica è *"giorno dell'Eucaristia"*, l'Oratorio ritrova una delle sue dimensioni tipiche e originarie *"la preghiera, l'assistenza alla Messa domenicale, la frequenza ai Sacramenti"*. In questo senso, l'Oratorio *"vive"* della Domenica, traendo da essa le sue *"norme"* di azione, quando *"conduce"* all'Eucaristia i ragazzi, gli adolescenti e i giovani.

Se la Domenica è *"giorno della carità"*, l'Oratorio si orienta alla crescita di *"buoni cristiani e onesti cittadini"*. alla condivisione, alla solidarietà, all'attenzione preferenziale per i più poveri e per tutti coloro che sono nel bisogno.



C'è un'ultima dimensione della Domenica come "giorno della carità": è la dimensione della festa.

È necessario tornare a "far festa".

E "festa" è letizia, volontà di stare insieme, gioia di parlarsi e di prolungare l'incontro, è convivialità, è condivisione, è riposo, è anche sano divertimento. Tutto ciò è autentico quando si radica nella gioia cristiana; nessuna festa è vera, se non si esprime nella letizia che viene dalla comunione con Dio, che edifica e sorregge la comunità ecclesiale, che è segno di speranza da dare al mondo.

È, quella della festa, un'altra delle note specifiche e connaturali della vita dell'Oratorio. Di questa "festa" sono espressione "la ricreazione lieta, vivace, serena, fraterna, educatrice", i giochi, lo sport, i canti e lo stesso chiasso e le urla che animano e abitano i nostri Oratori.

È una "festa" caratterizzata dalla *gratuità delle relazioni*, vissuta all'insegna di quella allegria che fa di ogni Oratorio un Oratorio sempre "domenicale", perché il segreto di questa stessa "allegria" – che sa esprimersi anche in un sorriso "sprecato" ogni giorno, con tutti e in ogni momento di vita, riflesso del sorriso stesso di Dio – consiste nell'essere con il Signore.

"Non c'è Domenica senza Oratorio"

suona come un augurio e, insieme, un impegno.

L'augurio è che ancora oggi, per molti ragazzi, il non poter andare all'Oratorio la Domenica appaia come una sfortuna, tanto desiderano esserci e gustare quel clima di fraternità e di gioia che l'Oratorio sa dare.

Il primo impegno è a continuare a *"fare l'Oratorio"* anche di Domenica, non arrendendosi di fronte alle difficoltà, ma suscitando, piuttosto, nuove energie e collaborazioni e ricercando forme nuove.

Il secondo impegno è a *"fare l'Oratorio"* in modo bello, affascinante, attraente, mettendoci dentro tutte le energie, le risorse e la passione necessarie.

Fin quando ci sarà anche solo un ragazzo, un adolescente o un giovane per il quale *"c'è Domenica senza Oratorio"*, il nostro impegno non potranno fermarsi o affievolirsi. Perché potremo essere davvero nella gioia di chi si sa e si riconosce *"servo inutile"* solo quando, per tutti e per ciascuno, non ci sarà *"mai Domenica senza Oratorio"*.

Viaggio all'interno di *"Non c'è Oratorio senza Domenica"*
di Mario Spezzibottiani

21 X 21 LINGUAGGI

Ventuno linguaggi di animazione per ventuno giornate di festa.

Ventuno linguaggi che possono rappresentare l'identità di un Oratorio che intende sbilanciarsi verso le nuove generazioni.

GIOCO
ARTE
POESIA
VIDEO
CINEMA
NARRAZIONE
CORPO
GIOCHI DA TAVOLO
GIOCHI DI RUOLO
SOCIAL NETWORK
MUSICA
FANTASIA
RADIO
SPORT
MANUALITÀ
DANZA
CIBO
TEATRO
TURISMO
ARTI GRAFICHE
FOTOGRAFIA



UNO SGUARDO AL SUSSIDIO

Se da un po' di tempo nel vostro Oratorio vi state chiedendo: "da dove cominciamo per organizzare una festa?", questo è il sussidio giusto per voi! Perché vi propone alcune idee sull'ideazione e la realizzazione di feste, a tema e non, ma anche perché presenta una riflessione sul significato autentico della parola "festa", e sulla valorizzazione di un tempo dedicato alla relazione, all'incontro e al divertimento gioioso, che, proprio perché tale, fa stare bene. Dunque, di seguito gli **ingredienti della ricetta** "Organizziamo una festa", per confezionare 21 giornate di festa, da realizzare nelle nostre comunità parrocchiali. Infatti il fatto stesso che ci si trovi in Oratorio è già motivo sufficiente per festeggiare! Se poi abbiamo anche la grazia di vivere qui l'incontro con Cristo, allora tutto sarà speciale.

Partiamo quindi con l'elenco degli *ingredienti* che troverete nelle feste suggerite nel sussidio.

Il tema: può esserci o può non esserci, ma senza dubbio arricchisce la struttura della giornata. Spesso la scelta di un tema che fa da sfondo è collegato al motivo per cui si festeggia, quindi nella posologia della ricetta, "ha un certo peso".

L'allestimento degli spazi: che sia all'interno o all'esterno è necessario che un ambiente in cui si festeggia si riconosca all'istante. Quindi la scelta di come colorare o decorare pareti, di come caratterizzare grandi spazi aperti, il sottofondo musicale, le luci, i profumi, la disposizione degli arredi, l'abito, ogni dettaglio può essere curato e comunicare attenzione a un preciso messaggio.

Materiali: il segreto dei materiali è da sempre la creatività. L'ingegno creativo li rende unici, personali, e soprattutto permette di valorizzare le risorse dei ragazzi e della comunità educante dell'Oratorio, risparmiando decisamente sulle spese!

Buffet: il cibo, in una festa, è un altro elemento fondamentale. Difficilmente si festeggia senza mangiare o bere qualcosa. Perché mangiare, per di più in compagnia di amici, è estremamente piacevole, e la scelta dei cibi giusti, può che essere un dono indimenticabile per gli ospiti presenti.

Accoglienza: è il rito iniziale di una festa, nel quale è necessario trasmettere senso di libertà e messa a proprio agio dei partecipanti. Per essere perfetti, non dovrebbe mancare nell'aria quel pizzico di magia e curiosità, che servono a stuzzicare l'appetito degli ospiti. Si tratta di un momento morbido, ma serissimo, in cui spesso si consegna un oggetto simbolico, al fine di proiettare immediatamente l'ospite nell'ambientazione della festa e di suggellare con ciascuno un patto implicito di adesione e appartenenza.

Animazione: è la fase di rottura del ghiaccio. Insomma la fase di ebollizione. Perché il piatto in una ricetta risulti squisito la cottura deve essere giusta. Ma se non si scalda il fuoco dell'animo dei partecipanti come si può pensare che il cibo si cuocia?

Giochi e attività: questo è il momento in cui la festa entra nel vivo, gli ospiti sono entrati in clima, gli animatori pronti e rodati, la musica è utilizzata per cantare, ballare o far divertire, ed è il momento nel quale si fa esperienza concreta del tema che ha ispirato la giornata, a livello personale e insieme agli altri invitati.

Ma questa ricetta da sola risulterebbe un po' poca. Necessita di una cornice, ovvero di un intero pasto, in cui essere inserita come portata. Ed ecco perché nel sussidio troverete un percorso contenutistico in cui le varie proposte di feste giornaliere sono solo un elemento delle 21 puntate. Ad apertura di ogni capitolo del sussidio troviamo il brano del Vangelo domenicale, delle 21 domeniche che vanno per nell'anno 2012-2013, dal 4 novembre, Festa di S. Carlo Borromeo fino alla domenica delle Palme. Il Vangelo riportato è sempre accompagnato da una breve riflessione che evidenzia il tema, la parola Maestra su cui si intende porre accento e attenzione. Inoltre l'intera proposta di Oratorio invernale è inserita nel tessuto pastorale in cui si colloca, e prevede un cammino spirituale, per animatori e ragazzi, articolato sul CREDO. Nell'anno dedicato alla fede, la preghiera del CREDO viene spezzata, puntata per puntata, e su ciascun pezzetto sono di stimolo alcune piste di introspezione, sempre tradotte in attività concrete che ne facilitino la comprensione.

A fronte di questa lunghissima ricetta, cosa manca per cominciare a festeggiare? L'ultimo ingrediente fondamentale: voi, e la vostra gioia di vivere in Oratorio!



è festa



insieme



DIMMI IN CHI CREDI E TI DIRÒ CHI SEI

La professione contenuta nel CREDO pronunciato da noi cattolici, è il **manifesto della nostra fede**, dice tutto di noi: chi siamo, cosa vogliamo essere, di chi ci fidiamo e perché.

All'interno del sussidio sono presenti alcune pagine, che rappresentano un piccolo percorso sul "CREDO", voluto in occasione dell'Anno della Fede appena cominciato; l'augurio implicito racchiuso in queste pagine è che insieme al Papa, possa sgorgare anche dai nostri cuori il desiderio *"che quest'anno susciti in ogni credente l'aspirazione a confessare la fede in pienezza e con rinnovata convinzione"* (PF, n.9).

Ciascuna tappa del percorso, suddiviso in ventuno puntate, sarà scandita da una parola significativa del CREDO. Un gioco o un'attività espressa mediante i linguaggi tipici dell'Oratorio utilizzati anche nel resto di questo sussidio, cercheranno poi di coinvolgere e stimolare l'umanità dei ragazzi dell'Oratorio, stimolandoli a riconoscere o riscoprire la propria fede. *"Non a caso, nei primi secoli i cristiani erano tenuti a imparare a memoria il Credo. Questo serviva loro come preghiera quotidiana per non dimenticare l'impegno assunto con il Battesimo"* (PF, n.9).

In ogni Oratorio, sarà quindi possibile seguire queste tappe, per "ritinteggiare" la fede di animatori e ragazzi, per rinfrescare l'aria dei cuori, e provare, attraverso la semplicità e la naturalezza del gioco, a rendere più consapevole la scelta d'amicizia che ciascuno ha stretto con Cristo Gesù. L'intento, infatti, è quello di riaccendere la nostra fede, perché essa risulti decisiva nella partita della nostra vita. *"La fede, infatti, tutto rischiarà di una luce nuova, e svela le intenzioni di Dio sulla vocazione integrale dell'uomo, orientando così lo spirito verso soluzioni pienamente umane"* (GS. 11).

Testi citati nell'introduzione:

CCC: Catechismo della Chiesa Cattolica

GS: Gaudium et Spes, costituzione pastorale sulla Chiesa nel mondo contemporaneo, Concilio Vaticano II.

PF: Porta Fidei: Benedetto XVI, Motu Proprio. La porta delle fede, 11 ottobre 2012, LEV.

Bibliografia riferita all'intero percorso:

D'Aquino Tommaso, Credo. Commento al Simbolo degli apostoli, ESD, Bologna 2012.

Rizzi Gimmi, 100 professioni di fede, ELLEDICI Torino 2012.

Lupi Remo, Credo. Commento al Simbolo degli apostoli, PAOLINE, Milano 2012.

Kessler Hans, Cristologia, QUERINIANA, Brescia 2005.

Greshake Gisbert, Il Dio Unitrino. Teologia Trinitaria, QUERINIANA, Brescia 2005.



insieme

insieme

IL CREDO

Credo in un solo **Dio, Padre onnipotente,**
creatore del cielo e della terra,
di tutte le cose visibili e invisibili.

Credo in un solo Signore, **Gesù Cristo**, unigenito **Figlio di Dio**, nato dal Padre prima di tutti i secoli:

Dio da Dio, Luce da Luce, Dio vero da Dio vero, generato, non creato, della stessa sostanza del Padre; per mezzo di lui tutte le cose sono state create. Per noi uomini e per la nostra salvezza discese dal cielo, e per opera dello Spirito Santo si è **incarnato** nel seno della **Vergine Maria** e si è fatto uomo.

Fu crocifisso per noi sotto Ponzio Pilato, **mori** e fu sepolto. Il terzo giorno è risuscitato, secondo le Scritture, è salito al cielo, siede alla destra del Padre.

E di nuovo verrà, nella gloria, per giudicare i vivi e i morti, e il suo **regno** non avrà fine.

Credo nello **Spirito Santo**, che è Signore e dà la **vita**, e procede dal Padre e dal Figlio.

Con il Padre e il Figlio è adorato e glorificato, e ha parlato per mezzo dei **profeti**.

Credo la **Chiesa, una santa cattolica e apostolica**.

Professo un solo **battesimo** per il perdono dei peccati.

Aspetto la risurrezione dei morti
e la **vita del mondo che verrà. Amen**

è festa



DIMMI SE BALLI E TI DIRÒ SE FAI FESTA

La musica, la danza, i bans sono il sottofondo e la scintilla che animano le feste in Oratorio. Come "non c'è Oratorio senza domenica", dice Mario Spettibozziani nel suo testo dedicato alla radicalità della connessione tra la Domenica e l'Oratorio, così non ci può essere festa senza musica!

Ed ecco che per l'anno della fede da festeggiare pienamente proponiamo Festa, il ban che accompagnerà le giornate di Oratorio per tutto l'anno e non solo.

Trascinati dalla forza identitaria ed entusiasmante dell'inno e dei ban delle attività estive, quest'anno anche l'autunno e l'inverno vivranno l'energia e la forza trainante dei balli dell'estate, con il ban Festa. Pensato come supporto e strumento di animazione musicale per gli animatori che utilizzano il sussidio

È festa, può diventare la sigla dei pomeriggi di ritrovo in Oratorio, degli eventi parrocchiali e cittadini, può essere la melodia gioiosa cantata per le vie della città, l'esplosione di una gioia incontenibile da ballare in un parco o durante una gita, un momento in cui si cresce con i propri ragazzi grazie utilizzo di musica, ritmo e gesti mimati, ma anche la riscoperta di comunione e condivisione tra Oratori in occasione di eventi nazionali, in cui migliaia di animatori e ragazzi balleranno e canteranno all'unisono Festa!

Per essere pronti a far Festa, allora, non resta che visitare il sito www.anspi.it per ascoltare, ballare, scaricare il ban! Intanto in anteprima, solo per i lettori del sussidio, le parole del testo.



FESTA

Corri c'è grande festa! Siamo qui con te
Salta c'è grande festa! troppo bello sarà
Ritmo batti le mani balla insieme a noi
Vivi segui il tuo cuore più contento sarai

Se tu vuoi sognare
Siamo qui con te
Per dirti di provare
è bello e sai perché
Si gioca coi colori
Della vita che
regala un'emozione
Che più non ce né

Corri c'è grande festa! Siamo qui con te
Salta c'è grande festa! troppo bello sarà
Ritmo batti le mani balla insieme a noi
Vivi segui il tuo cuore più contento sarai

Si tu puoi sognare
Vieni qui con me
A colorare il mondo
È bello sai perché
Si scalda l'energia
scoppia dentro te
Il cuore è la magia
Per volare via

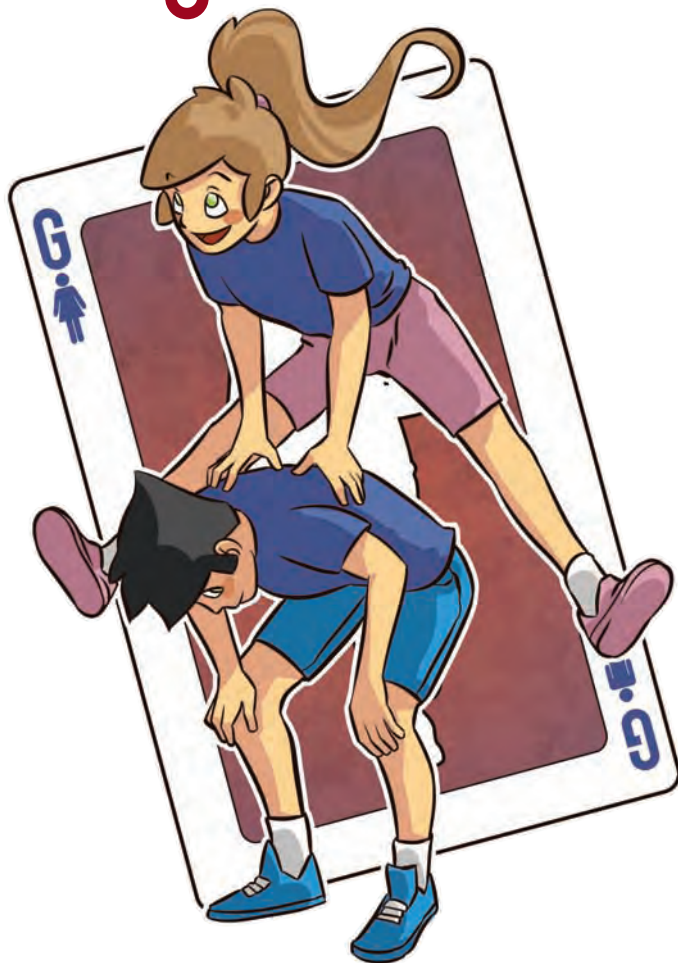
Corri c'è grande festa! Siamo qui con te
Salta c'è grande festa! troppo bello sarà
Ritmo batti le mani balla insieme a noi
Vivi segui il tuo cuore più contento sarai

(si ripete più volte)

Testo e musica: Andrea Ballabio e Lorenzo Rossi
Arrangiamento: Danilo Longano



è festa...
con il gioco



23

IL PROSSIMO

4 novembre 2012

Vangelo - 4 novembre 2012

Mc 12,28b-34

In quel tempo, si avvicinò a Gesù uno degli scribi che gli domandò: "Qual è il primo di tutti i comandamenti?". Gesù rispose: "Il primo è: Ascolta, Israele! Il Signore nostro Dio è l'unico Signore; amerai il Signore tuo Dio con tutto il tuo cuore e con tutta la tua anima, con tutta la tua mente e con tutta la tua forza. Il secondo è questo: Amerai il tuo prossimo come te stesso. Non c'è altro comandamento più grande di questi". Lo scriba gli disse: "Hai detto bene, Maestro, e secondo verità, che Egli è unico e non vi è altri all'infuori di lui; amarlo con tutto il cuore, con tutta l'intelligenza e con tutta la forza e amare il prossimo come se stesso vale più di tutti gli olocausti e i sacrifici". Vedendo che egli aveva risposto saggiamente, Gesù gli disse: "Non sei lontano dal regno di Dio". E nessuno aveva più il coraggio di interrogarlo.

Parola Maestra

IL PROSSIMO

Riflessione

24

Inizia, con questa bellissima pagina di Vangelo, il percorso proposto in questo sussidio. È nostra intenzione fare festa per tutto l'anno, per fare in modo che le nostre realtà di Oratorio siano luoghi di incontro con l'altro, con un metodo specifico: quello dell'amore di Cristo.

Se avremo il coraggio di vivere pienamente questa proposta...

Se sapremo coinvolgere il maggior numero di persone possibile...

Se riusciremo a trasformare la festa in uno stile quotidiano...

Diventeremo certamente segno per il **prossimo**, segno di incontro positivo con l'altro, segno di prossimità e di inclusione verso chiunque si avvicina a noi.

Abbiamo bisogno di amare il prossimo come noi stessi.

isus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione e introduzione

Chi è il nostro prossimo? È colui che sta vicino a noi, che incontriamo tutti i giorni a scuola o tra gli amici. Noi scopriremo chi è il nostro prossimo attraverso il grande gioco dei fiori. I petali di fiore, di diverso colore, rappresentano proprio la diversità di ogni persona che si incontra durante la giornata; il gambo del fiore, invece, senza il quale il fiore non ha ragion d'essere, rappresenta noi stessi, con la nostra identità. Farsi aiutare dallo strumento del gioco, è un modo divertente e prezioso per sperimentare direttamente la bellezza dell'interazione con il prossimo. Ecco perché dobbiamo curare ogni dettaglio della preparazione dei giochi; se, infatti, giocare è un bisogno per ogni persona (ancor più per bambini e ragazzi), quando il gioco è bello, divertente e ben preparato, ci aiuta veicolare messaggi, a fare riflessioni o a scoprire qualcosa di sé e del mondo che ci circonda, tanto da farci sostenere che giocare sia una delle cose più serie che ci siano!

Materiali

Per l'accoglienza: una cannuccia da granita (con la parte inferiore arrotondata); sei petali di cartoncino (giallo, rosso, azzurro, verde, rosa, arancione); un fermaglio; una fotocopia della scheda che segue per ciascun ragazzo; penne.

Per l'ambientazione: fiori, piante; costumi da giardinieri per gli animatori.

Per il momento conclusivo: colori a dita e fogli da pacco oppure fiori o trucioli di segatura.

Ambientazione

I bambini dovranno subito avere l'idea di entrare da un fiorista o in una grande serra. Gli animatori possono essere vestiti da giardinieri e contadini e l'Oratorio può essere addobbato con fiori e piante, veri o finti.

Accoglienza e animazione

Ad ogni ragazzo verrà consegnata una copia della tabella. Per completarla egli dovrà far firmare ogni casella ad un compagno che ha le caratteristiche indicate. Bisogna ottenere 24 firme diverse. Quando un ragazzo ha completato la tabella, gli verrà consegnato il materiale per costruire il fiore. Con questa semplice attività, mettiamo in atto già un primo modo affinché i ragazzi si accorgano dell'altro e conoscano di più chi gli sta vicino.

Giochi e attività

TITOLO: LA FESTA DEI FIORI

INTRODUZIONE: quello che sta per cominciare è un gioco – laboratorio - attività. A seconda degli stand, Ci saranno giochi di movimento molto divertenti.

FINALITÀ: scoprire aspetti diversi del rapporto con il nostro prossimo.

DURATA: ogni stand può durare 15/20'.

SPAZI: sala grande o salette annesse

OCCORRENTE: il materiale utile ad ogni stand è specificato di seguito.

ISTRUZIONI: per prima cosa fate costruire ai ragazzi il fiore del quale hanno conquistato i pezzi utili; poi divideteli in sei gruppi che gireranno sempre insieme per i sei stand diversi. Ogni volta che avranno terminato uno stand dovranno scrivere su un petalo gli insegnamenti o le sensazioni vissute nel gioco appena concluso. I ragazzi più piccoli possono scrivere anche solo una parola significativa. Il petalo, poi, va consegnato all'animatore che conduce lo stand.

STAND ARANCIONE – *la conoscenza del prossimo*

Materiale necessario: sedie

26

I ragazzi si siedono in cerchio su delle sedie. L'animatore in mezzo al cerchio racconta una cosa che ha fatto nell'ultima settimana (per esempio: "ho mangiato la pizza, ho preso il bus, ecc..."). Tutti coloro che hanno fatto la stessa cosa si devono alzare dalle sedie e scambiarsi di posto. L'animatore deve cercare di sedersi in un posto rimasto libero prima che le sedie vengano di nuovo occupate. A questo punto ci sarà un altro ragazzo in mezzo al cerchio che, a sua volta, ripeterà la sequenza. Prima che i ragazzi scrivano il loro pensiero o la parola sul petalo color arancio, farli riflettere su alcuni messaggi: "quanto conosco gli altri e le loro abitudini? Mi accorgo di chi fa le stesse cose che faccio io?..."

STAND ROSSO – *la fiducia nel prossimo*

Materiale necessario: bende, ostacoli vari

Portate i ragazzi in una stanza con molti ostacoli (per esempio sedie, tavoli, ...). Bendate la metà di loro. Senza più parlare, ciascun ragazzo rimasto senza benda sceglierà un compagno bendato, lo prenderà per mano e lo accompagnerà nella stanza. Dopo 5 minuti i ruoli si invertono.

Variante: chi guida si posiziona dietro al compagno e gli mette le mani sulle spalle. Con la pressione delle mani potrà dare le indicazioni al compagno bendato. L'attività porta i ragazzi a riflettere su alcuni temi importanti: sono capace di dare fiducia al prossimo? Sono capace di fidarmi del prossimo? Fate, poi, scrivere il pensiero o la parola sul petalo rosso.

STAND AZZURRO – *la fatica per il prossimo*

Materiale necessario: palline

Dividete i ragazzi in due squadre di numero uguale. La squadra A si disporrà in cerchio con 3 palline a disposizione tra le mani. La squadra B avrà due rappresentanti all'interno del cerchio e

isus

è festa!

il resto della squadra in fila indiana esternamente al cerchio. Al via, i ragazzi della squadra B, uno alla volta, dovranno correre attorno al cerchio. Nel frattempo i ragazzi della squadra A dovranno cercare di colpire con le palline i due rappresentanti della squadra B. La manche termina quando tutti i ragazzi della squadra B hanno corso attorno al cerchio. A questo punto squadra A e B invertono i ruoli. Vince la squadra che colpisce più volte i ragazzi al centro del cerchio. Attraverso il gioco è più facile far notare ai ragazzi che più corrono veloce e meno tempo la squadra avversaria ha per colpire i due ragazzi al centro; quindi più ci si spende per gli altri e più, insieme, si può vincere. Seguirà la fase di scrittura del pensiero o della parola sul petalo azzurro.

STAND VERDE – *L'ascolto del prossimo*

Materiale necessario: stereo con musica.

Quando inizia la musica, i ragazzi devono muoversi, camminare o ballare in una stanza liberamente. Quando l'animatore spegne la musica, essi devono prendere la mano della persona che hanno più vicino, formando delle coppie. Dopo 5/10' di silenzio assoluto l'animatore farà una domanda. La coppia avrà un minuto di tempo perché i ragazzi in coppia si diano reciprocamente la risposta. Poi ripartirà la musica e si ripeterà la sequenza. Tra le possibili domande da proporre suggeriamo: cosa ti è capitato di bello questa settimana? Quale lavoro ti piacerebbe fare da grande? Hai un sogno nel cassetto? Quale vacanza ti piacerebbe fare? Se fossi un fiore quale saresti? (e altre domande sullo stile del "Se fossi ..."). Se i ragazzi sono un po' più piccoli potete anche fare domande più semplici, per esempio "quale materia preferisci a scuola? Quale sport fai e quale vorresti fare? Qual è il tuo gioco preferito? A chi vorresti assomigliare da grande?". L'attività è un'occasione importante per far comprendere ai ragazzi che spesso il frastuono e il troppo movimento non ci permettono di ascoltare l'altro. Il silenzio invece sì! Fate, poi, scrivere il pensiero o la parola sul petalo verde.

27

STAND ROSA – *Il muro tra te e il prossimo*

Materiale necessario: scatole di scarpe o alimenti; fogli di carta bianca; colla o scotch; un pennarello.

Costruite, con delle scatole, due muri. Sui lati delle scatole, visibili da una parte e dall'altra dei muri, scrivete una parola che indichi un motivo per cui si possono alzare delle barriere tra le persone (egoismo, solitudine, pregiudizi,...). Dividete, quindi, i ragazzi in due squadre. Ogni squadra deve, a sua volta, dividersi in due gruppi che si devono posizionare uno da una parte del muro e uno dall'altra. La squadra avversaria si posiziona nello stesso modo sull'altro muro. Al via dell'animatore, un ragazzo per ogni lato del muro corre al centro. I due ragazzi, arrivati al muro, dovranno cercare di togliere insieme una scatola-mattone senza farla cadere a terra. Entrambi i giocatori devono toccare la stessa scatola. Per decidere quale scatola togliere e come fare per toccarla entrambi senza farla cadere, potranno comunicare. Quando i due rientrano sulla linea di partenza, partiranno altri due compagni. Vince la squadra che per prima sposta tutto il muro. Il messaggio di questa attività è chiaro: solo insieme si possono togliere le barriere che separano le persone. Ci deve essere una volontà condivisa di fare un passo verso il prossimo. Farete, quindi, scrivere il pensiero o la parola sul petalo rosa.

STAND GIALLO – *La felicità mia e del prossimo*

Materiale necessario: carta stagnola; uno stereo; un cd musicale.

Con della carta stagnola fate realizzare la sagoma del viso di ogni ragazzo. In un angolo della maschera ogni ragazzo deve disegnare/scrivere un segno, un simbolo che la identifichi. L'animatore

è festal!

ritirerà tutte le maschere e le ridistribuirà casualmente. I ragazzi dovranno maneggiarle con cura per non rovinarle. A questo punto partirà una musica molto dolce. I ragazzi dovranno camminare con la maschera tra le mani. Quando la musica si fermerà, i due ragazzi più vicini si scambieranno la maschera dicendo: "ne ho avuto cura". L'animatore accenderà di nuovo la musica e si ripartirà. Quando un ragazzo avrà tra le mani la sua maschera si siederà. L'attività è importante per veicolare il messaggio che "solo se ho cura degli altri, se sono attento al prossimo, posso trovare la vera felicità e ritrovo anche me stesso". Se facessimo tutti così saremmo più davvero felici! Anche alla fine di questa attività, fate scrivere il pensiero o la parola sul petalo giallo.

Suggerimenti

Gli animatori devono essere molto attenti alla fase di turnazione tra i diversi stand, pertanto occorrerà stabilire un segnale che indichi la fine contemporanea di ciascuno stand e decidere a priori l'ordine con il quale ogni gruppo passerà da uno stand all'altro.

Momento Conclusivo

A questo punto del pomeriggio, ogni ragazzo è rimasto solo con il gambo del fiore, avendo lasciato i petali colorati nei vari stand. I petali, quindi, alla fine, saranno tutti nelle mani degli animatori. Per poterli recuperare in modo da ricomporre il proprio fiore, i ragazzi dovranno aiutare gli animatori a realizzare un grande disegno che prevede proprio i sei colori dei petali. In un primo momento, per esempio, ogni ragazzo dovrà colorare una parte del murales con il colore giallo; dopo di che gli verrà riconsegnato uno qualsiasi dei petali gialli. Lo stesso avverrà per i petali di tutti gli altri colori. Dopo aver colorato tutto il disegno, ogni ragazzo avrà di nuovo un fiore formato dal gambo (che rappresenta se stesso) e dai sei petali (che rappresentano il prossimo che oggi ha incontrato e conosciuto). Questo fiore diventerà un regalo per questo giorno di festa.

Variante: sarebbe interessante se il disegno fosse realizzato con l'infiorata (quadri creati sull'asfalto con i petali dei fiori o, in alternativa, con dei trucioli di segatura colorati).

Tombola

Trova le persone che corrispondono alla descrizione nelle caselle e falle firmare

Suona uno strumento musicale	Pratica regolarmente sport	Ha un animale domestico	Ha un soprannome	Ha visto un film la scorsa settimana
È figlio unico	È mancino	Ha i capelli lunghi	La domenica dorme fino alle 10	È intonato
Sa fischiare con le dita	Ha più di un fratello	Ha letto un libro nell'ultimo mese	È interista	È milanista
È juventino	Ascolta musica con l'Ipod	Ha la sufficienza in tutte le materie	Non è mai stato all'ospedale	Si è rotto un braccio o una gamba
Sa giocare a scacchi	Va in vacanza al mare	Parla bene una lingua straniera	Gusta con piacere la pizza con le patatine fritte	Fa parte di una squadra

è festa!

isup

CREDO

Nella Chiesa Antica, i cristiani si preparavano a vivere la loro di fede da adulti e ricevevano insieme, durante la veglia di Pasqua, i sacramenti del Battesimo, della Confermazione e dell'Eucaristia, sacramenti che vengono chiamati ancora oggi dell'"iniziazione cristiana".

Per prepararsi a questo grandissimo evento, i catecumeni - così venivano chiamati - vivevano un percorso di preparazione chiamato, appunto, "catecumenato".

Tale cammino prevedeva che ad essi venisse consegnata, in primo luogo, la "traditio simboli", cioè proprio il CREDO da imparare a memoria, per fissare nella mente e nel cuore la stessa fede trasmessa, nei secoli, dagli apostoli.

Nel ricevere i sacramenti c'era, poi, la "redditio simboli", cioè la restituzione del credo e la professione solenne di fede da parte del catecumeno.

Se la Fede è il tesoro di Cristo che gli apostoli hanno conservato come proposta d'amore fatta continuamente da Dio agli uomini, il "Credo" è la risposta degli uomini a questo Amore, una risposta positiva, di fiducia e totale abbandono.

Il "Credo" è, quindi, "simbolo", segno di riconoscimento della Chiesa e dei cristiani anche per lo stesso significato della parola "simbolo" che è mettere insieme, fondere.

Riferimenti: CCC 185-198

29

TITOLO: LA SQUADRA SEGRETA

MATERIALI: la stampa del credo ingrandita su diversi fogli che verranno tagliati come pezzi di un puzzle (almeno 2 copie distinte o più se i ragazzi sono tanti); uno stereo (facoltativo)

DESCRIZIONE: Ogni copia del "Credo" verrà tagliata in un puzzle i cui pezzi, mischiati, saranno consegnati uno per ciascun ragazzo.

Al via musicale, ciascuno dovrà correre a cercare le persone che possiedono gli altri pezzi combacianti con il suo. Vince la squadra che per prima da "segreta" viene allo scoperto, riunendosi intorno alla ricostruzione di un unico CREDO.

SUGGERIMENTI: Data la rapidità del gioco, si possono prevedere più manche o aggiungere, via via, dei gradi di difficoltà (es. si può camminare solo su un piede o a quattro zampe,...). In base all'età dei partecipanti si può variare la grandezza dei tasselli.

il Credo

RIFLESSIONE: Questo semplice gioco permette di far riflettere i ragazzi sul significato del credo come “simbolo apostolico”, occasione per ritrovarsi uniti in una Fede che sia riconosciuta come comune: è importante, infatti, che ogni componente della “squadra segreta”, pur senza conoscere gli altri, abbia a cuore il ritrovarsi sotto lo stesso “Credo”; pertanto, che se anche uno solo è sbadato o disinteressato nell'attività, questo non aiuta la ricerca degli altri.

Un esempio utile alla riflessione con i ragazzi potrebbe essere quello di due amici che partono per un lungo viaggio e fanno un patto, prendendo un oggetto loro caro e dividendolo in due parti. Quando questi si rincontreranno, anche se saranno cambiati completamente, essi potranno riconoscersi dal loro simbolo che, ricomposto, ricorderà il loro patto.

Come i primi cristiani che si spostavano da Roma ad Antiochia, da Filippi ad Atene e sapevano riconoscersi proprio da questo simbolo: il credo.

Dopo l'attività, si possono evidenziare anche le difficoltà legate al riconoscersi subito sotto lo stesso “credo”. Nei primi secoli della storia della Chiesa, spesso nascevano controversie e conflitti quando gli stessi pezzi del puzzle non combaciavano perfettamente!



è festa...
con l'arte



31

OFFRIRE

11 novembre 2012

Vangelo - 11 novembre 2012

Mc 12,38-44

In quel tempo, Gesù nel tempio diceva alla folla nel suo insegnamento: "Guardatevi dagli scribi, che amano passeggiare in lunghe vesti, ricevere saluti nelle piazze, avere i primi seggi nelle sinagoghe e i primi posti nei banchetti. Divorano le case delle vedove e pregano a lungo per farsi vedere. Essi riceveranno una condanna più severa". Seduto di fronte al tesoro, osservava come la folla vi gettava monete. Tanti ricchi ne gettavano molte. Ma, venuta una vedova povera, vi gettò due monetine, che fanno un soldo. Allora, chiamati a sé i suoi discepoli, disse loro: "In verità io vi dico: questa vedova, così povera, ha gettato nel tesoro più di tutti gli altri. Tutti infatti hanno gettato parte del loro superfluo. Lei invece, nella sua miseria, vi ha gettato tutto quello che aveva, tutto quanto aveva per vivere".

Parola Maestra

OFFRIRE

RiPlessione

32

Ecco di fronte a noi il ricco che dà il superfluo e il superfluo lo misura con quello che rimane a lui, ciò che è inutile; un pò come fa ciascuno di noi quando rinuncia a qualche vestito per mandarlo in qualche missione o nei cassonetti della Caritas. Diamo ciò che per noi è inutile glorificandoci perché facciamo qualcosa di bello e di grande... Ma in realtà noi ci liberiamo da un qualcosa che non ci serve più.

È meraviglioso osservare invece questa vedova, che si trasferisce nella realtà di Dio, nella logica di Dio, in un'ottica completamente diversa.

Gli scribi cercano i saluti nelle piazze, di occupare i primi posti, di avere il posto di comando, ma il Signore condanna tutto dicendo: «Questa vedova ha dato più di tutti, perché ha dato la sua stessa vita».

È evidente che nessuno potrà mai venire a dire: fai così, perchè non ci può essere imposizione nell'amore.... ma proposto sì!

Cerchiamo nella festa di oggi di scoprire la bellezza dell'**offrire** senza ma e senza se.

isus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Introduzione

L'arte, nel suo significato più ampio, comprende ogni attività umana – svolta singolarmente o collettivamente – che porta a forme creative di espressione estetica, poggiando su accorgimenti tecnici, abilità innate e norme comportamentali che derivano dallo studio e dall'esperienza. Che cosa, concretamente, offriamo attraverso la nostra arte? Il nostro segno nel mondo, il nostro essere, le nostre emozioni. L'arte è strettamente connessa alla capacità di trasmettere emozioni, per cui le espressioni artistiche, pur puntando a trasmettere “messaggi”, non costituiscono un vero e proprio linguaggio, in quanto non hanno un codice inequivocabile condiviso tra tutti i fruitori, ma al contrario vengono interpretate soggettivamente.

Materiali

Per l'accoglienza: un cappellino di carta per ciascun ragazzo; tre cartelloni per far dividere i ragazzi nei tre laboratori.

Per i singoli laboratori:

Laboratorio grafico pittorico: quadri famosi in forma di puzzle, fogli bianchi A4, tempere, acquerelli, pennelli, carte colorate, pezzi di stoffa (singoli colori e fantasie varie), carta da pacchi bianca, cartoncini bristol colorati.

Laboratorio Scultura: immagini di sculture, creta, pasta di sale, das, cartone per basi.

Laboratorio Poesia: poesie/prose (con delle parole mancanti), parole per la ricomposizione delle poesie, fogli A4, colle, penne, vocabolario.

Ambientazione

In questa festa saremo tutti un po' artisti!

Prima dell'arrivo dei ragazzi, l'Oratorio dovrà diventare un vero e proprio laboratorio dei “Tre Mastri d'arte”. Per farlo, diamo libero sfogo alla fantasia! Il contesto in cui ci troviamo è questo: tutti gli artisti della zona hanno deciso di incontrarsi per OFFRIRE agli altri un po' della loro ARTE, del loro TALENTO. Essi sono stati invitati dai Mastri dell'arte nell'agorà dove ognuno potrà esprimersi come meglio vuole, esporre le proprie creazioni e, quindi, donarle agli altri artisti. Alla fine dei laboratori, infatti, verrà preparata una mostra delle opere d'arte create, che verranno poi “offerte” agli altri ragazzi: le emozioni di ciascuno saranno, quindi, tramutate in arte!

Accoglienza

Al momento dell'arrivo, i ragazzi saranno accolti dai "Mastri" delle varie Arti (pittura, scultura, poesia), che doneranno ad ogni ragazzo un cappellino che simboleggia il loro ruolo d'artista. Ognuno dovrà scegliere il proprio "Mastro" in base alle proprie passioni e inclinazioni, segnando il suo nome su dei cartelloni (uno per ogni laboratorio) vicini all'entrata.

Animazione

Ogni ragazzo dovrà, in primo luogo, personalizzare il suo cappellino, disegnando e scrivendo il proprio nome d'arte. Poi dovrà presentarsi al centro della sala, dove, con tutti gli altri in cerchio, motiverà la sua scelta. Finito il momento di presentazione, ogni ragazzo andrà dal proprio Mastro dell'Arte.

Giochi e attività

TITOLO: L'AGORÀ DELLE ARTI

34

INTRODUZIONE: l'attività si divide in due fasi; la prima caratterizzata da una prova da superare, necessaria per recuperare del materiale, la seconda quando ognuno dovrà realizzare la propria opera d'arte con quanto ha conquistato.

FINALITÀ: coinvolgere tutti i partecipanti alla festa in una danza collettiva molto divertente e animata.

DURATA: 120'

SPAZI: il salone della festa o più salette annesse.

OCCORRENTE: le macchine fotografiche che ognuno avrà portato con sé e i braccialetti consegnati in fase di accoglienza.

ISTRUZIONI: Ogni "Mastro d'arte" aspetterà i propri ragazzi sotto uno stand differente (Grafica/Pittura, Scultura, Prosa/Poesia) e qui proporrà loro la sfida per la conquista del materiale.

Di seguito riportiamo le sfide di ogni stand.

esup

è festa!

GRAFICO/PITTORICO: I ragazzi avranno davanti dei pezzi di puzzle di quadri famosi di diverse correnti artistiche (impressionismo, cubismo, realismo, futurismo, raffigurazioni sacre...); in un tempo stabilito, essi dovranno ricomporre più quadri possibili. Per ogni quadro ricomposto potranno recuperare del materiale utile all'attività successiva.

PROSA/POESIA: I ragazzi dovranno conoscere e riconoscere delle poesie e dei racconti in prosa. Come? Saranno dati loro dei componimenti poetici nei quali mancheranno appositamente alcune parole/frasi: le parole mancanti saranno sistemate in un sacchetto a distanza di 7/8 metri dalla postazione del capo mastro. I ragazzi, uno per volta, dovranno correre verso il sacchetto, prendere una parola e correre a sistemarla nel componimento. Ognuno avrà a disposizione soli 10 secondi per sistemare la parola, dopodiché dovrà tornare a posto e lasciare spazio al ragazzo seguente. Finite le parole nel sacchetto, il Capo Mastro ripartirà con un nuovo componimento e delle nuove parole mancanti. Se al termine del tempo prefissato i ragazzi saranno stati capaci di ricomporre almeno la metà delle opere poetiche, potranno utilizzare il materiale per la scrittura e il vocabolario nella fase successiva.



SCULTURA: Ai ragazzi verranno consegnate delle sculture facenti parte di gruppi scultorei famosi; insieme dovranno cercare di ricomporre l'opera d'arte originale per poi rappresentarla con i propri corpi (potrebbe essere utile designare un "capo opera" che aiuti gli altri a posizionarsi). Per ogni scultura riprodotta verrà consegnato il materiale.

La fase delle prove durerà in tutto 45'. Dopo aver recuperato il materiale, ogni "Capo Mastro" inviterà i ragazzi a realizzare la propria opera d'arte secondo la tecnica che hanno scelto sin dall'inizio e per la quale hanno recuperato il materiale idoneo.

Prima di iniziare, verrà ricordato loro come l'arte sia un veicolo per trasmettere le emozioni. Nella sala, se si vuole, verrà diffusa in sottofondo della musica rilassante; ogni ragazzo avrà il suo luogo / tavolo per dipingere, scolpire o creare poesie e una serie di materiali, oltre a quelli recuperati con l'attività, grazie ai quali potrà produrre l'opera. Ai ragazzi verrà spiegato come dietro ad ogni Opera d'arte ci sia un progetto, un pensiero, un fine, quindi è bene che anche loro facciano prima una brutta copia o che, comunque, si appuntino le loro idee.

Finite le opere d'arte dovranno esporle. Pertanto, deve essere previsto uno spazio nella sala adibito a questo; sotto ogni opera i ragazzi scriveranno il titolo, il giorno della realizzazione e il nome dell'autore.

Suggerimenti

La scelta del numero dei laboratori e dei componenti delle squadre da costituire è in riferimento al numero dei partecipanti: se i ragazzi sono molti si possono aggiungere altre arti come (drammaturgia, danza...)

Momento Conclusivo

Prevede l'esposizione delle opere d'arte: tutti parteciperanno alla mostra con le proprie creazioni. Ogni singolo ragazzo, alla fine, donerà la sua opera, lasciandola in Oratorio e facendo in modo che tutti possano, così, ammirarla ogni giorno.



è festa!

inspi

DIO

Credere in un solo Dio è, per ogni cristiano, il fondamento della propria fede.

È rispondere prontamente - dinanzi alle domande “Di chi ti fidi? A chi affidi la tua vita?”- “Io mi fido di un Dio che mi ama come uomo in una maniera smisurata; che mi ama così tanto da propormi continuamente un'alleanza per essere felici insieme”.

Il nostro è un Dio che ci vuole stare accanto perché - non si capisce il motivo ma è nella logica dell'amore - ci ama di amore infinito e a noi, questo mistero piace!

È un Dio che, con Gesù Cristo, si è svelato pienamente, ponendosi accanto ad ogni uomo nella pienezza della rivelazione. E dal momento che è proprio Gesù ad averci raccontato che il nostro Dio è Amore, allora Dio non può che essere comunione!

Dio è Uno solo, eppure è Trino: **Padre, Figlio e Spirito Santo**; tre persone – con la stessa natura divina – in piena e perfetta comunione d'amore. Che cosa strana, vero?!? Questo Mistero che Gesù ha provato a raccontarci è ciò da cui ogni uomo è attratto.

Un Dio in tre persone è un po' come una mano: la natura della mano è la stessa, ma ogni dito ha la sua funzione, la sua indipendenza, il suo compito; solo insieme fanno cose grandiose come scrivere progetti, afferrare oggetti, realizzare capolavori d'arte,...

Riferimenti: CCC 150 e 199-231

TITOLO: FOTO 4D

MATERIALI: un cartellone per ogni squadra; colori o tempere; la stampa di alcune opere d'arte o un pc con proiettore.

DESCRIZIONE: I ragazzi saranno divisi in squadre di circa 5-7 componenti.

Ad ogni squadra verrà affidata un'immagine della Trinità che può essere scelta tra le seguenti: *Masaccio, la Trinità. Chiesa di Santa Maria Novella, Firenze - Pietro Negrone, la Trinità. Chiesa di San Francesco di Paola, Corigliano Calabro - Giovanni Francesco Barbieri (il Guercino), Santissima Trinità. Chiesa di Santa Maria della Vittoria, Roma - Santissima Trinità, affresco d'inizio XIII secolo. Vallepietra, Roma - Rublëv, Philoxenia. Saint-Genesius-Rode, Belgio - Giovanni Angelo Montorsoli, Trinità. Museo Regionale, Messina - La Santissima Trinità, scultura lignea, santuario di San Magno, Cuneo - Narciso da Bolzano, Trinità, legno policromo, fine XV sec. Chiesa di San Martino, Campiglio (Bolzano).*

Le immagini sono da osservare attentamente per cinque minuti (su stampa o proiettate) e poi da disegnare su un cartellone cercando di riportare il maggior numero possibile di dettagli.

Nel riprodurla, però, non si dovranno considerare solo le tre dimensioni: altezza, lunghezza e profondità, bensì si dovranno aggiungere anche i suoni, nascondendosi dietro l'immagine; vanno benissimo, per esempio, i canti angelici o delle piccole riflessioni ad alta voce del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo.

SUGGERIMENTI: L'attività è indicata per ragazzi dai dodici anni in su. Qualora fosse possibile, sarebbe interessante visitare insieme a loro il museo diocesano o qualche Chiesa locale che conserva opere nelle quali è rappresentata la Santissima Trinità; un modo in più per avvicinare i ragazzi alle realtà belle del proprio territorio, magari proponendo loro, alla fine, di realizzare un piccolo book fotografico.

RIFLESSIONE: Nella rilettura dell'attività, guardando alle opere, è importante che i ragazzi prendano coscienza del mistero della Trinità.

Possiamo partire chiedendogli di sottolineare gli elementi che indicano la comune natura delle tre figure (spesso siamo dinanzi allo stesso volto o le tre figure sono sullo stesso asse o, ancora, indossano gli stessi abiti); allo stesso modo, possiamo soffermarci su quegli elementi che stanno ad indicare la loro diversità (forma, posizione, colori).

Ci può essere d'aiuto anche questa storia: si racconta che sant'Agostino, dottore della Chiesa, passeggiava in riva al mare tutt'assorto per cercare di capire il Mistero della Santissima Trinità. Un bimbo, intanto, era intento a prender l'acqua del mare e portarla in una fossetta da lui scavata. Ad un tratto il dottore fu incuriosito e chiese:

"Ragazzo, cosa stai facendo?"

"Non vede Signore, voglio mettere il mare in questa buca!"

"È impossibile mettere il mare così vasto in una buca così piccola..."

"E allora come puoi tu richiudere nella tua piccola testa Dio, così infinito?"

Non è possibile, quindi, per la nostra limitata intelligenza penetrare e scrutare il Mistero della Trinità, ma questo non ci impedisce di amarlo!

è festa...
con la poesia



39

ESSERE PRONTI

18 novembre 2012

Vangelo - 18 novembre 2012

Mc 13,24-32

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: "In quei giorni, dopo quella tribolazione, il sole si oscurerà, la luna non darà più la sua luce, le stelle cadranno dal cielo e le potenze che sono nei cieli saranno sconvolte. Allora vedranno il Figlio dell'uomo venire sulle nubi con grande potenza e gloria. Egli manderà gli angeli e radunerà i suoi eletti dai quattro venti, dall'estremità della terra fino all'estremità del cielo. Dalla pianta di fico imparate la parabola: quando ormai il suo ramo diventa tenero e spuntano le foglie, sapete che l'estate è vicina. Così anche voi: quando vedrete accadere queste cose, sappiate che egli è vicino, è alle porte. In verità io vi dico: non passerà questa generazione prima che tutto questo avvenga. Il cielo e la terra passeranno, ma le mie parole non passeranno. Quanto però a quel giorno o a quell'ora, nessuno lo sa, né gli angeli nel cielo né il Figlio, eccetto il Padre".

Parola Maestra

ESSERE PRONTI

40

RiPlessione

Il Figlio di Dio viene e irrompe nella storia momento per momento. Per te e per ognuno di noi, il Figlio dell'uomo viene, fa irruzione nella storia, ogni volta che siamo chiamati a scegliere tra una cosa e un'altra, tra un modo e un altro.

Se scegli secondo Lui, tu crei la storia di Dio e il Verbo si incarna.

Se scegli secondo te, fermi il cammino della storia.

Ciascuno di noi è elemento indispensabile per la costruzione del Regno in questo mondo tutte le volte che sceglie non secondo il suo progetto e il proprio interesse immediato, ma entrando nella volontà di Dio e nel suo progetto.

Non c'è un atto della nostra vita che non sia inserito in un progetto.

Non c'è neanche il più piccolo atto della nostra vita che non abbia un'importanza senza limite.

Quanto è importante porsi ogni momento in attesa ed **essere pronti** al Signore che viene... sempre ed in ogni momento!

jesu

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Da sempre la poesia, consapevolmente o meno, ha accompagnato la vita dell'uomo. Tutto ciò che smuove il suo cuore, quindi, può essere considerato poesia perché raggiunge il suo intimo, lo fa vibrare e gli dona quella consapevolezza di limite e di assoluto che solo l'uomo può provare. Ci sono varie forme di poesia e la più comune è quella che troviamo nei testi di letteratura; quella che spesso, a scuola, non vediamo di buon grado perché oggetto di interrogazione e verifica! L'approccio alla poesia non è così immediato, anzi va ricercato con attenzione, studiato, coltivato, stimolato magari iniziando da brani che più sollecitano il nostro cuore. In sostanza, bisogna essere pronti per poter comprendere fino in fondo la bellezza e l'importanza di qualcosa che ci smuove dentro. Allo stesso modo, per essere pronti ad un pomeriggio in compagnia della poesia è bene che gli animatori si preparino bene, cercando preventivamente poesie, spunti e tracce poetiche da utilizzare nella festa.

Materiali

Per l'ambientazione: 4 lampade a olio e 4 orologi da parete (decorano l'ambiente e riportano simbolicamente al tema dell'attesa e dell'essere pronti e vigili); un leggio con sopra un grande libro aperto (anche se non è un testo di poesie, si appoggiano alcune fotocopie sulle pagine aperte); 4 tavoli grandi disposti agli angoli della stanza.

Per l'accoglienza: carta pergamena sulla quale scrivere quattro diverse poesie che serviranno per dividere i ragazzi in squadre; spago o filo di seta colorato (4 colori); quattro cartelloni di colore diverso per indicare i quattro gruppi/squadre che si formeranno all'arrivo dei ragazzi. Su ogni cartellone verrà scritta una poesia (della stessa lunghezza per ogni squadra) che sarà poi riportata nelle pergamene consegnate ai ragazzi.

Per il momento conclusivo: una serie di frasi sull'"essere pronti"; un cestino.

Ambientazione

Si potrebbe allestire una sala tipo *caffè letterario* e chiamarla, vista l'età dei ragazzi, "*paninoteca letteraria*". Quattro tavoloni per l'attività di laboratorio saranno disposti ai 4 angoli della sala; un leggio sarà al centro con le lampade intorno. È importante far comprendere che la poesia può essere ascoltata anche con il proprio corpo, assumendo posizioni e gesti particolari, in una sorta di teatralità.

Perciò sarebbe opportuno che i ragazzi fossero disposti all'interno della sala secondo il loro gusto, secondo quanto la loro personalità gli ispira. Occorre, tuttavia, che le zone della sala siano suddivise e marcate per distinguere le varie squadre.

Accoglienza

Quando arrivano i ragazzi, gli viene consegnato un rotolino di carta pergamena tenuto legato da un semplice filo di spago o seta colorata che servirà a dividerli in 4 gruppi (a seconda del colore). Questo sarà il loro "lasciapassare" per entrare nella "paninoteca letteraria". Una volta dentro il salone, ciascun ragazzo srotolerà la pergamena e leggerà un breve frammento della poesia scritta nel bigliettino dal leggio preparato al centro della sala; sceglierà il pezzo che più "risuona" nel suo cuore. Ovviamente, questa poesia è la stessa per tutti i componenti del gruppo che, grazie al colore del filo, si formerà; nessun problema! Uno stesso brano della poesia potrà anche essere letto da più persone. Le poesie e i nomi dei poeti devono essere abbastanza conosciuti. Può essere utile indicare quelli che i ragazzi stessi stanno studiando a scuola. Si lascia all'organizzazione la libertà di scegliere poeti e poesie. Chiaramente sarebbe meglio se i testi fossero attinenti all'"essere pronti"; come esempio citiamo una poesia di Montale "Sono pronto ripeto...":

Sono pronto ripeto, ma pronto a che?

Non alla morte cui non credo

né a questo brulichio d'automi che si chiama la vita

L'altra vita è un assurdo

ripeterebbe la sua progenitrice con tutte le sue tare

l'oltrevita è nell'etere che se ne ciba per durare più a lungo nel suo inganno

Essere pronti non vuol dire scegliere

tra due sventure o dueventure

oppure tra il tutto e il nulla

È dire io l'ho provato

ecco il velo, se inganna non si lacera.

Animazione

Una volta suddivisi in squadre e terminata la fase di accoglienza, verrà chiesto ai ragazzi di disporsi nella zona corrispondente al proprio gruppo (distinta dal cartoncino colorato), nella modalità che più gli piace: seduti, in piedi, in ginocchio, ... Tutto questo, per sottolineare quanto ognuno debba poter esprimersi come vuole perché la libertà dei propri gesti e movimenti è già espressione di poesia. Per aiutare a questo atteggiamento e alla ricerca della posizione giusta, chiedete ai ragazzi di muoversi liberamente nella sala durante la lettura di una poesia da parte di un animatore/poeta (magari vestito con una tunica e foglia di alloro in testa...). Quando la poesia s'interrompe, i ragazzi devono assumere la posizione

è festa!

risuona

che più preferiscono in rapporto a ciò che è stato letto. Se per esempio viene letta la poesia *“Siediti ai bordi dell'Aurora, per te sorgerà il sole”*, i ragazzi dovranno interpretare questo ascolto di conseguenza. Su internet sono presenti numerosissime poesie che richiamano un atteggiamento del corpo...

Giochi e attività

TITOLO: STORIA SENZA FILI DI UN POETA

INTRODUZIONE: cosa prova un poeta nel momento in cui comincia a scrivere? E se provassimo ad inventare la sua storia? Alcune immagini saranno le nostre “muse ispiratrici”...

DURATA: 15' a squadra per un totale di 60'.

OCCORRENTE: 30 immagini o foto per squadra (quindi 120 immagini), ritagliate, prese da riviste le più diverse tra loro e suddivise nelle quattro squadre.

ISTRUZIONI: il gioco si svolge a squadre (4). A turno, le squadre, seguite ciascuna da un animatore, inizieranno a giocare: il primo ragazzo pescherà da un mazzo di carte una delle immagini, cominciando ad inventare una storia che parla di un poeta, prendendo spunto proprio da quell' immagine o foto; poi il secondo pescherà un'altra immagine e continuerà la storia iniziata, collegandosi a quest'ultima immagine. Uno alla volta, tutti i componenti della squadra faranno lo stesso fino ad arrivare, quindi, a scoprire tutte e 30 le immagini del mazzo. La storia sarà costruita in modo forse un po' disarticolato, ma estremamente reattivo e utile ad allenare la “prontezza”. Questa storia, così abbozzata, costituirà la base dell'attività laboratoriale che segue.

43

TITOLO: LA BOTTEGA DELLA POESIA

INTRODUZIONE: dopo un po' d'allenamento, siamo davvero pronti a cimentarci con la composizione di un testo poetico vero e propria.

DURATA: 60'

OCCORRENTE: fogli e penne.

ISTRUZIONI: i ragazzi, suddivisi nei 4 gruppi, si ritrovano a rielaborare insieme e a trascrivere una poesia che si colleghi alla storia collaborativa creata da loro in precedenza. A ciascuna squadra viene affidato uno stile poetico differente:

- poesia tipo filastrocca per bambini piccoli
- poesia in rima
- poesia ermetica
- poesia con ritornello

è festal!

Al termine del lavoro di costruzione del testo, tutti i componenti di ogni gruppo declamano ad alta voce il testo poetico, che diventerà il testo distintivo della squadra.

Suggerimenti

Durante il gioco sarà utile registrare (anche semplicemente con un cellulare) la storia che i ragazzi hanno improvvisato, così da poterla riascoltare per la seconda attività. Valutare l'eventualità di arricchire o integrare il testo poetico finale, facendolo esprimere ai 4 gruppi anche attraverso un corrispondente mimo e/o canto.

Momento Conclusivo

A conclusione del pomeriggio, ogni partecipante tornerà a casa con una semplice frase scritta su POST IT sul tema dell' "essere pronti"; gli animatori avranno preparato queste frasi in precedenza e le avranno collocate in una cesta o contenitore. Ogni ragazzo sarà invitato a pescare uno di questi pensieri da conservare come souvenir della giornata.

Prima di salutarsi si leggerà il seguente brano biblico che racchiude l'aspetto della poesia e quello dell'attesa:

Dal Cantico dei Cantici (2,8-14)

Una voce! L'amato mio! Eccolo, viene saltando per i monti, balzando per le colline. L'amato mio somiglia a una gazzella o a un cerbiatto. Eccolo, egli sta dietro il nostro muro; guarda dalla finestra, spia dalle inferriate. Ora l'amato mio prende a dirmi: "Alzati, amica mia, mia bella, e vieni, presto! Perché, ecco, l'inverno è passato, è cessata la pioggia, se n'è andata; i fiori sono apparsi nei campi, il tempo del canto è tornato e la voce della tortora ancora si fa sentire nella nostra campagna. Il fico sta maturando i primi frutti e le viti in fiore spandono profumo. Alzati, amica mia, mia bella, e vieni, presto! O mia colomba, che stai nelle fenditure della roccia, nei nascondigli dei dirupi, mostrami il tuo viso, fammi sentire la tua voce, perché la tua voce è soave, il tuo viso è incantevole".



isup

è festa!

PADRE ONNIPOTENTE

Nella nostra professione di fede, uniamo due parole particolari: “Padre”, termine che ci ricorda l'identità personale di Dio e “Onnipotente” che, richiamando la Sua natura divina, descrive un Dio che può tutto (onnipotente significa appunto questo).

Avere un “padre che può tutto”, non significa, però, avere un padre che costringe a fare tutto, ma che fa di tutto per amarti, nel senso più vero e liberante di questa parola.

Riferimenti: Padre, CCC 232-248; Santissima Trinità, CCC 249-267; Onnipotente, CCC 268-278

TITOLO: UN PAPÀ IN RIMA

MATERIALI: una stampa delle poesie; fogli e penne;

DESCRIZIONE:

Possibilità 1: I ragazzi si dividono in gruppi. A ciascun gruppo vengono consegnate alcune poesie che riportano tratti positivi e tratti negativi legati alla figura del “padre”; insieme, dopo aver letto i testi ed essersi confrontati, scriveranno su un cartellone una poesia in rima dalla quale si evinceranno le qualità che si aspettano di ritrovare in “Dio Padre Onnipotente”.

Suggerimenti: *Giorgio Caproni, Preghiera d'esortazione o di incoraggiamento, Il muro della terra, 1975 - Salvatore Quasimodo, Al padre - Tullio Consalvatico, Padre - William Blake, il bambino perduto - Camillo Sbarbaro, Padre anche se..., Pianissimo, 1914.*

Possibilità 2: Simile alla proposta precedente, questa volta la riflessione partirà dalla lettura di alcuni versetti biblici: Dt 4, 6; Dt 32, 6; Es 4, 22; Mt 11, 27; Ef 3, 14-15. Anche in questo caso, lo scopo sarà racchiudere in rima la ricerca sulle qualità di Dio Padre. Vince la squadra che produrrà la poesia più completa, armoniosa e ricca di figure retoriche (rime, metafore, allitterazioni,...).

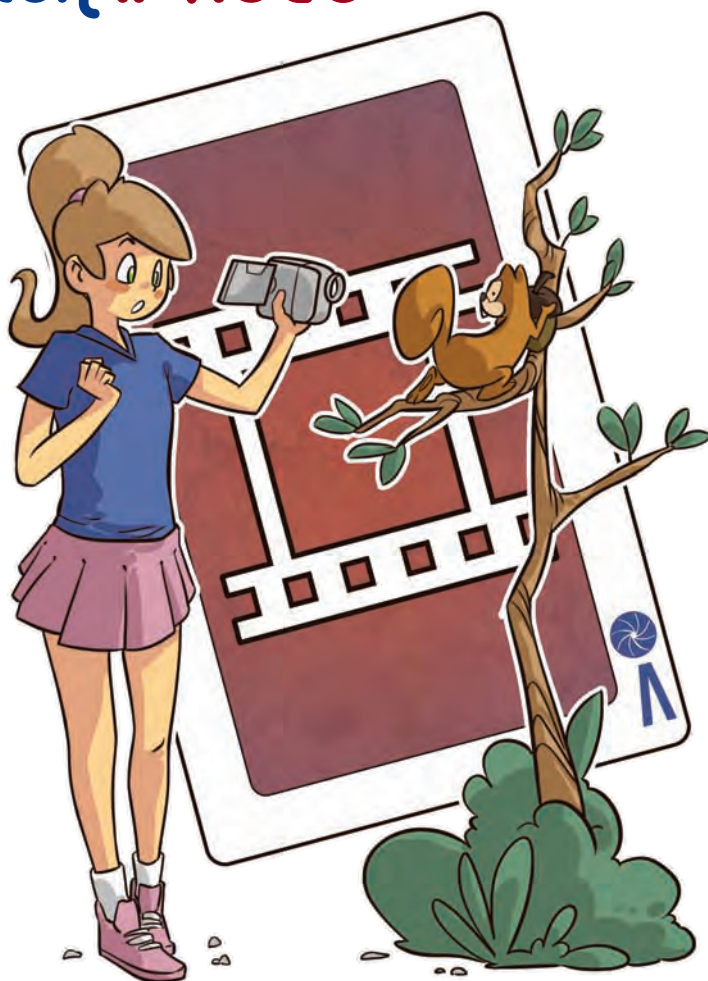
Possibilità 3: Su alcuni cartoncini di diverso colore (i colori identificano le diverse squadre), scrivere alcune caratteristiche positive o negative che può avere un padre; questi cartoncini verranno inseriti singolarmente in tanti palloncini. I ragazzi dovranno rompere la distesa colorata di palloncini e recuperare il maggior numero possibile di cartoncini del colore della propria squadra. Con le parole riportate sui cartoncini, bisognerà creare una poesia in rima dal titolo “Padre, così mi piace”. Vince la squadra che avrà inserito più parole dei cartoncini nella poesia e la cui poesia risulti più interessante. Quest'ultima proposta può essere fatta anche ad un gruppo eterogeneo: si potrebbe proporre la raccolta dei cartoncini ai più piccoli, mentre i più grandi scriveranno la poesia.

SUGGERIMENTI: La scelta di una delle proposte è determinata dall'età dei ragazzi e dalla loro formazione. L'attività può essere facilmente collegata alla preghiera, la quale si può concludere con la consegna del "Padre nostro" a ciascun ragazzo.

RIFLESSIONE: L'importanza di questa tappa consiste nel far cogliere ai ragazzi la paternità di Dio, un Padre Onnipotente che fa di tutto per la nostra felicità. Spesso, oggi, i ragazzi non riescono a comprendere l'immagine di "Dio Padre" perché la loro personale esperienza familiare è negativa in tal senso. Occorre, quindi, capire di quale padre stiamo parlando per ciascuno dei ragazzi. Il linguaggio della poesia ci offre la possibilità di parlare di cose altissime con semplici parole, ma soprattutto, attraverso le parole dei poeti, i ragazzi hanno la possibilità di parlare più liberamente di un padre che magari desidererebbero ma non hanno. L'animatore può, inoltre, fare un'altra considerazione: "alcune volte anche a noi non va di ascoltare i consigli del papà, che ci sembrano antichi e fuori moda; spesso ci arrabbiamo per le proposte che ci fa, eppure nei momenti più importanti è a lui che ci rivolgiamo".



è festa...
con **il video**



47

VERITÀ

25 novembre 2012

Vangelo - 25 novembre 2012

Gv 18,33b-37 - Cristo Re

In quel tempo, Pilato disse a Gesù: «Sei tu il re dei Giudei?». Gesù rispose: «Dici questo da te, oppure altri ti hanno parlato di me?». Pilato disse: «Sono forse io Giudeo? La tua gente e i capi dei sacerdoti ti hanno consegnato a me. Che cosa hai fatto?». Rispose Gesù: «Il mio regno non è di questo mondo; se il mio regno fosse di questo mondo, i miei servitori avrebbero combattuto perché non fossi consegnato ai Giudei; ma il mio regno non è di quaggiù». Allora Pilato gli disse: «Dunque tu sei re?». Rispose Gesù: «Tu lo dici: io sono re. Per questo io sono nato e per questo sono venuto nel mondo: per dare testimonianza alla verità. Chiunque è dalla verità, ascolta la mia voce».

Parola Maestra

VERITÀ

Riflessione

Il regno di Gesù non è paragonabile al regno di questo mondo e ne ha portato la prova più schiacciante: «Se il mio regno fosse di questo mondo i miei combatterebbero per me, invece mi lascio uccidere».

48

Non esiste un regno di questo mondo che non abbia le forze armate!

Però il regno di Dio è per questo mondo: è il mondo di Dio che regna nel mondo degli uomini, è l'avere fame della volontà di Dio, è la giustizia di Dio, è il mondo definitivo di Dio in mezzo al mondo degli uomini.

Siamo chiamati a testimoniare questa **verità**.

Il Signore ci ha messo su una strada che è stupenda, portiamola fino in fondo in modo che egli regni, fino al punto che si possa dire: lui vive ma non è lui che vive, è Cristo che vive in lui.

Questo è il perfetto regno di Dio, perché Cristo è il regno di Dio in mezzo a noi.

jesu

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Preparare una festa che parli di verità è una bella sfida, perché di solito - al contrario - le feste invitano i ragazzi ad una cura del look personale e ad un modo di relazionarsi con gli altri, così studiato, che lascia ben poco spazio all'autenticità e alla verità!

L'ambientazione scelta per un collegamento al linguaggio video è, poi, in forte contrasto con il tema della verità; scegliamo infatti il paradiso della finzione: un reality show.

Come tutti sappiamo, la caratteristica di questi programmi è quella che i protagonisti vengono video-sorvegliati di continuo. Apparentemente, quindi, i video che osserviamo sono la riproduzione della realtà (lo dice il nome stesso "reality"), ma sarà poi così tutto vero dato che tutto, in quel contesto, è costruito a tavolino?

Una festa che parla di verità in Oratorio aggiunge alla sfida dell'autenticità, quella di voler aiutare i ragazzi a puntare sull'incontro con la Verità nella persona di Gesù. Ecco perché sarà necessario pensare a questa festa per tempo, con cura, con fantasia e passione, ma soprattutto con affidamento a Quello Spirito che ci guida alla Verità. Essendo una festa che utilizza come linguaggio il video, avremo bisogno di qualche competenza specifica o, quantomeno, di un po' di pazienza e applicazione da parte degli animatori meno esperti nel campo.

Se, poi, in Oratorio c'è qualcuno che sa creare video, sarebbe carino pubblicizzare l'evento con un vero e proprio spot della festa da far girare sul sito della parrocchia, sul gruppo facebook dell'Oratorio, sul profilo dei ragazzi o da proiettare al catechismo e alle riunioni.

Materiali

Per l'accoglienza: biglietti d'invito; tappeto rosso; musica trionfale.

Per l'ambientazione: telecamere vere e di cartone; faretti; trucchi; costumi; pannelli per realizzare un box con webcam e computer tipo sala di registrazione; microfoni; musica varia diffusa da amplificazione per interni;

Per l'animazione: un pc con proiettore; telo o parete su cui poter proiettare; dei video musicali.

Per il buffet: tavolo addobbato; cibo portato da tutti per condividere.

è festa!

Ambientazione

L'Oratorio dovrà essere trasformato, per un pomeriggio, nello studio televisivo di un reality show, nel quale ogni ragazzo dovrà sentirsi protagonista assoluto.

I ragazzi entreranno sin da subito in questa ambientazione, a partire dagli inviti che potrebbero riportare l'occhio del "Grande Fratello". Il tappeto rosso costituirà il passaggio dal mondo della realtà al mondo "super sorvegliato" del reality.

All'interno della sala i ragazzi troveranno delle videocamere (anche di cartone), luci di scena, trucchi, costumi, un box nascosto con web cam e computer dal quale potersi videoregistrare durante il laboratorio. Fuori dal box ci sarà la scritta Mtv, "Mostra la Tua Verità".

Accoglienza

Gli animatori accoglieranno i ragazzi vestiti di tutto punto; faranno passare ogni invitato sul tappeto rosso che porta al salone della festa, facendo sentire ognuno dei ragazzi come il vero protagonista del "reality" che sta per cominciare.

L'ingresso di ogni ospite sarà accolto con una musica trionfale e i ragazzi già entrati potranno fare un degno applauso a ciascuno.

Durante la festa i ragazzi sono invitati a essere protagonisti; per questo, all'inizio, essi cercheranno, tra gli accessori e i vestiti a disposizione, alcuni che li possano aiutare ad attirare l'attenzione e a divertirsi con gli altri, pur presentandoli, inevitabilmente, in una maniera diversa dalla propria realtà.

Animazione

Durante la fest verranno continuamente proiettati dei video musicali di musiche in voga; inoltre, i ragazzi potranno liberamente entrare nel box della verità (MTV); in questo, potranno spogliarsi degli accessori scelti all'inizio e rispondere alla domanda: "cosa è vero per te?"

Per il lancio della domanda potrebbe essere utilizzato, ad inizio festa, uno spezzone del film *Radiofreccia* in cui il protagonista fa l'elenco delle cose in cui crede (reperibile su Youtube).

Gli animatori hanno il compito di rendere il box più invitante possibile (sia attraverso la decorazione, sia attraverso l'invito personale diretto), in modo che tutti i ragazzi, fino alla fine della festa, lo sperimentino.

Giochi e attività

TITOLO: VIDEOVERITÀ

INTRODUZIONE: molti video riescono a raccontare tante verità se solo noi sappiamo osservarli attentamente. Gli animatori, per poter realizzare questo gioco, dovranno realizzare precedentemente delle video-interviste sul tema della verità ai propri amici e parenti o fare dei piccoli documentari su alcune "verità" del territorio.

FINALITÀ: riuscire a riconoscere la verità raccontata in alcuni video, imparando ad osservarne i dettagli.

DURATA: 50'

SPAZI: spazi al chiuso.

OCCORRENTE: video girati precedentemente dagli animatori; proiettore e pc; telo o muro per proiettare.

ISTRUZIONI: si tratta di un gioco a squadre. I ragazzi, divisi in tre grandi gruppi, dovranno osservare i video proposti dagli animatori. Le squadre saranno in fila indiana dalla parte opposta del muro della proiezione. Dopo ciascun video, gli animatori proporranno loro delle domande alle quali potrà rispondere, con un vero o falso, il primo della fila di ogni squadra, che dovrà correre verso l'animatore e arrivare per primo. Le domande possono essere molto semplici, per esempio: "L'uomo intervistato ha più di 45 anni", "La donna fa la casalinga",...

Dove possibile, nel momento in cui si girano questi video, fare in modo che si intravedano dei dettagli utili per le risposte (per intenderci, se la donna dell'esempio non è casalinga, girare il video nel negozio in cui lavora).

Vince la squadra che dà più risposte corrette.

TITOLO: MTV!

INTRODUZIONE: non solo non tutto quello che una telecamera riprende è qualcosa di falsato o difforme dalla realtà. A volte un video può addirittura servire ad esprimere meglio un sentimento reale. Così è per i videoclip musicali, che aiutano a tirar fuori i messaggi più profondi di una canzone.

FINALITÀ: provare un canale di espressione nuovo, attraverso la realizzazione di un video musicale.

DURATA: 90'

SPAZI: salone grande per la festa o salette annesse

OCCORRENTE: possibilità di 3 punti musica (pc con casse; mp3 con casse; lettori cd,...); almeno una videocamera.

ISTRUZIONI: tenete le tre squadre di prima ed assegnate a ciascun gruppo una canzone italiana che faccia riflettere sul tema della “verità”(es. La verità è una scelta, Ligabue; La canzone della verità, Enrico Ruggieri – Mezze Verità, Sottotono). Scopo dell'attività è quello di realizzare il video musicale di queste canzoni. I ragazzi avranno ca. mezz'ora per pensarci, dopo di che potranno cominciare a fare il video che verrà mostrato nella fase conclusiva.

Suggerimenti

È importante che l'animatore segua le fasi del laboratorio poiché è possibile che i ragazzi abbiano bisogno di aiuto nella gestione dei tempi e dei ruoli; proprio il tempo va tenuto sempre sotto controllo per fermare l'attività nel momento utile a raccogliere il materiale registrato in vista della proiezione finale.

Momento Conclusivo

Poco prima della fine della festa, i ragazzi sono invitati ad accomodarsi per vedere il risultato del lavoro sulle canzoni. A questi video, il Don o l'animatore possono allacciarsi per dare nuovi significati e ulteriore senso all'esperienza di festa e verità che i ragazzi hanno fatto. Si possono proiettare anche le riprese avvenute nel box MTV per condividere ciò che di vero i ragazzi hanno trovato intorno a sé e riflettere su ciò che, invece, hanno costruito, indossando altri panni in fase di accoglienza.

L'invito è a mettersi alla scoperta della verità con la V maiuscola che sicuramente risiede anche nelle cose che loro hanno elencato nel video box Mtv.

La riflessione porterà a dire che Gesù stesso è Colui nel quale possono specchiarsi per scoprire il vero senso delle cose ed essere liberi.

Al termine della festa, ai ragazzi potrebbe essere regalato un piccolo segno: uno specchietto con dietro scritta una Parola che gli ricordi qual è la Verità in cui specchiarsi e qual è la Parola di Verità su di loro.

La verifica della festa potrà essere fatta dagli animatori rispetto al clima della festa, alla partecipazione ai vari momenti, al materiale prodotto nel laboratorio e nel box Mtv, un tesoro che potrà essere sfruttato per eventuali percorsi e attività future in Oratorio.

CREATORE

Dio è il Creatore di tutte le cose; non solo della terra, di tutti i suoi esseri e in particolare di noi uomini, ma anche di tutti i progetti di salvezza, della capacità che il nostro cuore possiede di grandi slanci d'amore, verità, bellezza. "Di tutte le cose visibili ed invisibili", appunto; Creatore non solo della realtà sensibile che continuamente proviamo a conoscere, ma di ogni cosa!

Tutta la creazione esiste per Dio, racconta chi è Dio e diventa decisiva per dare senso e orientamento alla nostra vita e al nostro agire. Sapere di un Dio che è Creatore è avere una risposta certa davanti ad una delle domande più decisive e critiche per la nostra vita: *"da dove veniamo?"*

Credere in un Padre Creatore ci regala anche occhi nuovi, capaci di scorgere le impronte che Lui ha disseminato nelle bellezze di ogni cosa creata.

Riferimenti: CCC 279-324; CCC 355- 421, interessante a proposito dell'uomo a immagine e somiglianza di Dio

TITOLO: G. S. I. – GOD SCENE INVESTIGATION

53

MATERIALI: un telefonino o un dispositivo di registrazione video per ogni gruppo oppure un pc e un proiettore.

DESCRIZIONE:

Possibilità 1: I ragazzi, divisi in gruppi e accompagnati dagli animatori, dovranno andare in giro per le vie della città o della campagna, realizzando dei video ogni qualvolta riconoscono delle "impronte" dell'esistenza di Dio. Nel girare il video, hanno diverse possibilità: "intervistare" il segno divino che verrà "doppiato" da uno dei ragazzi, portavoce delle risposte che il gruppo stabilirà in anticipo; inventare una scenetta che coinvolga questa traccia visibile del Creatore o dare totale spazio alla fantasia! Tali video verranno poi raccolti, eventualmente sistemati in fase di montaggio, e condivisi.

Possibilità 2: In mancanza di attrezzature o a causa di qualsiasi altro motivo che rende impossibile l'uscita outdoor, gli animatori monteranno un video nel quale ci sono paesaggi, animali, scene di vita sociale e culturale di diversa natura. Le squadre sceglieranno un rappresentante che dovrà correre e suonare la campanella quando insieme alla squadra scorge, nel video, "un'impronta di Dio". Il video, a questo punto, verrà stoppato, mentre il corridore dovrà spiegare, insieme alla squadra, il perché ha ritenuto opportuno partire "alla riscossa". Gli animatori voteranno l'osservazione nella sua pertinenza da 1 a 5. Alla fine, vincerà la squadra con più punti.

il Credo



RIFLESSIONE: La nuova “generazione digitale”, sempre ben fornita di tutti i supporti multimediali, ha molta confidenza con il linguaggio dei video, familiare - com'è - nei confronti di YouTube, Facebook o Vimeo. Eppure, il più delle volte, a furia di guardare troppo, non è più abituata a osservare la presenza di Dio nelle piccole cose o nelle grandi opere della creazione; basti pensare alla bellezza di un tramonto.

Nella fase di condivisione, è importante chiedere ai ragazzi se e quanto il loro cuore (capace di meravigliarsi ancor prima della mente!) si sia riempito di stupore dinanzi alle “impronte” divine scorte durante l'attività.

La riflessione, a seconda delle età e del gruppo, può prendere tante declinazioni diverse: anche il loro il corpo, per esempio, è opera della creazione di Dio, cosa “buona e giusta” che va custodita (tema ripreso nel punto 7); o ancora: “dove cerchiamo la vera felicità?”; ebbene, se quando serve del pane andiamo dal panettiere e quando si rompe la macchina corriamo dal meccanico, allora quando cerchiamo qualcosa che faccia star bene il nostro cuore, che lo faccia battere di verità, giustizia, serenità, non possiamo che rivolgerci a Chi quel cuore lo ha creato!

Il nostro cuore non ha pace finché non riposa in Te
(Sant'Agostino)

ilCredo

ilCredo

è festa...
con il cinema



55

ATTESA

2 dicembre 2012

Vangelo - 2 dicembre 2012

Lc 21,25-28.34-36 - I Avvento

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Vi saranno segni nel sole, nella luna e nelle stelle, e sulla terra angoscia di popoli in ansia per il fragore del mare e dei flutti, mentre gli uomini moriranno per la paura e per l'attesa di ciò che dovrà accadere sulla terra. Le potenze dei cieli infatti saranno sconvolte. Allora vedranno il Figlio dell'uomo venire su una nube con grande potenza e gloria. Quando cominceranno ad accadere queste cose, risollevatevi e alzate il capo, perché la vostra liberazione è vicina. State attenti a voi stessi, che i vostri cuori non si appesantiscano in dissipazioni, ubriachezze e affanni della vita e che quel giorno non vi piombi addosso all'improvviso; come un laccio infatti esso si abatterà sopra tutti coloro che abitano sulla faccia di tutta la terra. Vegliate in ogni momento pregando, perché abbiate la forza di sfuggire a tutto ciò che sta per accadere, e di comparire davanti al Figlio dell'uomo».

Parola Maestra

ATTESA

56

Riflessione

Con la giornata di oggi ha inizio il tempo dell'Avvento

La parola Avvento viene dal latino e vuol dire "venire verso".

È Dio che viene verso di noi; è Dio che fa irruzione nella nostra storia personale.

Ma Dio ha già fatto questa irruzione nella storia, poiché il Figlio di Dio si è fatto uomo, è diventato uno di noi perché noi potessimo diventare come uno di loro, cioè della famiglia di Dio: Padre, Figlio e Spirito Santo.

Per noi, il Signore è venuto e verrà personalmente. È venuto nel momento del Battesimo. Lì siamo stati, per mezzo dello Spirito Santo, uniti per sempre a Cristo Signore. Quando verrà per noi personalmente? Nel momento in cui chiuderemo gli occhi a questa terra, quando finalmente lo vedremo faccia a faccia.

Allora per noi che cos'è l'Avvento oggi, questa irruzione di Dio nella storia?

È l'**attesa** di Dio che è già venuto, che è già dentro di noi e che ogni anno incontriamo di nuovo per essere sempre di più in rapporto con Lui.

Le prossime quattro settimane sono il tempo favorevole per compiere questo.

lesup

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Attesa e cinema sono due parole legate in modo indissolubile.

Gli articoli dei giornali, la pubblicità, i racconti di chi ha già visto un film, la saga del nostro eroe preferito, creano in noi aspettative spasmodiche per vedere il prima possibile una nuova storia. Storia sì, perché stiamo parlando proprio di una narrazione attraverso le immagini.

L'attesa della visione di un film, assume forma completa nel dopo, nel buio della sala, ovvero nello sviluppo della trama che seguiamo con occhi e orecchie, in quell'incalzare di avvenimenti che fanno salire quell'incredibile, emozionante desiderio di scoprire come andrà a finire.

Per utilizzare il cinema in campo educativo e formativo occorre comprenderne il significato comunicativo, comprendere che la visione di un film significa essere dentro un luogo simbolico dove ogni inquadratura è capace di suscitare un'emozione, una riflessione, un ricordo, una connessione con un'esperienza personale.

Il linguaggio cinematografico, per sua natura, stimola l'analisi e la sintesi, abitua all'osservazione del dettaglio, allena a cogliere una visione d'insieme, a riconoscere le emozioni e i comportamenti. Uno strumento educativo potente, che non deve essere banalizzato: occorre creare spazi di visione critica e competente, ma anche occasioni di creazione di storie scritte e filmate da parte di bambini e ragazzi.

Dedicare una giornata intera al tema del cinema è proprio una bella occasione.

57

Materiali

Per l'ambientazione: un grande cartello con la scritta "TRAILER&TRAILER – Idee per il cinema del futuro"; una sedia "da regista"; uno o più "ciack" appoggiati qua e là; accessori e costumi di scena per gli animatori e le attività; cancelleria varia (cartoncini, matite, pennarelli, righelli che serviranno per la realizzazione dello storyboard).

Per l'animazione musicale (opzionale): amplificazione da interni; un'ottima e aggiornatissima playlist; un buon programma di mixaggio (ne esistono moltissimi gratuiti online); un pc.

è festa!

Ambientazione e accoglienza

Il cinema italiano è accusato di provincialismo, di raccontare storie solo tipicamente italiane, ma ormai la nostra società è multietnica e multiculturale. È ora di diventare la nuova Hollywood: fonderemo la "TRAILER&TRAILER – Idee per il cinema del futuro". Il nostro obiettivo sarà presentare ai grandi produttori idee e storie attraverso trailer cinematografici, con l'intento di provocare una riflessione su temi sociali ritenuti importanti, sui bisogni e i sogni dei ragazzi o che raccontino esperienze significative di persone e luoghi, storie del passato, di oggi e del domani.

Gli animatori potranno prendere spunto da questa idea impersonando personaggi del mondo del cinema (produttori, registi, attori e attrici ...), lanciando l'attività e illustrandone a grandi linee l'obiettivo generale.

Animazione

La musica che verrà inserita nei video, sarà già un buon sottofondo per tutta la festa. Alla fine (o se si colgono momenti di stanchezza durante le attività), si possono inserire dei momenti di ballo, chiedendo ai ragazzi di riproporre scene danzate di film indimenticabili (es. Grease; Via col Vento; ...)

58

Giochi e attività

TITOLO: CASTING

INTRODUZIONE: dopo la fase di lancio dell'attività, il produttore incarica il regista di cercare delle "belle facce da cinema" da utilizzare nei trailer di prossima produzione.

FINALITÀ: coinvolgere tutti i partecipanti a mettersi in gioco attraverso l'utilizzo delle immagini, per rivedersi e scoprire come siamo, come ci percepiamo, cosa si comunica attraverso un video.

DURATA: 45'

SPAZI: all'aperto o al chiuso in una stanza non rumorosa.

OCCORRENTE: videocamere o telefoni cellulari con video camera.

ISTRUZIONI: vi è innanzitutto una fase di riscaldamento attraverso un gioco di riconoscimento di uno o più membri del gruppo. Viene bendata una persona che deve indovinare, attraverso il tatto (es. toccando il naso, i capelli,...) o l'udito (colpo di tosse, fischio, semplice frase pronunciata in una lingua straniera,...), chi ha davanti a sé. Si possono fare 2/3 giri.

Si riflette, così, sul fatto che noi utilizziamo solo in minima parte i nostri sensi per

isup

è festa!

conoscere le persone e il mondo che ci circonda e che, al contrario, dovremmo sforzarci di usarli molto di più!

Quindi si formano dei piccoli gruppi (di massimo 6 persone) che realizzeranno una semplice autopresentazione video di 1 minuto nella quale motivare il perché il loro cast sia il migliore!

Nel concreto, ad ogni gruppo viene consegnata una videocamera: i ragazzi devono pensare un rapido spot dove tutti partecipano presentandosi con una qualità personale. Tempo di preparazione 15 minuti, giacché il tutto deve essere spontaneo e “amatoriale”.

ALCUNE ATTENZIONI: mentre alcuni animatori proseguono con la successiva attività, questi video devono essere caricati su un pc per essere visionati durante l'ultima fase della festa (Buio in sala!).

TITOLO: CIAK SI GIRA!

INTRODUZIONE: coinvolgere il gruppo in attività di confronto, processi decisionali, organizzazione e suddivisione d'incarichi, assunzione di responsabilità. Consentire loro di fare tutto questo attraverso un'esperienza ludica.

DURATA: 120/240'

SPAZI: all'aperto o al chiuso in locali non rumorosi.

OCCORRENTE: videocamere o telefoni cellulari con videocamera; fogli, pennarelli, cartoncino; materiale per costumi e accessori di scena; materiale di cancelleria, eventuale playlist musicale.

ISTRUZIONI: la fase di realizzazione vera e propria di un trailer della durata di massimo 3' passa attraverso un processo nel quale i ragazzi:

- si confrontano su temi che ritengono importanti per loro;
- decidono quale tema rappresentare;
- stendono una soggetto e creano una semplice sceneggiatura (dialoghi, set, personaggi);
- definiscono incarichi, fasi e tempi di realizzazione;
- organizzano il lavoro;
- girano e interpretano il trailer.

ALCUNE ATTENZIONI: è importante che, nella fase di attuazione del lavoro, gli animatori seguano e sostengano i gruppi per evitare dispersioni e “inceppamenti”. Non deve essere un lavoro realizzato in maniera impeccabile dal punto di vista tecnico, a noi interessa il processo e il protagonismo dei ragazzi. Girati i trailer, gli animatori devono subito prendere i file e caricarli su computer per la visione successiva. Per non disperdere la concentrazione per la preparazione della “sala” è opportuno prendere in considerazione una pausa per la merenda che preveda, magari anche la fase di animazione “ballata”.

TITOLO: BUIO IN SALA

FINALITÀ: fare festa insieme, per gioire e ridere insieme, percepirsi in modo diverso attraverso i video, conoscere maggiormente le potenzialità dei linguaggi multimediali.

DURATA: fare la somma della durata dei video e aggiungere almeno 20'.

SPAZI: al chiuso.

OCCORRENTE: un pc; un proiettore o una televisione; prolunghe, prese multiple...

ISTRUZIONI: in questo momento finale della festa, si visioneranno in sequenza i lavori dei ragazzi. L'ordine di proiezione può essere effettuato tramite un sorteggio iniziale. Prima di far partire il video, ricordarsi di presentare il cast attraverso i primi video girati!

ALCUNE ATTENZIONI: vedersi in un video fa sempre un certo effetto ("guarda come sono, non credevo di parlare così..."); questo può risultare molto divertente, ma può anche essere motivo di confusione, pertanto gli animatori devono preparare bene i ragazzi a questa fase.

Momento Conclusivo

60

Prima di salutare i ragazzi, si può decidere con loro se postare i video sui social network, presentarli - in un'altra serata - ai genitori o creare un dvd da diffondere in Parrocchia.

In un incontro successivo, ma non troppo lontano da questa giornata, si potrà fare una verifica con i ragazzi sul riscontro rispetto alle finalità di ogni fase di gioco.

Nella verifica di gruppo si potrà chiedere: come abbiamo lavorato? Come ci siamo organizzati? Quali difficoltà abbiamo trovato? Quali gli aspetti positivi?

Nella verifica personale, invece: cosa ho provato? Ho incontrato difficoltà? Cosa mi è piaciuto particolarmente? Qualche idea per il futuro?



è festa!

anspi

GESÙ CRISTO

Nei primi secoli, i seguaci di Gesù hanno molto discusso sull'importante verità di fede di Gesù Cristo, quindi di Colui che è vero Dio e vero Uomo.

Gesù era un nome molto diffuso e comune ai suoi tempi; la parola "Gesù", che significa "Dio salva", richiama proprio, quindi, la Sua umanità, il suo essere uomo come noi, fino in fondo, in tutto.

La parola "Cristo", invece, che significa Messia, ci riporta alla sua natura divina.

Il popolo ebreo aspettava un Messia, un salvatore; tutti i profeti avevano annunciato l'arrivo di un messia che avrebbe liberato il popolo d'Israele rendendolo il primo tra tutti. A quel tempo conquistati dall'Impero Romano, gli ebrei speravano che il messia li avrebbe liberati da tale oppressione e resi il popolo più grande della terra contro gli empi e coloro che rinnegavano il Dio di Abramo, di Isacco e di Giacobbe... ma non fu così! E allora spazio ai dubbi!

Molti hanno pensato che Gesù fosse solo un Uomo, forse solo più carismatico. Altri hanno guardato a lui solo come vero Dio, ma non veramente uomo fino in fondo, un Dio che non soffriva per davvero e che era in grado di fare cose sensazionali. E, invece, Dio ha voluto la sua umanità sino alla fine, fino alla morte in croce, preludio alla Resurrezione.

Riferimenti: CCC 422-440

61

TITOLO: IL FILM PARLANTE

MATERIALI: un proiettore; un lettore dvd; un film sulla vita di Gesù; fogli e penne.

DESCRIZIONE: L'attività consiste nella visione di un film (magari un colossal) sulla vita di Gesù, interrotta in più momenti per dei quiz "a caldo" su alcune scene. Durante il film, infatti, saranno state preventivamente scelte alcune scene in corrispondenza delle quali si stopperà la visione per fare in modo che i ragazzi rispondano ad alcune domande, per esempio: che sentimento riconoscete nei personaggi? Cosa prova secondo voi Pietro o Maria o...? E Gesù? Perché la folla esulta? Cosa avresti fatto al posto di questo personaggio? Per ogni scena verranno fatte solo sue domande, alle quali i ragazzi risponderanno sul foglio.

SUGGERIMENTI: Nella scelta delle scene è importante focalizzare l'attenzione su aspetti che possano caratterizzare sia l'umanità sia la divinità di Gesù. La scelta delle scene da immortalare e le domande vanno modulate in base all'età dei partecipanti.

il Credo

RIFLESSIONE: Alla fine dell'attività, raccogliendo le osservazioni appuntate dai ragazzi, è bene concentrare la riflessione su Gesù Cristo come vero uomo, caratteristica che lo rende un modello possibile da imitare.

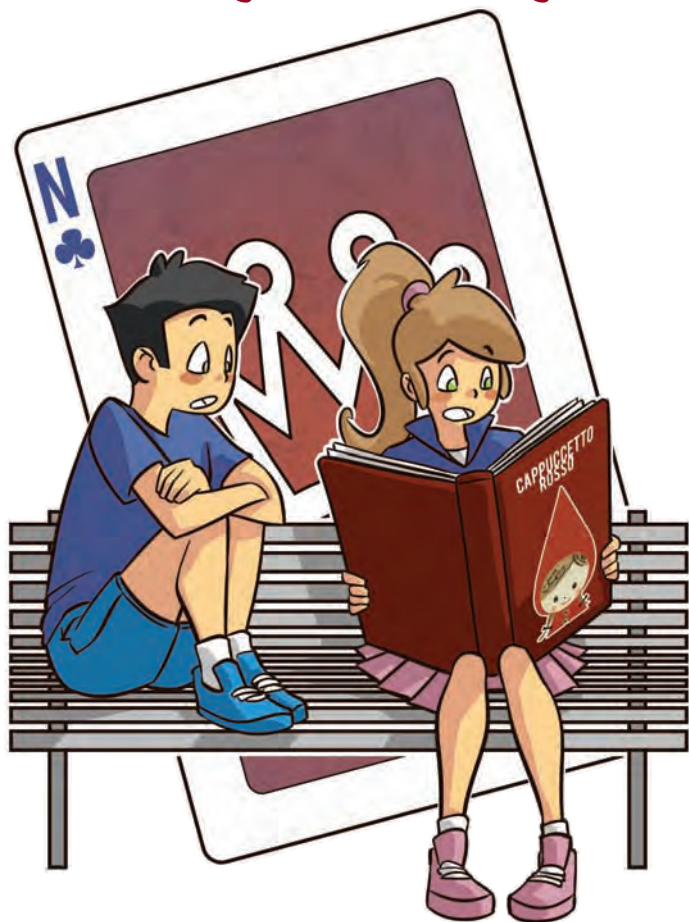
Se fosse solo Dio, infatti, avremmo meno speranze!

Si può lanciare ai ragazzi anche una provocazione legata all'espressione "povero cristo", termine usato per indicare gli uomini che soffrono o hanno sofferto per scelte sbagliate di altri uomini.

Una curiosità interessante di approfondimento potrebbe essere quella del significato della parola ICTIUS che significa "pesce", antico termine che i cristiani perseguitati usavano per parlare di Gesù: I di Gesù (IESUS), C di Cristo, T + IU di Figlio di Dio (THEOS + UIOS), S di Salvatore.



è festa...
con la **n**arrazione



63

CAMBIAMENTO

9 dicembre 2012

Vangelo - 9 dicembre 2012

Lc 3,1-6 - Il Avvento

Nell'anno quindicesimo dell'impero di Tiberio Cesare, mentre Ponzio Pilato era governatore della Giudea, Erode tetrarca della Galilea, e Filippo, suo fratello, tetrarca dell'Iturea e della Traconitide, e Lisania tetrarca dell'Abilene, sotto i sommi sacerdoti Anna e Caifa, la parola di Dio venne su Giovanni, figlio di Zaccaria, nel deserto. Egli percorse tutta la regione del Giordano, predicando un battesimo di conversione per il perdono dei peccati, com'è scritto nel libro degli oracoli del profeta Isaia: «Voce di uno che grida nel deserto: Preparate la via del Signore, raddrizzate i suoi sentieri! Ogni burrone sarà riempito, ogni monte e ogni colle sarà abbassato; le vie tortuose diverranno diritte e quelle impervie, spianate. Ogni uomo vedrà la salvezza di Dio!».

Parola Maestra

CAMBIAMENTO

Riflessione

Giovanni Battista è un uomo rude, pieno del fuoco di Dio come tutti i profeti.

64 Ci chiede se ci sono dei passi tortuosi dentro di noi.

Ci chiede se ci sono ci sono luoghi impervi dentro di noi.

Ci chiede se siamo disposti al **cambiamento** per essere pieni di Dio.

Ci chiede di cambiare per fare in modo che Lui sia il nostro modo di pensare.

Ci chiede di cambiare per fare in modo che i nostri sentimenti siano quelli di Gesù.

Ci chiede di cambiare perchè i nostri intendimenti e i nostri interessi siano quelli di Gesù. Prepariamo la via del Signore, Colui che fa nuove tutte le cose... anche noi!

isus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Attraverso la narrazione o quando più semplicemente si racconta una storia si trasmettono valori, si crea empatia e si forma una comunità: la capacità di raccontare storie è molto importante per una comunicazione efficace, per coinvolgere gli altri e per superare le divisioni tra i gruppi. A volte è sufficiente una buona storia per superare divisioni e creare una mentalità nuova, per generare un cambiamento profondo nel proprio cuore e nella propria mente, oltre che, forse, in quella di altri. Le parole e il corpo sono quindi strumenti importanti e il pomeriggio che ci si appresta a realizzare potrà davvero diventare una festa... da raccontare!

Materiali

Per allestimento sala: manichini usati, foto e stampe, ritagli di storie (fotocopiate) su cartoncino. Un proiettore e un pc.

Per la musica: amplificazione da interni, un pc o lettore mp3 collegato.

Per il gioco: una body-card per partecipante (vedi gioco), bollini adesivi di colori diversi in quantità, almeno 20 a testa.

Per il buffet: il momento conviviale, nella festa a sfondo narrativo, non può che seguire un'antica pratica, secondo la quale gli invitati, seduti a tavola, solevano assistere all'intervento di famosi esperti oratori su temi d'interesse comune, e a seguito dell'intervento, poi, dibattevano, discutevano, si interrogavano a vicenda e domandavano all'esperto. Il tutto tra la prima portata d'antipasto e il dessert finale.

Ambientazione

Si può addobbare la sala con manichini (trovati magari in negozi dove non li usano più), che potrebbero essere vestiti a piacimento più volte durante la festa, dagli animatori o anche, perché no, dai partecipanti, con vestiti usati o indossati. Si possono ritagliare foto rappresentanti cambiamenti e trasformazioni (foto per esempio di famiglie che se messe a confronto prima e dopo un certo numero di anni, rivelano quanto i membri siano cambiati). Si può scegliere un angolo della sala dove si proiettano spezzoni di film sul tema del cambiamento (una crisalide che diventa farfalla, ecc.). Gli animatori, che in questa giornata ricopriranno il ruolo di "narratori", si acconceranno di conseguenza: chi da giullare o menestrello, chi da cantore o cantautore con chitarra o mandolino, chi con cappello da scrittore e pennino per raccontare storie.

Accoglienza

I ragazzi sono radunati in cerchio per un gioco di ambientazione, che servirà anche per la divisione delle squadre per il grande gioco successivo. Si comincia muovendosi in giro per la sala e cercando di fare i gesti che il breve racconto di un narratore ispira. A un certo punto il narratore si ferma e in quel momento un animatore dirà un numero ad alta voce, ad esempio "4", e un gesto corrispondente (ad esempio "abbracciati"), oppure una forma o un oggetto da rappresentare col corpo, ogni volta sempre diverso: in quel momento dovranno formarsi, nel più breve tempo possibile, gruppi del numero persone annunciato (4) che eseguono il comando richiesto (es. si abbracciano). Chi rimane fuori o sbaglia il conteggio si siede a terra. Ad ogni nuovo racconto del narratore i giocatori seduti potranno reinserirsi e ritentare, fino a quando il narratore non terminerà l'ultima storia prevista. A quel punto anche l'animatore farà un'ultima chiamata, nella quale chiamerà il numero utile per dividere i ragazzi in squadre.

Animazione

66

Man mano che i ragazzi e le famiglie entrano in Oratorio gli verranno presentati i vari "angoli" della festa (buffet, proiezione, galleria fotografica, ecc.); in particolare saranno presentati i "manichini". Infatti, una volta giunte in sala 5-6 famiglie, si darà il VIA alla sfida "vestiamo il manichino!". Un animatore darà 2 minuti alle famiglie in gara per vestire un manichino con tutto quello che trovano a disposizione in sala, con l'unica regola che allo STOP quel manichino dovrà avere un nome, un'identità e una collocazione storica ben precisa!

Giochi e attività

TITOLO: RACCONTAMI COME CAMBI

INTRODUZIONE: ciò che ci identifica è la capacità di raccontare a noi stessi e agli altri chi eravamo, chi siamo e chi vorremmo essere! Quindi tutti pronti a raccontarsi!

FINALITÀ: far emergere il proprio corpo con i suoi limiti, debolezze e punti di forza nelle diverse situazioni e in rapporto agli altri per conoscersi sempre meglio.

DURATA: 60'

SPAZI: una sala o anche all'aperto, più spazio c'è meglio è!

OCCORRENTE: body card, adesivi colorati in quantità.

ISTRUZIONI: una volta divise le squadre attraverso il gioco suddetto, si consegneranno a ogni partecipante, una body-card e uno stesso numero di adesivi dello stesso colore per ogni squadra. La body-card sarà un cartoncino, della

isus

è festa!

grandezza di una carta da gioco appunto, in cui sopra può essere disegnato il corpo di un bimbo o una serie di parti del corpo e i nomi delle sfide corrispondenti. Per scegliere la sfida si userà il metodo seguente: al via dell'animatore ogni partecipante dovrà correre per cercare di inseguire un membro delle altre squadre, a seconda della parte del corpo che toccherà del suo avversario si deciderà il tipo di sfida.

Questo è un elenco esemplificativo:

- **Mano: schiaccianoci (riflessi).** Bisognerà tenere i palmi delle due mani sopra quelle dello sfidante. Chi avrà i palmi rivolti verso l'alto dovrà cercare di colpire il dorso di una o tutte e due le mani dell'altro, il quale dovrà cercare di essere più veloce dell'altro a toglierle, potrà partire solo quando sente il contatto mancare. Si fanno cinque tentativi. Vince chi è riuscito a non farsi colpire (o colpire) l'altro almeno tre volte.
- **Gambe: spaccata (flessibilità).** Vincerà chi riesce a fare la spaccata più ampia, cioè chi si avvicinerà più a terra allargando le gambe in modo orizzontale senza piegarle.
- **Piede: funamboli (equilibrio e agilità).** Gli sfidanti devono mettersi uno di fronte all'altro, il piede destro uno di fianco all'altro, le rispettive parti esterne del piede devono toccarsi. Ci si stringe la mano mettendola tra il pollice e l'indice del proprio avversario. Vince il primo che con varie mosse, tirando e/o spingendo, riesce a spostare l'altro tanto da far perdere il contatto con tutto il piede. Ovviamente il punto di pressione è solo il braccio che ha la mano stretta all'altro, l'altro braccio lo si può muovere, ma non deve spingere né toccare l'avversario.
- **Testa. clown (racconto/espressività).** La sfida consisterà nel cercare di non ridere durante un tempo prestabilito, mentre l'avversario dovrà raccontare una barzelletta, fare una battuta o usare faccia e il corpo per fare cose strane. Chi tocca per primo potrà scegliere se essere il clown oppure lo spettatore. Vincerà lo spettatore se riuscirà a stare serio per tutto il tempo (neanche un sorriso!), altrimenti vincerà il clown.

Punteggio: quando si perde una sfida l'avversario consegna un proprio adesivo al vincitore, il quale dovrà attaccarselo dove meglio crede (vestiti, in faccia, ecc). Vincerà la squadra che sommerà più bollini delle altre squadre. Se qualche ragazzo perde tutte le sfide potrà rivolgersi a un "nonno" animatore, e raccontargli una breve favola, per guadagnarsi in cambio tre nuovi adesivi!

ALCUNE ATTENZIONI: è sempre meglio spiegare il gioco, facendo vedere la simulazione delle sfide. Inoltre è utile disporre di un numero proporzionato di animatori, che facciano da arbitri, e che girino nel campo di gioco, riconoscibili. Se i ragazzi hanno problemi a decidere chi ha toccato per primo, fateli giocare davanti a voi a pari e dispari, chi vince decide la sfida. L'animatore "nonno" andrà in giro a premiare con adesivi anche i giocatori migliori per lealtà e impegno.

TITOLO: I RACCONTASTORIE

INTRODUZIONE: immaginazione e narrazione attorno a un monumento: raccontiamo di un monumento o un edificio particolarmente significativo per il nostro paese, parrocchia, Oratorio! Il monumento (dal latino monère, ricordare) è il luogo del ricordo, del tempo e della storia.

FINALITÀ: conoscere un pezzo della storia del luogo in cui viviamo e rielaborarla secondo gli indizi che ci vengono suggeriti.

DURATA: 60'

SPAZI: sala grande o salette in cui potersi muovere.

OCCORRENTE: qualche vestito un po' particolare, fogli, pennarelli, spago, nastro adesivo,...

ISTRUZIONI: il laboratorio parte dalla storia di un monumento raccontato da un ospite esperto di storia del luogo in cui viviamo; in seguito ogni gruppo – dividendosi in salette – dovrà, partendo dalla storia raccontata, riformularne un'altra, utilizzando tutti quegli elementi che sono comparsi nella storia. Questo permetterà di inventare una nuova leggenda che verrà scritta e illustrata. A fine laboratorio un raccontastorie di ogni gruppo reciterà la nuova leggenda mentre gli altri componenti cercheranno di mimarla mettendola in scena.

ALCUNE ATTENZIONI: è indispensabile la presenza di un animatore per gruppo che guidi i ragazzi nello svolgersi della storia e li solleciti all'immaginazione e alla rappresentazione teatrale.

Momento Conclusivo

È importante lasciarsi bene! Allora perché non utilizzare un narrato anche per il momento finale? Il racconto potrebbe essere fatto mettendo tutti i ragazzi a semicerchio, con al centro un narratore, vestito in modo particolare e seduto su una sedia a dondolo... (per la storia consigliamo il testo di Bruno Ferrero "Tutte storie" o "Piccole storie dell'anima", Ed. Elledici). Si potrebbe anche proiettare con una musica di accompagnamento le foto scattate e scaricate durante la festa, per sorriderne insieme. Potreste poi lasciare un quaderno o un libro poco prima dell'uscita dove i ragazzi possono scrivere in libertà saluti, pensieri e proposte sulla festa appena fatta.

FIGLIO DI DIO

Nel recitare il “Credo” affermiamo: “Credo nell’unigenito figlio di Dio, nato dal Padre prima di tutti i secoli”.

Al tempo di Gesù, gli ebrei conoscevano il termine “figlio di Dio” perché era usato nell’Antico Testamento in riferimento agli angeli e per indicare i figli di Israele ed i loro re.

Questa definizione, con Gesù assume, però, un significato molto più profondo: Figlio di Dio è Gesù che, nella sua umanità, si affida totalmente al Padre. Prega e si ritira durante la sua vita terrena per rinsaldare questa fiducia e quest’abbandono.

Se Dio Onnipotente ha scelto di comportarsi così e ha continuato a dimostrare una solidarietà smisurata verso noi uomini, questo significa che vuole insegnarci a fare come Lui!

Gesù coltiva questo amore smisurato per Dio Padre anche quando s’imbatte nel peccato, nel dubbio dell’abbandono, nella sofferenza e nella morte. È proprio tale Amore che diventa il sostegno ed il nutrimento della sua vita e del suo cuore, il senso più vero dell’esistenza e della sofferenza, l’orizzonte che si apre sull’infinito. Anche questo è un modello per tutti noi! Gesù Cristo, Figlio, è la causa che rende possibile una nuova relazione con Dio. Grazie alla sua umanità viene accorciata la distanza con Dio; nella Sua c’è la nostra umanità. Lui stesso, poi, ci ha insegnato a chiamarlo “Abbà, Padre!”.

Per Gesù Cristo, Figlio, noi possiamo essere figli di Dio, figli nel Figlio.

Riferimenti: CCC 441-445

69

TITOLO: COSA AVRÀ MAI QUESTO BAMBINO

MATERIALI: uno stereo; fogli e penne

DESCRIZIONE: Raccontate ai ragazzi la seguente storia, facendovi accompagnare da un sottofondo musicale.

«C’era una volta, nell’Oceano Atlantico, una grande nave per crociere che riusciva a contenere sì-no a cinquemila uomini. Spesso era frequentata da famiglie che trovavano su quella nave ogni tipo di attrattiva. C’erano dei piani tutti dedicati alle mamme con negozi, stanze in cui insegnavano a cucinare piatti speciali, macchinari per cucire. Altri piani erano dedicati ai papà: stanze con grandi televisori per le partite, stanze per leggere i quotidiani, tavoli per ritrovarsi a giocare a carte. E poi c’erano dei piani stupendi tutti dedicati ai ragazzi: piscina coperta e non corredata di scivoli stu-pendi, campi da calcio di ogni genere, di basket, di pallavolo... televisioni enormi per i cartoni ani-mati, una vasca piena di palline e di giocattoli e un bar dove si poteva prendere tutto gratis... Ma, come accade sempre, le cose che sembrano un paradiso in terra

il Credo

non durano mai. Infatti ad un certo punto, mentre tutti si divertivano, iniziò il suono lancinante della sirena di allarme. Forse un guasto al motore o alla nave. I marinai a bordo non persero tempo: iniziarono a correre e a mettere tutti in salvo. Gridavano: "prima le donne e i bambini! Forza!" Ed infatti tutte le mamme con i loro bimbi aggrappati correvano sulle scialuppe di salvataggio. Un bambino era seduto in una stanza e giocava con le sue macchinine. Una mamma, passando velocemente, lo vide e pensò: "Ma guarda... tutti qui urlano e scappano e lui è tanto sereno... bah!". Anche un altro signore, correndo, si bloccò un attimo sulla porta pensando: "Vedi com'è sereno, sicuramente non sa che questo suono è una sirena di allarme... meglio lasciarlo qui, la mamma potrebbe tornare a prenderlo e spaventarsi qualora non lo trovi". I marinai di bordo, però, dovettero per forza fermarsi per portarlo in salvo. Erano usciti tutti dalla nave, tutti erano in salvo, tranne lui. Un marinaio disse: "Ehi... ma tu che ci fai qui?" "Non vedi, sto giocando!" "Scusa ma i tuoi genitori (o chiunque ti ha portato) qui dove sono?" Il bimbo continuava a giocare. "Questa è bella! Senti ragazzo, ma non vedi che c'è un problema alla nave? Sono tutti in salvo. Non capisco perché sei così sereno, dai andiamo!" "No, io resto qui a giocare!" "Ascolta, ti riportiamo dai tuoi genitori, qui rischi di morire!" "Io non ho paura, resto qui. Mio padre è il capitano della barca"».

Dopo una condivisione sui contenuti della storia che è, in fondo, una storia di fiducia incondizionata, chiedere ai ragazzi più piccoli di scrivere un piccolo racconto dal titolo "Gesù: figlio mai abbandonato dal Padre".

Ai ragazzi più grandi, invece, si può chiedere un'autonarrazione: "Racconta quando ti senti abbandonato. Chi ti dà sicurezza?"

70

SUGGERIMENTI: Se ci sono più animatori a disposizione, i dialoghi possono essere letti a più voci.

RIFLESSIONE: La narrazione, che è spesso stata lo strumento primario di trasmissione della cultura, aiuta molto i ragazzi e gli adolescenti a esprimersi e a prendere coscienza del loro mondo personale e interiore, per cercare di trovarne un senso.

Attraverso la storia e i loro stessi scritti, potremo farli riflettere sull'esperienza di "essere figli" e, allo stesso tempo, sulla fiducia nel Padre che Gesù ci ha insegnato.

Ma che significa essere "figli"? Senz'altro, a prescindere da ogni cosa, è riconoscere il dono più grande donato dai genitori: la vita. Essere figlio è come un marchio a vita che non si può cancellare. Il battesimo ci lascia figli di Dio a vita, non si può eliminare.

Qualsiasi azione faremo, resteremo sempre figli di Dio, avremo, cioè, sempre un posto in casa Sua!

il suo

il Credo

è festa...
con il corpo



71

BISOGNI

16_dicembre_2012

Vangelo - 16 dicembre 2012

Lc 3,10-18 - III Avvento

In quel tempo, le folle interrogavano Giovanni, dicendo: «Che cosa dobbiamo fare?». Rispondeva loro: «Chi ha due tuniche, ne dia a chi non ne ha, e chi ha da mangiare, faccia altrettanto». Vennero anche dei pubblicani a farsi battezzare e gli chiesero: «Maestro, che cosa dobbiamo fare?». Ed egli disse loro: «Non esigete nulla di più di quanto vi è stato fissato». Loro interrogavano anche alcuni soldati: «E noi, che cosa dobbiamo fare?». Rispose loro: «Non maltrattate e non estorcete niente a nessuno; accontentatevi delle vostre paghe». Poiché il popolo era in attesa e tutti, riguardo a Giovanni, si domandavano in cuor loro se non fosse lui il Cristo, Giovanni rispose a tutti dicendo: «Io vi battezzo con acqua; ma viene colui che è più forte di me, a cui non sono degno di slegare i lacci dei sandali. Egli vi battezzerà in Spirito Santo e fuoco. Tiene in mano la pala per pulire la sua aia e per raccogliere il frumento nel suo granaio; ma brucerà la paglia con un fuoco inestinguibile». Con molte altre esortazioni Giovanni evangelizzava il popolo.

Parola Maestra

BISOGNI

72

RiFlessione

Chi ascolta Giovanni Battista si sente toccato nel cuore, vuole cambiare vita e chiede come fare. Sembra che Giovanni indichi la carità verso il prossimo come inizio del cambiamento, ma non è così. Giovanni indica la giustizia come inizio della conversione. Il superfluo è ciò che manca all'altro; dare la tunica, il cibo, non sfruttare il potere per i propri interessi, sono alcuni atti elementari della giustizia. Il segno che siamo convertiti a Dio è prima di tutto la giustizia nel distribuire equamente. Il vero criterio è il **bisogno**.

Nella realtà che viviamo ogni giorno il vero bisogno non è l'essenziale o il bene comune, ma ciascuno cerca di vivere senza chiedersi se ha di più di quello del quale ha realmente bisogno.

Proviamo a osservare i primi cristiani: nessuno di loro riteneva proprio ciò che possedeva, ma tutto era a disposizione di tutti e ognuno prendeva secondo il bisogno. Occorre avere il coraggio di vivere da poveri.

lesus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

I bisogni sono l'energia che muove tutta l'attività dell'uomo. Se riflettiamo su ciò che ci spinge a compiere un'azione piuttosto che un'altra, ci rendiamo conto che la causa risiede proprio nei nostri bisogni.

Il corpo è il motore in cui quest'energia viene incanalata e tradotta in opere ed azioni. Muoversi nello spazio, per raggiungere un fine che sia solidale e comunitario, sarà lo scopo di questo pomeriggio di festa.

Materiali

Per la realizzazione delle attività: 6 scatoloni o secchi di uguale dimensione; bristol o cartelloni che possano fare da supporto ai collage; colla, forbici, spillatrice.

Per la fase di accoglienza: cartoncini di 6 colori differenti che saranno tagliati e messi in una grande scatola o pentolone che sarà posto al centro della sala.

Per l'animazione: amplificazione da interni; playlist con i vari inni dell'Anspi o musiche a scelta.

73

Ambientazione

Protagonista di questa giornata sono i nostri bisogni, che possiamo individuare in sei grandi categorie: fisiologici, di sicurezza, di protezione, d'appartenenza, di stima e di autorealizzazione.

L'ambientazione della sala dovrebbe, perciò, essere così strutturata: al centro della sala va posto un grande calderone (pentolone); se avete difficoltà a recuperarlo, potete ovviare con uno scatolone che andrebbe ridipinto o addobbato per l'occasione.

Nel calderone vanno posti i cartoncini di 6 colori differenti (della dimensione di un foglio A4 diviso in otto parti) nella stessa quantità per ciascun colore, in modo che il totale sia uguale al numero di bambini che si prevede parteciperanno alla giornata.

Su un lato della sala dovranno, inoltre, essere poste, una accanto all'altra, le sei scatole o secchi, con sopra scritte le categorie dei bisogni. Sul muro, potranno essere affissi diversi bristol, per quante squadre si prevede di costituire; sarebbe bene fissarli in posti diversi della sala, così da permettere a ogni squadra di ritrovarsi sotto il proprio cartellone.

è festa!

Accoglienza

Chi ben comincia è a metà dell'opera!

È bene iniziare un po' prima (durante la settimana o la domenica precedente) con la consegna di un invito ai ragazzi per la partecipazione a questa giornata di festa domenicale. Attenzione: sull'invito sarà chiesto di portare "un pass" per accedere alla festa. Tale pass dovrà essere un oggetto che non viene usato da un po' di tempo e di cui si crede non aver più tanto bisogno. In questo modo, il ragazzo si presenterà alla festa già come un attivo protagonista della giornata.

L'ingresso alla festa prevede che il ragazzo, prima di tutto, mostri il suo oggetto agli animatori, i quali lo inviteranno a riflettere un attimo sull'oggetto che ha portato, chiedendogli di individuare il bisogno a cui, un tempo, quell'oggetto ha corrisposto:

- Bisogno Fisiologico: fame, sete, calore, sonno, ...;
- Bisogno di Appartenenza: mi faceva sentire come gli altri, lo usavano anche i miei amici, è un ricordo di famiglia, ...;
- Bisogno di Sicurezza: scioglieva alcuni miei dubbi;
- Bisogno di Protezione: mi faceva sentire al sicuro, protetto;
- Bisogno di Stima: mi dava un senso di prestigio, mi faceva sentire più capace, in grado di avere successo, mi dava un grande valore personale;
- Bisogno di Autorealizzazione: mi sentivo più bello/a, migliore, arricchiva la mia creatività, era simbolo della mia moralità, distingueva la mia personalità nella sua unicità.

Una volta decisa la categoria di appartenenza dell'oggetto portato come pass, lo stesso andrà inserito in uno dei sei secchi, quello corrispondente al bisogno. Dopo aver fatto ciò, ciascuno avrà accesso al pentolone centrale dal quale potrà estrarre un cartoncino. Se sono previsti pochi ragazzi, i colori delle squadre possono essere ridotti.

Animazione

Una volta che ogni partecipante avrà il proprio cartoncino, verrà svelato che i colori servono a dividersi in squadre. Ogni bambino potrà scrivere il proprio nome sul cartoncino colorato che sarà poi incollato sul bristol alla parete. In attesa di partire con il gioco e l'attività, ogni squadra avrà il compito di darsi un nome e di creare un proprio inno (con tanto di balletto e animazione) che verranno scritti sul cartellone di gruppo in modo da poterli poi utilizzare come forma di sostegno per la propria squadra ogni volta che si vuole.

Giochi e attività

TITOLO: PALLA A TAVOLA

INTRODUZIONE: se il gioco della pallavolo è da sempre un gioco molto aggregante, quello della palla a tavola lo è ancora di più! Tutti i giocatori sono chiamati a dare il meglio di se stessi in totale collaborazione con gli altri, senza che ci sia qualcuno che prevarichi con troppa esuberanza e senza timidezze o mancanza di partecipazione. Infatti, il gioco funziona soltanto quando la squadra riesce a fare gruppo, armonizzando i limiti di ciascuno, in vista di un unico bisogno che è quello dell'autorealizzazione nella vittoria!

FINALITÀ: fare gruppo partendo dalla capacità di mettere insieme i bisogni di ciascuno.

DURATA: 30'

SPAZI: gli spazi da utilizzare possono essere o un campo da pallavolo o beach volley già strutturato, ma si adatta bene anche la sala dell'Oratorio, basta che ci sia una rete, una corda e del nastro adesivo per delimitare il campo da gioco.

OCCORRENTE: una palla (preferibilmente di spugna se si gioca all'interno), due tovaglie da tavola rotonde per una tavola da 12 posti (si trovano a poco prezzo anche ai mercatini dell'usato o basta farseli regalare dalle mamme dell'Oratorio).

ISTRUZIONI: il gioco è simile alla pallavolo tradizionale; la squadra farà punto se riuscirà a mandare la palla nella metà campo avversaria toccando il terreno di gioco. La specialità di questo gioco sta nel fatto che la palla può essere presa e lanciata solo con la tovaglia. Tutti i giocatori si posizionano intorno alla tovaglia, mantenendone un lembo e tendendo il telo in modo da spingere la palla nell'altra metà campo. Allo stesso modo, i giocatori avversari potranno toccare la palla soltanto con il loro telo. La palla regolarmente in gioco potrà essere toccata dal telo della squadra due volte, la prima per ammortizzare il tiro inviato dall'avversario e la seconda per rilanciare nell'altra metà campo. Ovviamente, se la palla finisce fuori dal terreno di gioco il punto va alla squadra avversaria (così come nel gioco della pallavolo tradizionale). Vince la squadra che per prima arriva a 11 punti. Ogni cambio battuta vale un punto. Poiché non è affatto semplice riuscire a fare squadra intorno al telo e dare la giusta spinta alla palla, è necessario che prima di cominciare la partita, ogni squadra possa avere un po' di tempo per riscaldarsi e mettere appunto delle strategie di gioco.

ALCUNE ATTENZIONI: non è facile che la squadra riesca subito a trovare una propria sintonia, in tal caso si consiglia di ampliare il momento del riscaldamento e di cominciare la partita quando tutti si sentono pronti per cominciare; è importante che entrambe le squadre abbiano una propria modalità di gioco. Se le squadre sono più di 2 è possibile strutturare un mini torneo riducendo il punteggio per partita.

TITOLO: SCULTURE DI VECCHI BISOGNI

INTRODUZIONE: dopo esserci messi in gioco nel mettere in sintonia un bisogno comune, proviamo a rielaborare creativamente le cose che sembrano non essere più rappresentative di un nostro bisogno personale.

FINALITÀ: coinvolgere i ragazzi in lavori di gruppo dove ciascuno possa esprimersi e reinventare forme e oggetti.

DURATA: 40'

SPAZI: sala dell'Oratorio o salette annesse.

OCCORRENTE: cancelleria varia (colla, forbici, cartoncini, spillatrice, colori, nastro adesivo).

ISTRUZIONI: i ragazzi, sempre divisi in squadre, saranno chiamati a costruire un'opera d'arte che possa essere unidimensionale o tridimensionale riutilizzando, in modo creativo, gli oggetti di uno dei secchi o scatola dei bisogni che verrà loro assegnato dagli animatori. A ogni opera d'arte dovrà, poi, essere assegnato un nome originale che richiami, nel titolo, il bisogno originario oppure che spieghi a quale bisogno, risponde il nuovo oggetto creato.

ALCUNE ATTENZIONI: se i ragazzi sono piccoli o se ci sono persone con difficoltà manipolative è opportuno che gli animatori siano vicini al gruppo per sostenerli e incentivarli.

Suggerimenti

È possibile accompagnare il momento del laboratorio con delle musiche.

Momento Conclusivo

La conclusione della festa può essere caratterizzata dall'esposizione delle opere d'arte che sono state realizzate nel laboratorio. A ogni squadra si può chiedere di fare, sullo stile della sfilata di moda, una sorta di esibizione della propria opera in passerella con tanto di accompagnamento musicale, oppure di strutturare uno spazio scenico per la mostra della loro opera. Tutti i partecipanti devono diventare parte integrante dell'esposizione, contribuendo ad arricchire l'opera d'arte con dei mimi o delle pose sceniche. Il tutto sarà immortalato dagli animatori e conservato o eventualmente esposto nella bacheca dell'Oratorio.

INCARNATO

L'Incarnazione è la scelta che Dio fa di assumere, in Gesù, la natura umana per donare a tutti, in modo chiaro e definitivo, l'orizzonte della Salvezza.

Questo mistero, che si ricorda particolarmente a Natale, dona ad ogni uomo la possibilità di assaporare quest'azione di grazia compiuta da Cristo, capace di portare la terra in cielo, di unire la nostra umanità alla divinità. L'incarnazione ci offre la possibilità di capire alcune verità importanti: Dio, per farsi uomo, ha riconosciuto negli uomini qualcosa di amabile. L'uomo ha, dunque, sempre, qualcosa di buono!

Dio non ha disprezzo o pietà per l'umanità, ma l'ama, ne è profondamente innamorato, come una madre che, baciando il suo bimbo, immagina come sarà da grande quando tutte le sue potenzialità saranno valorizzate.

Posso sempre affidarmi e fidarmi di Cristo perché, incarnandosi, ha vissuto le stesse esperienze che vivo io. Facendosi uomo, Dio ci ha riservato un posticino nella comunione della Santissima Trinità, nell'amore di Dio, tra il Padre, il Figlio e lo Spirito Santo.

“La carne è il cardine della Salvezza” (Caro cardo salutis) diceva non a caso Tertulliano. È tutta la nostra “carne”, quindi, che parla di Dio. Dove c'è umanità autentica, c'è Dio.

Riferimenti: CCC 456-483

77

TITOLO: UN FISICO BESTIALE?

MATERIALI: dei grandi fogli di carta da modello (uno per ogni ragazzo); pennarelli colorati.

DESCRIZIONE: I ragazzi saranno in una stanza mentre, in un'altra sala abbastanza grande, gli animatori avranno sistemato per terra un numero di fogli di carta da modello pari a quello dei ragazzi.

A coppie, entreranno nella sala accanto e dovranno aiutarsi vicendevolmente a disegnare su uno dei fogli trovati, la propria sagoma, nella posizione che meglio esprime se stessi. Ciascuno, poi, personalmente, dovrà usare un colore per cerchiare le zone del corpo di cui si vergogna, un altro per le zone che spesso mette più in mostra, un altro per le zone che secondo lui nascondono una potenzialità. Tutto questo in 5'.

Quando tutte le coppie avranno realizzato il lavoro, ci si sposterà tutti nella sala

il Credo

grande e si guarderanno le sagome cercando di indovinare, soprattutto grazie alle parti del corpo cerchiare, a chi appartengono quelle forme.

RIFLESSIONE: Nella fase della condivisione, l'animatore aiuterà i ragazzi a riconoscere che Cristo ama tutto di noi perché è Lui che ci ha creati!

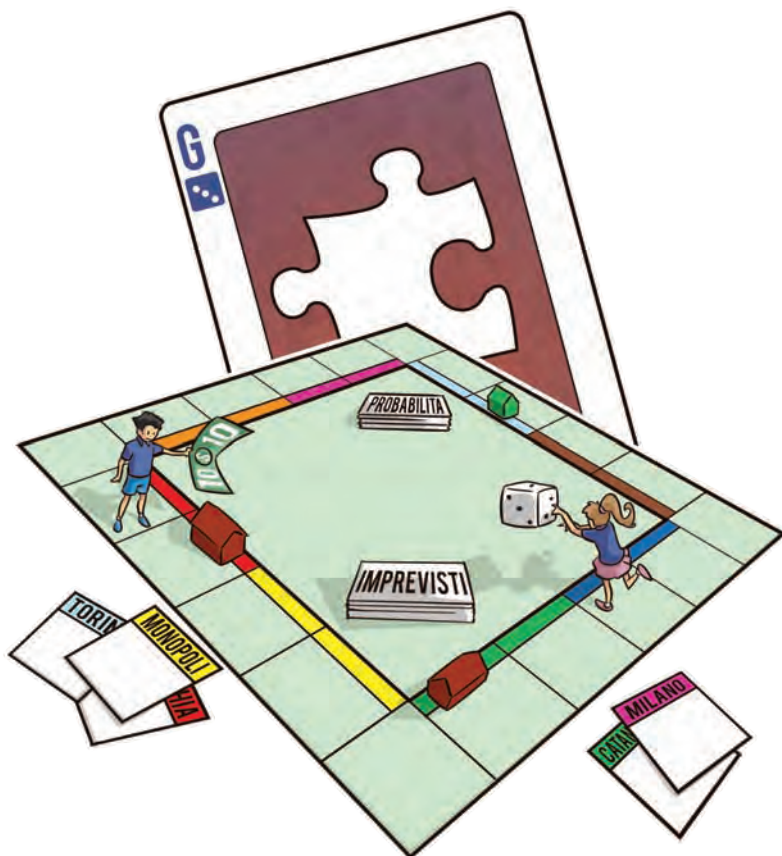
Non ci sono, quindi, zone buie e zone luminose del corpo, ma tutto è dono capace di compiere meraviglie.

Con gli adolescenti, la riflessione può essere estesa a quella delle paure legate al corpo, alla cura del corpo, alla visione che, quando il corpo viene maltrattato, si sta commettendo un peccato “contro l'incarnazione”.

Inoltre, una provocazione interessante può essere quella di far capire loro che non si deve guardare al corpo “per zone”, ma nell'insieme, perché quando il cuore sta male, anche la testa pensa male ed il piede tira un rigore sbagliato!



è festa... con i giochi da tavolo



79

LIBERTÀ

23_dicembre_2012

Vangelo - 23 dicembre 2012

Lc 1,39-45 - IV Avvento

In quei giorni Maria si alzò e andò in fretta verso la regione montuosa, in una città di Giuda. Entrata nella casa di Zaccaria, salutò Elisabetta. Appena Elisabetta ebbe udito il saluto di Maria, il bambino sussultò nel suo grembo. Elisabetta fu colmata di Spirito Santo ed esclamò a gran voce: «Benedetta tu fra le donne e benedetto il frutto del tuo grembo! A che cosa devo che la madre del mio Signore venga da me? Ecco, appena il tuo saluto è giunto ai miei orecchi, il bambino ha sussultato di gioia nel mio grembo. E beata colei che ha creduto nell'adempimento di ciò che il Signore le ha detto».

Parola Maestra

LIBERTÀ

Riflessione

Beata colei che ha creduto all'adempimento della parola del Signore!

Maria è beata perché è liberamente e consapevolmente nel progetto di Dio. La sua risposta, il suo "eccomi", rappresentano una grande scelta di **libertà**.

80

Libertà di essere se stessi senza mezzi termini.

Libertà di scoprire la propria e vera natura... la propria e unica chiamata.

Libertà di vivere la presenza viva del Signore Gesù.

Libertà nel decidere la propria adesione totale a Dio, al bene.

Maria, essendo la piena di grazia, è la pienezza della libertà.

Cerchiamo di convertirci interiormente a quello che Dio ha pensato per noi: solo questo è garanzia della nostra libertà.

isus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa sul tema della libertà è una grande occasione per riflettere attorno alle “prigioni” dell'animo umano, come le paure, i limiti, ecc ... Allo stesso tempo è importante scoprire se siamo veramente liberi e chiedersi: che rapporto esiste tra libertà e regole? Vogliamo, quindi, creare un momento per essere liberi di pensare e agire, per fuggire dalle carceri dei nostri ragionamenti di convenienza e opportunità.

Materiali

Per l'ambientazione: una piccola stanza buia e cupa adibita a cella. Dovrà essere per lo più vuota, con all'interno una brandina e un secchio. Costumi: vecchi pigiami a righe con un numero di serie incollato sul petto per i carcerati; un distintivo per le guardie.

Per l'allestimento della sala da gioco: tavoli, sedie e al centro una statua della “libertà”, creata proprio per l'occasione, che possa identificare la comunità.

Per l'accoglienza: una macchina fotografica digitale; numeri di serie da carcerato stampati; scotch; un cartellone sul quale saranno indicate delle regole assurde, da rispettare durante la festa.

Per il buffet/merenda: fare 2 tavoli. In uno sarà servito cibo “da carcerato” (riso, un pezzo di pane ed acqua); nell'altro ci saranno piatti più ricchi, per riflettere sulla privazione della libertà e ciò che essa comporta.

Ambientazione

L'area adibita a prigione avrà un ingresso “sorvegliato” da alcune guardie e sullo stipite dovrà essere attaccata una scritta poco accogliente (ad esempio “chi qui è entrato, da qui mai ne è uscito”). L'ideale sarebbe sfruttare una stanza che abbia già a disposizione un cancello oppure delle sbarre alle finestre.

Alcuni animatori saranno vestiti da guardie, mentre altri da carcerati, i quali, ammanettati e in fila, dovranno urlare la propria innocenza. Altri animatori, invece, dovranno aggirarsi tra i partecipanti come fossero delinquenti, proponendo truffe palesi (ad esempio: 10 euro in cambio di una bibita, o cercare di barattare oggetti di valore diverso, o cercare di acquistare oggetti con banconote false, ...).

Accoglienza

I ragazzi, sin da subito, devono sentirsi parte di un ambiente in cui è presente e si avverte il rischio di perdere la libertà (magari attraverso simpatiche e recitate intimidazioni da parte delle guardie). Ben in vista dovrà essere appeso il cartellone delle regole assurde,

è festa!

(per esempio l'obbligo di camminare solo all'indietro, di non poter utilizzare la lettera A quando si parla, ecc...). Già questo ci aiuta a ragionare sull'importanza delle regole: quelle intelligenti non privano della libertà, ma la amplificano. Sono le regole "assurde" che la limitano. All'inizio della festa, le guardie arresteranno i partecipanti, prendendogli le impronte digitali (magari dei piedi, facendo intingere loro un piede nella tempera ad acqua o nel colore a dita!) e facendoli mettere in posa per le foto segnaletiche di rito. In più, ad ogni partecipante verrà consegnato un numero di serie da attaccare al petto.

Animazione

Un animatore, vestito da direttore del carcere, dividerà i carcerati in gruppi (le squadre), magari sfruttando dei numeri di serie creati ad hoc. Ciascuna squadra si sistemerà attorno ad un tavolo per poter partecipare al gioco.

Giochi e attività

TITOLO: FUGA DALLA PRIGIONE

INTRODUZIONE: ogni carcerato dovrà aiutare gli ispettori di polizia nella lotta alla giustizia. Questo è il modo per riconquistare la libertà.

FINALITÀ: vince chi riesce a prevedere le mosse degli avversari, liberando i sospettati innocenti e arrestando il maggior numero di colpevoli possibile.

DURATA: 60'

SPAZI: un tavolo o più tavoli (dipende dal numero dei partecipanti) e relative sedie.

OCCORRENTE: un timer; un mazzo di carte da gioco che gli animatori dovranno creare appositamente (secondo le indicazioni di come è composto il mazzo, sotto descritte).

ISTRUZIONI: l'obiettivo è quello di arrestare, attraverso gli ispettori, i sospettati di diversi reati. In tutto questo bisogna fare attenzione a non arrestare persone innocenti. Il mazzo di carte è così composto:

- Indiziati: hanno un valore positivo per i colpevoli (da 1 a 5) e negativo per gli innocenti (da -1 a -5). Sono colorati in 6 modi diversi a seconda del crimine di cui sono accusati.
- Ispettori: sono divisi in 6 categorie, una per ogni crimine. Ogni ispettore può arrestare solo indiziati del suo colore.
- Prigione: una per ogni giocatore, serve a indicare gli arresti fatti da ogni partecipante.
- Crimine: 6 carte di 6 colori diversi, indicanti, ognuna, un tipo di crimine.

Ogni giocatore riceve:

- 1 carta prigione, vicino alla quale posizionerà le carte dei prigionieri arrestati;
- 4 carte indiziato, distribuite casualmente dal mazzo.

PREPARAZIONE DEL TAVOLO DA GIOCO: al centro del piano di gioco vengono posizionate le 6 carte colorate corrispondenti ai 6 crimini e il mazzo di carte,

è festa!

contenente le carte "indiziati". Sempre al centro del tavolo viene posizionato un timer; puntato per suonare 6 minuti dopo l'inizio del gioco. Sul lato destro e sinistro del tavolo vengono posizionate anche le 6 carte "ispettori", rispettivamente 3 per lato. Inoltre i giocatori ricevono 4 carte indiziate a testa, che rappresentano il bottino di carcerati iniziali di ciascun partecipante. Ogni giocatore infine posizionerà la carta "prigione", e sulla carta prigione, i propri 4 indiziati-carcerati.

VIA AL GIOCO: si inizia a giocare pescando dal mazzo degli indiziati. Si estrae a sorte quale giocatore comincia la partita. Le carte indiziate saranno state realizzate in numero 6 volte superiore ai giocatori coinvolti nella partita e, una volta pescate, esse verranno posizionate, scoperte, a fianco dei crimini a cui corrispondono (ovvero in corrispondenza della carta crimine dello stesso colore). A turno, ogni giocatore, dopo aver pescato e posizionato la carta indiziato, dovrà decidere quale indiziato in proprio possesso (ovvero presente nella propria prigione) liberare, scartando la carta corrispondente (presa dalla prigione) e rimettendola al centro del mazzo (degli indiziati). Il gioco prosegue, con turno di gioco in senso antiorario rispetto al primo giocatore estratto a sorte.

IL MOMENTO DEL GONG: in questo gioco di carte è contemplata una fase "imprevisto". Infatti appena il timer suonerà, il giocatore in turno non pescherà dal mazzo, né scarterà indiziati, ma sceglierà 1 dei 6 "ispettori" posizionato sul tavolo, e con quella carta "ispettore" potrà catturare dal tavolo (mettere in prigione) una carta indiziato, quella del medesimo colore e dal valore più alto. Una volta fatto, si fa ripartire il timer; questa volta per 5 minuti (ogni volta si diminuisce il tempo del timer di 1').

IL GIOCO PROSEGUE: si procede dunque, sempre ripartendo dalla persona di mano, con la pesca dal mazzo degli indiziati, ecc... E di nuovo, quando suona il timer, chi è di mano avrà la possibilità di usare il "bonus" ispettore, per catturare un indiziato di alto valore. E si prosegue così, fino all'ultimo giro di timer che sarà di 1'. Chi ha già pescato un ispettore, non potrà ripescarne un secondo, e se è di mano, quando il timer suona, cederà il turno al compagno successivo. Alla fine del gioco si effettua il conteggio dei punti accumulati dai giocatori, sommando il valore degli indiziati che si trovano nella prigione di ciascuno. Chi ha il punteggio più elevato, vince la partita.

ALCUNE ATTENZIONI: il gioco prevede una fase iniziale in cui i partecipanti devono capirne il meccanismo. Si consiglia di procedere, prima della spiegazione, alla distribuzione dei materiali e alla simulazione di un turno di gioco. Inoltre se i giocatori sono molti, si consiglia di aumentare il numero degli ispettori da 6 a 12.

TITOLO: LE STATUE DELLA LIBERTÀ

INTRODUZIONE: di fatto, si tratta di un laboratorio di carta pesta finalizzato a riflettere sul tema della libertà e utile anche per attività future (es. le statuette costruite possono diventare pedine per i giochi da tavolo dell'Oratorio).

è festal!

FINALITÀ: coinvolgere i ragazzi in piccoli lavori di gruppo che esaltino il protagonismo di tutti, in particolare gli aspetti artistici e manuali che non possono emergere durante il gioco da tavolo.

DURATA: 90'

SPAZI: all'aperto o stanze al chiuso

OCCORRENTE: carta di giornale; colla vinilica; fil di ferro o legnetti; nastro adesivo; tempere e pennelli; stoffe e stracci.

ISTRUZIONI: dividere i partecipanti in gruppetti di 5-8 persone. Ogni gruppetto realizzerà la propria statua della libertà. Per prima cosa bisogna realizzare uno scheletro per sorreggere tutto il "modello", fino a quando non sarà completamente asciutto. A seconda delle dimensioni si può utilizzare del fil di ferro o del legno. Intorno allo scheletro, bisogna accartocciare dei fogli di carta (giornale, volantini, vecchie fotocopie...) modellandoli a piacimento e fissandoli con del nastro adesivo, cercando di ottenere le forme desiderate. Si tagliano quindi tante strisce di giornale e le si applica su tutta la scultura con della colla vinilica mista ad acqua (da stendere col pennello). Si realizzano così i vari strati. Se bisogna fare altre modifiche, aggiungere altra carta accartocciata o asportarla con un cutter. Quando è indurita si possono carteggiare eventuali escrescenze per ottenere una finitura levigata. Colorare il tutto con tempere o rivestire con un costume (stoffe varie). In questo modo si possono realizzare delle statue anche di grandi dimensioni. Ogni gruppo avrà rappresentata la propria statua della libertà che non dovrà essere necessariamente simile a quella americana.

Suggerimenti

L'ambientazione della prigione è tipica di celebri libri e film dai quali poter trarre spunto. Sarà cura degli animatori mantenere un tono ironico e far vivere il regolamento con il giusto spirito. Per allentare la tensione e mantenere un clima di gioco e finzione si possono inserire figure di rottura, quali ad esempio il carceriere-clown o il direttore del carcere folle.

Momento Conclusivo

Dopo la partecipazione alla merenda, verranno premiati i vincitori dei vari tavoli da gioco. Tra i premi si può pensare una palla al piede (classica da carcerato) che, slegata, diventerà un utilissimo pallone da gioco! Momento fondamentale è la visione delle foto segnaletiche scattate all'inizio. Si potranno premiare anche le "facce" migliori. Prima dei saluti finali sarà importante ragionare sulla giornata e sul concetto di libertà con una breve sintesi e verifica. Come gadget della festa si lascerà un ricordino, ad esempio un lucchetto aperto, simbolo della libertà ritrovata.

isup

è festa!

VERGINE MARIA

L'amore è sempre fantasioso e inaspettato.

Dio ha amato così tanto l'uomo da non scegliere di venire sulla terra come un super eroe, non è piovuto dal cielo gettando saette e fulmini ai peccatori.

Ha scelto il silenzio e l'umiltà, presupposti di ogni amicizia. Si è fatto uomo per vivere accanto ad ogni uomo dal parto alla morte, alla vita eterna.

Maria, che è madre di Gesù uomo, ha ricevuto in dono la stessa umiltà. Donna che, con il suo "fiat" alla proposta dell'angelo, ha accettato un dono così grande da Dio non poteva non essere liberata da quella "tendenza al peccato" che ogni uomo porta in sé da Adamo in poi.

La Madonna è madre, maestra e discepolo di Gesù Cristo e, tramite Lui, lo è anche nostra!

Madre perché anche noi, nel Figlio, siamo i suoi figli. Maestra perché ci insegna e ci mostra quello che noi saremo e che la Chiesa diventerà: Immacolata ed assunta in cielo nella comunione con Dio. Discepolo, perché ci mostra la via per diventare discepoli di Gesù: via del silenzio, dell'ascolto, della Parola, dell'obbedienza.

Riferimenti: CCC 484-511, Maria Vergine; CCC 964-975, la maternità di Maria

85

TITOLO: A SPASSO CON MARIA

MATERIALI: dei cartelloni; dei tappi colorati; un dado per ogni squadra; un'immagine della Madonna per ogni squadra; fogli e penne; una Bibbia per ciascuna squadra.

DESCRIZIONE: Prima di proporre l'attività, si dovrà costruire, su uno o più cartelloni, una sorta di percorso "gioco dell'oca" sul quale le squadre dovranno muoversi spostando la propria pedina (un tappo), per concludere per primi. Il percorso deve contenere diverse caselle numerate, proporzionate al tempo che si vuole impiegare per l'attività. Proprio come un gioco dell'oca, il percorso può prevedere curve, bivi, strade senza uscita; alcune caselle possono contenere delle penalità; altre possono rimandare ad un'altra casella riportando la scritta "Vai/Torna alla casella..."; altre ancora possono dire di invertire la posizione con la pedina che è al primo/ultimo posto; o può essere indicato un nuovo lancio di dado.

Su tutto il percorso ci saranno, poi, 4 caselle "special", tanto speciali che:

1. quando una squadra capita su una di esse, tutte le altre sono coinvolte nella sfida e chi vince andrà avanti di 3 caselle.

2. nessuna squadra può vincere se non dopo aver affrontato tutte e quattro le sfide, a costo di ricominciare da capo qualora si sia già arrivati tutti alla fine!

Casella Immacolata Concezione: Maria è nata senza il peccato originale perché era stata scelta per essere la Madre di Dio. Si consegnano alle due squadre un foglio ed una penna; l'animatore dice una lettera, vince la squadra che scrive più parole o verbi che iniziano con quella lettera e che indicano un atteggiamento, un comportamento, un'azione che deriva dal nostro "peccato originale" e dalla nostra fragilità umana da cui Maria venne preservata.

Casella Verginità di Maria: Maria prima, dopo, durante il parto è Vergine; aspetta un bimbo pur non conoscendo uomo. Niente è impossibile allo Spirito Santo. Le squadre che si sfidano in questo gioco, dovranno inscenare un processo a Maria nel quale alcuni vogliono spingere Giuseppe a ripudiarla perché già incinta; Giuseppe che, invece, l'accoglie accettando con fede Maria e riconoscendo il piano del Signore. La scenetta più creativa sarà quella vincente.

Madre di Dio: Maria è la madre di un uomo, Gesù, che è anche la seconda persona della Santissima Trinità, è Dio. Consegnare a ciascuna squadra una Bibbia. Vince la squadra che trova per prima un brano della Scrittura nel quale si parla di Maria come Madre di Dio.

Casella Assunzione: Maria è stata Assunta in cielo per mostrare alla Chiesa il suo orizzonte e per vivere nella comunione con Cristo che ha coltivato durante la vita terrena. Si consegna un'immagine della Madonna ad entrambe le squadre, vince la squadra che riesce, senza ausilio di mobili, muri o altri supporti, ma solo usando i corpi dei giocatori, a sollevare l'immagine più in alto possibile.

SUGGERIMENTI: Per facilitare la sosta sulle caselle "special", modulare tutto il percorso con tale finalità (per esempio inserendo una o più caselle "Corri alla casella special!"). Consigliamo di concludere l'incontro con una decina di "Ave Maria" introdotte ciascuna da un'intenzione di preghiera per ogni ragazzo.

RIFLESSIONE: I giochi da tavola sono un linguaggio che sembra essere andato in disuso; noi vogliamo riscoprirlo, insieme ai nostri ragazzi, come strumento d'interazione e di divertimento capace di spiegarci i quattro dogmi mariani che definiscono la figura di Maria.

Alla fine, ma anche durante l'attività, occorre presentare Maria come esempio di ascolto della Parola e di fiducia. Chi fa come Maria "porta Cristo nel mondo".

È importante far capire ai ragazzi che pregare Maria è incanalarsi in una delle vie più sicure per Dio, visto che è Lei che intercede per tutti noi. Il rosario, non a caso, è la preghiera dei semplici e dei teologi: di chi crede umilmente e di chi studia costantemente come incontrare Dio.

è festa...
con i giochi di ruolo



87

FAMIGLIA

30 dicembre 2012

Vangelo - 30 dicembre 2012

Lc 2,41-52 - S. Famiglia

I genitori di Gesù si recavano ogni anno a Gerusalemme per la festa di Pasqua. Quando egli ebbe dodici anni, vi salirono secondo la consuetudine della festa. Ma, trascorsi i giorni, mentre riprendevano la via del ritorno, il fanciullo Gesù rimase a Gerusalemme, senza che i genitori se ne accorgessero. Credendo che egli fosse nella comitiva, fecero una giornata di viaggio, e poi si misero a cercarlo tra i parenti e i conoscenti; non avendolo trovato, tornarono in cerca di lui a Gerusalemme. Dopo tre giorni lo trovarono nel tempio, seduto in mezzo ai maestri, mentre li ascoltava e li interrogava. E tutti quelli che l'udivano erano pieni di stupore per la sua intelligenza e le sue risposte. Al vederlo restarono stupiti, e sua madre gli disse: «Figlio, perché ci hai fatto questo? Ecco, tuo padre e io, angosciati, ti cercavamo». Ed egli rispose loro: «Perché mi cercavate? Non sapevate che io devo occuparmi delle cose del Padre mio?». Ma essi non compresero ciò che aveva detto loro. Scese dunque con loro e venne a Nàzaret e stava loro sottomesso. Sua madre custodiva tutte queste cose nel suo cuore. E Gesù cresceva in sapienza, età e grazia davanti a Dio e agli uomini.

Parola Maestra



FAMIGLIA

RiFlessione

Perché la **famiglia** di Gesù è santa?

Santo significa "tutto del Signore".

E come si fa ad essere del tutto del Signore?

Facendo in tutto e per tutto solo la volontà di Dio.

Maria dice all'Angelo: «Ecco, sono la serva del Signore, si faccia di me secondo la tua parola». Giuseppe, appena l'Angelo gli dice, riguardo al concepimento di Gesù: «È opera dello Spirito Santo» subito accetta che Maria stia con lui, accettando di essere padre affidatario di Gesù.

E Gesù... «Non la mia ma la tua volontà, Padre, sia fatta».

Erano santi perché tutti e tre avevano come nutrimento la volontà di Dio.

Quando la nostra famiglia è santa? Quando tutti vivono il Vangelo, cioè scelgono e seguono Gesù... via, verità e vita!

jesus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

La famiglia è il nucleo entro cui nasce e cresce la vita, attraverso la relazione prima tra i genitori, poi tra tutti i membri di essa. È nella famiglia che ognuno di noi inizia a costruire la propria identità, attraverso l'educazione, l'esempio, le storie, le tradizioni tramandate di padre in figlio e l'accompagnamento dei genitori ma anche dei nonni e magari di zii e cugini. In famiglia ci si racconta, si litiga, ci si abbraccia, ci si sfoga, ci si aiuta a vicenda, ci si vuole bene, si è carne della stessa carne. La famiglia è il luogo privilegiato in cui, per noi cattolici, si impara ad essere "buoni cristiani ed onesti cittadini".

La festa in famiglia è un momento di grande gioia perché si possono condividere esperienze e divertimenti con le persone alle quali si vuol bene, perché è l'occasione per dimostrare il proprio affetto e la propria vicinanza, contribuendo a far sì che la festa piaccia a tutti.

Caratteristiche della famiglia che si vogliono sottolineare in questa festa sono: lo scambio intergenerazionale, l'accompagnarsi e l'importanza dell'educazione alla gentilezza per dimostrare il proprio affetto.

Alla festa sarà importante invitare tutti i famigliari (si potrebbe pensare a premi, alla fine della festa, per la famiglia più numerosa, la famiglia più affiatata, la famiglia più gentile, la famiglia più giovane ecc.) in modo da rendere la festa una vera occasione di unione.

Lo scopo della festa vuol essere quello di sottolineare che tutti possono divertirsi insieme e che ognuno può contribuire al miglioramento dell'altro se ci si aiuta a vicenda con gioia.

Materiali

- *Per la realizzazione degli scenari:* teli su cui riprodurre nuclei familiari di diverse epoche storiche, in diverse situazioni di vita familiare, oppure in forme stilizzate dipinte con pennarelli. Sagome cartonate di famiglie stereotipate o conosciute del mondo dello spettacolo o della storia (i Flinston, i Simpson, re, regine e principi/esse, contadini ecc.) con il volto ritagliato in modo da permettere alle famiglie di metterci la faccia, che poi diventerebbe divertente fotografare.
- *Per l'allestimento della sala:* album fotografici, vecchie fotografie, poster e locandine cinematografiche,...
- *Per la fase di accoglienza:* stemmi (del tipo le famiglie nobiliari) di 6 tipi diversi e su cartoncini di 6 colori diversi. Si possono pensare in base al numero

è festa!

massimo delle famiglie partecipanti calcolate per eccesso (attenzione! Per ogni stemma dato alla famiglia ci deve essere uno corrispondente che rimane allo staff organizzativo della festa). Tali stemmi verranno dati alle famiglie al momento del loro ingresso all'Oratorio assieme ad una penna che le famiglie useranno per scrivere i loro nomi dietro al proprio stemma.

- *Per la musica (non esiste festa senza un po' di ballo):* tutto ciò che serve per l'impianto; come playlist sarà importante scegliere brani riferiti a diverse generazioni, degli anni '50/'60 per i nonni, degli anni '70/'80 per i genitori recenti per ragazzi e bambini. Sono consigliati alcuni brani di balli tradizionali come il walzer, la polka o simili.
- *Per un piccolo buffet:* una volta accolte le famiglie si darà il via ad una gara familiare di cucina. Ci sarà infatti una zona adibita "a cucina", con tanto di fornelli da campo, nella quale, presso apposite postazioni organizzate, le famiglie partecipanti (formate da un minimo di 3 componenti, 2 adulti e un ragazzo/bambino) si sfideranno a preparare piatti tipici legati all'epoca in cui si è ambientata la festa (ad esempio: per l'Italia del Dopoguerra polenta, riso e patate, ratatua, pasta sfoglia, ...). Mentre nel resto della sala saranno disposti alcuni tavoli addobbati in stile bistrot, presso i quali si siederanno gli altri partecipanti alla festa, in qualità di ospiti assaggiatori e degustatori.

90

Ambientazione

La famiglia ha in sé membri che hanno vissuto la propria infanzia in epoche molto diverse tra loro: chi prima della prima guerra mondiale, chi prima e durante la seconda, chi nel dopoguerra, chi negli anni '80, chi '90, chi 2000. Si potrebbe immaginare allora la festa come una tipica festa di paese di altri tempi (anni '50), dove le famiglie partecipavano unite, in cui c'era un piccolo luna park, alcune bancarelle e giochi caratteristici. La festa potrebbe essere un momento per condividere i giochi ed alcune esperienze delle diverse infanzie, di nonni, genitori, ragazzi. Gli animatori e organizzatori potrebbero indossare abiti legati all'epoca scelta o proporsi con stili diversi per identificare le differenze generazionali.

Accoglienza

L'accoglienza parte dall'invito, che deve chiaramente evocare l'intento della festa, nonché dare indicazioni su come partecipare. Dunque potrebbe essere bello fare un invito con la stampa di due nuclei famigliari di epoche diverse (oppure dell'epoca scelta come riferimento comune per tutti). Sull'invito dovranno essere fornite indicazioni, oltre a data, orari, luogo, tema, anche riguardo all'invitare altre persone, oltre il nucleo familiare ristretto: ad esempio nonni, zii, cugini, ecc. Inoltre con tale invito si avrà la possibilità di partecipare al **Concorso per il preparato culinario più "familiare"**, al quale potranno accedere solo le famiglie che prendono parte alla

è festa!

espresso

gara culinaria (di cui sopra).

All'arrivo in Oratorio ad ogni famiglia, oltre allo stemma stampato sul cartoncino colorato, sarà consegnata una penna, che servirà scrivere sul cartoncino i nomi dei componenti della famiglia. Gli stemmi, inoltre, serviranno anche per segnare la partecipazione ai diversi giochi a stand proposti, che si traduce nell'accumulare il maggior numero di "punti gentilezza" possibile.

Animazione

Entrati nel luogo della festa le famiglie potrebbero essere accolte da musiche evocanti l'epoca storica scelta, magari ballabili (tipo walzer, rock n'roll, limbo, e così via). Gli animatori potrebbero invitare tutti a ballare o ad andare a scoprire i vari stand presenti in sala, fatti da banchetti di souvenirs, caramelle, zucchero filato e qualche attrazione da luna park. Così da respirare, fin da subito, il clima "famigliare" della festa.

Giochi e attività

TITOLO: IL VIAGGIO INSIEME

INTRODUZIONE: di solito è il genitore che accompagna il figlio nel percorso della sua vita, lo sostiene, lo segue, lo guida affinché possa affrontare o evitare i pericoli. In questo gioco i ruoli sono invertiti, è il figlio che accompagna il proprio genitore lungo un percorso accidentato e nel caos.

FINALITÀ: far fare l'esperienza al genitore di fidarsi del figlio, e al figlio l'esperienza di preoccuparsi e guidare il genitore. Infatti il genitore dovrà essere bendato e accompagnato dal proprio figlio a raggiungere un punto preciso della sala dopo aver attraversato un percorso accidentato.

DURATA: 30'

SPAZI: la sala a disposizione allestita con tanti "ostacoli" sparsi (sedie, corde, bidoni, sacchi stesi a terra a rappresentare pozzanghere da evitare, ecc.).

OCCORRENTE: materiali che possono fare da ostacolo, bende a sufficienza per tutti i partecipanti.

ISTRUZIONI: definire 6 postazioni su sei punti del perimetro della sala, corrispondenti ai 6 colori degli stemmi. Le famiglie con lo stesso stemma dovranno riunirsi a quella postazione, formare la squadra, e partire da essa per raggiungere poi l'altro capo della sala. Si formeranno poi delle coppie genitore-figlio, e il genitore, bendato, dovrà dare la mano al proprio figlio che lo accompagnerà, evitando gli ostacoli, all'altro capo della stanza. Vince la squadra

che tutta raggiungerà l'altra postazione.

Varianti: possono essere definiti percorsi diversi, magari anche per ogni singola coppia, che di volta in volta cambiano mediante l'introduzione di variabili sempre nuove (da introdurre rigorosamente solo dopo che il genitore della nuova coppia in gioco sta per cominciare il percorso).

ALCUNE ATTENZIONI: è molto importante alla fine del gioco far riflettere su quanto sia difficile fidarsi e su quanto risulti difficile ricoprire il ruolo di "accompagnatore".

TITOLO: QUADRETTI FAMILIARI

INTRODUZIONE: sembra che nelle famiglie si sia persa l'abitudine di essere gentili. Questa attività vuole essere un modo per aiutare le famiglie a ricordare i modi per essere gentili.

FINALITÀ: creare degli spazi e delle occasioni in cui si offre alla famiglia la possibilità di prendere decisioni insieme, e quindi di dimostrare la gentilezza di cui ciascun componente è capace.

DURATA: 30'

SPAZI: sala festa.

OCCORRENTE: musica di diverso genere

ISTRUZIONI: alle famiglie verrà chiesto di rappresentare diversi quadretti familiari legati alla quotidianità e che richiedono l'uso della gentilezza. I quadretti possono essere: servire a tavola, far indossare un indumento, salutare prima di uscire di casa, dare la buona notte. Verrà data la possibilità di pensare e organizzare la scenetta durante l'ascolto di un brano; poi ogni nucleo familiare dovrà rappresentare la scenetta.

ALCUNE ATTENZIONI: potrebbe essere importante definire, a priori, una giuria che si esprima, nel corso dell'attività, sulle diverse scene messe in atto; oppure incaricare alcuni animatori di osservare attentamente le scenette realizzate, per fare in modo in occasione di una condivisione finale gli osservatori esterni possano sottolineare aspetti interessanti su cui riflettere, solitamente difficili da osservare se si è coinvolti nell'attività in prima persona.

Momento Conclusivo

La conclusione della festa può essere segnata dalla premiazione del preparato culinario più buono e "famigliare", giudicato dalla giuria di assaggiatori e degustatori presenti. Infine, prima di congedarsi, a suon di musica, ogni famiglia potrà scrivere sullo stemma il proprio ringraziamento e offrirlo in dono ad un'altra famiglia a sua scelta o lasciarlo in dono all'Oratorio.

è festa!

esup

MORI

Esiste una parola greca Kenosi che indica il frantumarsi, lo spezzettarsi, l'abbassarsi. Cristo sceglie di fare compagnia all'uomo come amico fedele anche nel momento più duro: la passione e la morte. Noi spesso non lo comprendiamo, ma Cristo, in realtà, ci ha fatto il regalo più bello: è sceso negli inferi ed ha teso la mano per liberare gli uomini, i suoi amici, dando a tutti la possibilità di risorgere con Lui.

Gesù non ha subito la morte né la Risurrezione, ma ha scelto di fidarsi del progetto di Suo Padre perché l'amore smisurato di Dio per l'uomo potesse giungere alla salvezza eterna.

Riferimenti: CCC 571-573; CCC 595 - 658 (ciclo di passione, morte e risurrezione)

TITOLO: IL TRIBUNALE

MATERIALI: Card con i nomi dei personaggi che si andranno a simulare; una campanella; costumi vari per i personaggi (facoltativo).

DESCRIZIONE: Ci si ritrova come in un tribunale. I ragazzi sono divisi in due squadre. A ciascun componente di ogni squadra, verrà consegnata una card che indica il ruolo che dovrà interpretare in questo processo, nel quale si deciderà della sorte di Gesù. Farlo morire o non farlo morire? Tra i personaggi delle card vanno messi: i discepoli, la folla, Maria Maddalena, alcuni falsi testimoni, il sommo sacerdote, i sacerdoti, i farisei, Barabba, Pilato, la moglie di Pilato... In realtà possono essere aggiunti anche altri personaggi a seconda del numero dei partecipanti, ma è sempre importante che chi vuole la salvezza di Gesù (es. moglie di Pilato, discepoli, Maria Maddalena, alcuni tra la folla) sia in numero pari a chi, invece, vuole mandarlo a morire (Pilato, i Sacerdoti, i Farisei, gran parte della folla,...).

Le due squadre, in buona sostanza, devono risultare omogenee. Gesù può essere interpretato da un animatore mentre un altro animatore farà l'Ufficiale di Corte, colui che indica chi deve parlare e detta i tempi del processo. Quest'ultimo sarà munito di campana per scandire tali momenti. Il processo avrà questi tempi:

1. L'Ufficiale di corte annuncia il processo. Pilato ed un discepolo si presentano e presentano la propria squadra. Poi l'Ufficiale scioglie la seduta per fare in modo che si preparino accusa e difesa.
2. Comincerà un lavoro in gruppi misti: contrari e favorevoli, saranno divisi in due (es. Pilato andrà con i discepoli; i sacerdoti con gli amici di Gesù, ...). Nei gruppi si dovrà discutere e costruire accuse e difese, pensando anche a testimoni veri o falsi. Questa fase durerà 15'.

3. Si riformeranno i due gruppi originari: tutti gli amici di Gesù da una parte, tutti i nemici dall'altra. Insieme costruiranno la loro arringa. Altri 15 minuti.
4. L'Ufficiale richiamerà la seduta e inizierà il processo. Dopo aver ascoltato le parti, ci sarà la sentenza.

RIFLESSIONE: Perché usare il linguaggio del “gioco di ruolo” per riflettere sul mistero della morte di nostro Signore?

Innanzitutto per cercare di entrare “nei panni” di coloro che hanno vissuto accanto a Gesù, nel bene e nel male, gli ultimi istanti della sua Vita, i più importanti. Poi, inoltre, perché così possiamo sottolineare che ognuno di noi, nel Suo progetto, ha un proprio personale “ruolo” ossia che non siamo dei “predestinati”, degli schiavi, ma - al contrario - siamo responsabili delle nostre scelte; Dio propone a ciascuno una strada, dandoci dei consigli (in ebraico “comandamento” vuol dire appunto “consiglio”) che forse ci indicano l'unica strada da percorrere per essere davvero felici, ma non ci obbliga a seguirli.

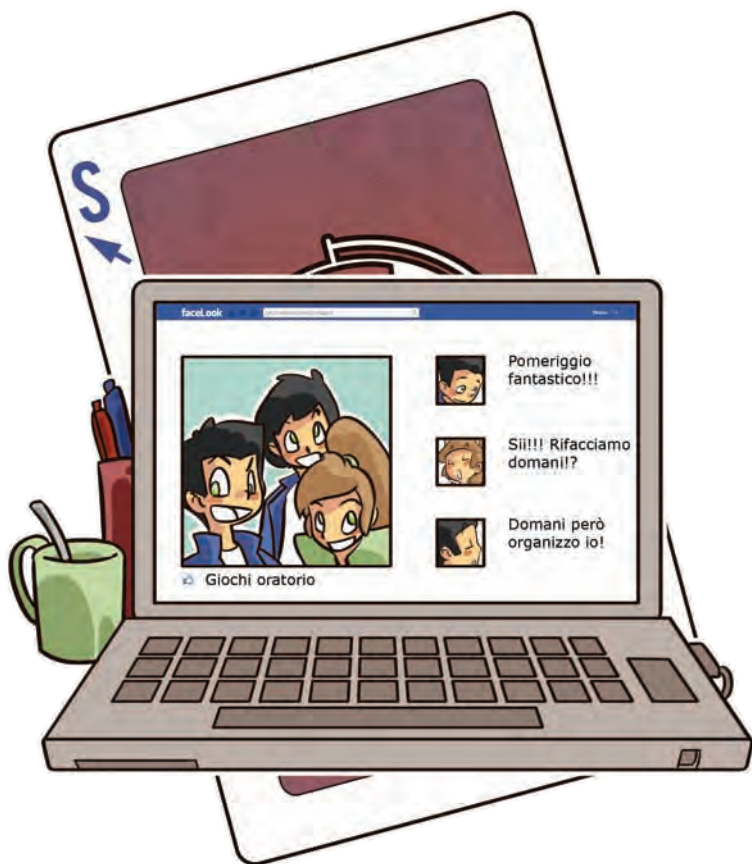
A prescindere da quale sia l'esito della “sentenza” di questo gioco di ruolo, possiamo riflettere con i ragazzi del fatto che la morte, per Gesù, è stata proprio l'ultimo nemico da affrontare, il passaggio obbligato perché noi potessimo, un giorno, accedere alla comunione con Dio. Perché solo chi dona vive fino in fondo la sua vita.

Per comprendere, infine, il legame passione - morte - resurrezione, proponiamo la seguente storia:

«Nell'antico mare dell'universo creato gli uomini vagavano come dei pesciolini. Ad un certo punto venne un serpente terribile, il male, il divisore. Iniziò ad inghiottire i pesciolini quasi inermi. Allora il figlio di Dio venne, pesciolino tra pesciolini. Il serpente furioso iniziò a desiderare di mangiare quel pesciolino per far fuori anche lui, era il più bello, il più forte, tolto di mezzo lui sarebbe stato tutto più facile. E quel pesciolino si fece inghiottire. Il serpente si gonfiò di gioia e soddisfazione, incurante che mentre il pesciolino entrava nel suo corpo, quando arrivò proprio al centro, operò un'esplosione di luce infinita! Il serpente fu definitivamente sconfitto e tutti i pesciolini nel suo stomaco liberi: una nuova era!»



è festa... con i social network



95

PER TUTTI

6 gennaio 2013

Vangelo - 6 gennaio 2013

Mt 2, 1-12 - Epifania

Nato Gesù a Betlemme di Giudea, al tempo del re Erode, ecco, alcuni Magi vennero da oriente a Gerusalemme e dicevano: «Dov'è colui che è nato, il re dei Giudei? Abbiamo visto spuntare la sua stella e siamo venuti ad adorarlo». All'udire questo, il re Erode restò turbato e con lui tutta Gerusalemme. Riuniti tutti i capi dei sacerdoti e gli scribi del popolo, si informava da loro sul luogo in cui doveva nascere il Cristo. Gli risposero: «A Betlemme di Giudea, perché così è scritto per mezzo del profeta: "E tu, Betlemme, terra di Giuda, non sei davvero l'ultima delle città principali di Giuda: da te infatti uscirà un capo che sarà il pastore del mio popolo, Israele"». Allora Erode, chiamati segretamente i Magi, si fece dire da loro con esattezza il tempo in cui era apparsa la stella e li inviò a Betlemme dicendo: «Andate e informatevi accuratamente sul bambino e, quando l'avrete trovato, fatemelo sapere, perché anch'io venga ad adorarlo». Udito il re, essi partirono. Ed ecco, la stella, che avevano visto spuntare, li precedeva, finché giunse e si fermò sopra il luogo dove si trovava il bambino. Al vedere la stella, provarono una gioia grandissima. Entrati nella casa, videro il bambino con Maria sua madre, si prostrarono e lo adorarono. Poi aprirono i loro scrigni e gli offrirono in dono oro, incenso e mirra. Avvertiti in sogno di non tornare da Erode, per un'altra strada fecero ritorno al loro paese.

96

Parola Maestra

PER TUTTI

Riflessione

I sapienti dell'oriente dicono ad Erode: «Noi siamo venuti ad adorare colui che è nato». Questo bisogno di adorare il Signore... di trovare colui che sta alla radice del nostro essere... questo bisogno di incontrare colui che è la ragione stessa di tutto il nostro vivere... questo bisogno di trovare colui che dà il senso a tutte le cose che Lui ha creato, è in **tutti** i cuori degli uomini. È il bisogno fondamentale.

Tutti gli uomini, anche oggi, hanno il desiderio di adorare il Signore, vogliono riconoscere totalmente e pienamente colui che è la radice, il fondamento dell'esistenza, il senso di tutte le cose: Dio, Padre nostro.

Ecco la missione più importante dell'Oratorio nel mondo: annunciare che Gesù è il Signore. Questo annuncio come avviene?

Avviene attraverso tutti noi, che per primi abbiamo incontrato il Signore... primi rispetto a coloro che ancora non lo conoscono.

lesus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa che ha come tema i social network punta a mettere in contatto i ragazzi fra loro. Un tale obiettivo non può essere perseguito se non con un'organizzazione perfetta (o almeno noi ce la mettiamo tutta).

Questo momento di festa, in modo particolare, cerca di parlare diversi linguaggi (cosa assolutamente tipica dei social network), in modo da permettere che proprio tutti i ragazzi trovino e sperimentino il linguaggio che risulta essere più congeniale alle loro capacità e alle loro passioni, nel rispetto dell'unicità di ciascuno.

Cerchiamo, quindi, di non trascurare nessun dettaglio in nessuna "piattaforma", in modo da dare a tutti le stesse opportunità di espressione e, soprattutto, di divertimento!

Materiali

Per l'attività di accoglienza: cartoncini colorati, con due buchi per il nastro e la riproduzione del form per l'iscrizione; penne, matite e colori; nastrino.

Per l'ambientazione: cartelloni con la riproduzione dei loghi dei social network; magliette colorate per gli animatori con il simbolo del social network.

Per l'animazione: bigliettini bianchi, penne. Macchina fotografica. Quadratini di cartoncino con "+ |".

Per la conclusione: penne e biglietti; un computer connesso alla rete.

Ambientazione

Il mondo virtuale è diventato reale!

Le diverse piattaforme sociali su cui noi e i ragazzi siamo immersi tutti i giorni, sono arrivate in oratorio!

Nella sala della nostra festa, possiamo vedere sfoggiare, infatti, i loghi di YouTube, Facebook, Twitter, Google+, Msn, Instagram.

Gli animatori indossano magliette di un colore relativo a un social network con attaccato sul fronte un simbolo che ricorda la piattaforma prescelta (es. maglia rossa con la scritta youtube, maglia azzurra con una grande F, maglia marrone con una macchina fotografica per Instagram).

è festa!

Accoglienza

È il momento più importante, quello che decreta il successo o meno della nostra festa. Non possiamo aspettarci che i ragazzi entrino alla spicciolata senza che ci sia qualcuno ad accoglierli e a trasportarli al centro della festa. Metà del nostro lavoro lo abbiamo già fatto con l'ambientazione, ma non basta.

Qual è il primo passo per entrare in una piattaforma social? Indubbiamente la creazione del proprio profilo. Anche per entrare nella nostra multipiattaforma dobbiamo crearci il nostro profilo personale.

Come? All'ingresso gli animatori distribuiranno ai ragazzi un cartellino da appendere al collo con un nastro sul quale è ricreato il form di iscrizione ad un social network: nome, cognome, interessi, foto (saranno i ragazzi a dover disegnare la propria foto). I cartellini saranno di diversi colori in modo da formare, già all'ingresso, le squadre che serviranno per i giochi della festa. Se vogliamo essere ancora più precisi e immergerci di più nel clima generale, cartelli e squadre potranno riferirsi ad un social network in particolare. Per esempio: cartellino azzurro – squadra facebook, cartellino rosso – squadra youtube, cartellino arcobaleno – google+,...

Animazione

98

Durante la festa, i ragazzi potranno liberamente accedere ad alcune piattaforme "sempre aperte".

La prima è quella di MSN, una chat. In questa piattaforma saranno disponibili carta e penna: ognuno potrà lasciare un messaggio (anche anonimo) che verrà poi proiettato su un grande schermo.

Un'altra postazione è quella di Instagram dove sarà a disposizione un fotografo che ritrarrà i ragazzi in tutte le pose più buffe possibili (le foto possono essere proiettate in maniera alternata con i messaggi della chat).

L'altra piattaforma sempre aperta è quella di Google+: qui i ragazzi potranno prendere cartoncini quadrati rossi con un "+" scritto sopra e attaccarli accanto alla piattaforma che gli è piaciuta maggiormente (in questo modo si potrà anche avere un feedback per le prossime feste!).

Una festa non è, poi, tale senza tanta musica! Prevediamo, allora, anche la piattaforma BlipFm (un social network musicale), dove i ragazzi potranno richiedere la loro canzone preferita per scatenarsi nelle danze!

Le altre piattaforme sono legate ad alcuni giochi o attività vere e proprie.

isup

è festa!

Giochi e attività

TITOLO: TAGG&TAGG! (PIATTAFORMA FACEBOOK)

DURATA: 15/20'

SPAZI: la sala dove si svolge la festa

OCCORRENTE: uno scatolone chiuso per squadra (con solo un'apertura per inserire la mano), contenente un discreto numero di oggetti (gli stessi per ogni squadra); una lista di questi oggetti; una benda per squadra.

ISTRUZIONI: le squadre si posizionano in file una accanto all'altra. Ad una certa distanza dal primo della fila, si posizionano gli scatoloni con gli oggetti. Il primo della fila di ogni squadra viene bendato e, per arrivare allo scatolone, dovrà ascoltare le indicazioni urlate dai componenti della sua squadra. Prima che i ragazzi partano, il conduttore del gioco sceglierà, dalla lista, uno degli oggetti nello scatolone e lo TAGGHERÁ, ossia lo dirà a voce alta in modo da farsi sentire da tutti i giocatori. A questo punto, i ragazzi bendati partiranno alla volta dello scatolone. Una volta arrivati, dovranno inserire la mano nello scatolone e cercare l'oggetto in massimo 5 secondi. Se l'oggetto tirato fuori dallo scatolone non è quello richiesto, questo verrà inserito di nuovo nello scatolone. Il giocatore tornerà, quindi, nella fila e partirà il secondo giocatore opportunamente bendato.

ALCUNE ATTENZIONI: è importante che accanto ad ogni scatolone ci sia un animatore che controlli la ricerca. Per passare all'oggetto successivo si può aspettare che una delle due squadre lo abbia trovato oppure mettere un animatore-guida per squadra che chiama gli oggetti richiesti (possibilmente gli stessi) e, alla fine del tempo previsto per il gioco, decretare la squadra vincitrice. Questa seconda strada è quella consigliabile.

99

TITOLO: FARMVILLE! (PIATTAFORMA FACEBOOK)

DURATA: 15/20'

SPAZI: la sala dove si svolge la festa

OCCORRENTE: dei vestiti da contadini per ogni squadra (un cappello, una camicia, un gilet, un paio di pantaloni, un paio di stivali).

ISTRUZIONI: le squadre sono disposte in fila a una certa distanza l'una dall'altra. Di fronte a loro ci sono i vestiti da contadini. Al via dell'animatore, il primo della fila deve correre verso i vestiti, indossarli e tornare dalla propria squadra dove si toglierà i vestiti, li passerà al secondo giocatore – che li indosserà e se li toglierà solo dopo essere arrivato al punto dove erano posati i vestiti in precedenza. Una volta tornato dalla squadra, sarà il turno del prossimo giocatore. Vince la squadra che indossa e toglie gli abiti da FARMVILLE nel minor tempo possibile.

è festa!

TITOLO: SHARE YOUR VIDEO! (PIATTAFORMA YOUTUBE)

INTRODUZIONE: uno degli elementi essenziali del social web è il video. Creato in pochissimi minuti, può essere condiviso da milioni di utenti in altrettanti pochi minuti e non è necessario essere Spielberg per realizzare un video breve e divertente!

FINALITÀ: far sperimentare ai ragazzi, in pochissimo tempo, le fasi di progettazione e produzione di un video.

DURATA: 40'

OCCORRENTE: una videocamera, un po' di vestiti e attrezzi di scena, un paio di luci per ricreare l'atmosfera del set, tre scatole con dei bigliettini per scegliere - a caso - tre elementi del video: soggetto, luogo del set, periodo (es. primo biglietto: un gruppo di maniscalchi; secondo: New York; terzo: estate).

ISTRUZIONI: utilizzando gli attrezzi di scena e pescando i tre bigliettini, i ragazzi hanno 15 minuti per pensare ad una storia da mettere in scena davanti alla videocamera. Dovranno, quindi, progettare la scenetta, scrivere una sorta di canovaccio, distribuire i personaggi e cercare di essere i più divertenti!

ALCUNE ATTENZIONI: un animatore deve seguire i ragazzi per aiutarli a mettere insieme le idee senza che qualcuno abbia il sopravvento sugli altri, cosa che finirebbe per mettere in secondo piano i ragazzi che stentano a dare la propria opinione. Il suo ruolo dovrebbe essere proprio quello di far emergere le opinioni di tutti e incoraggiare anche i più timidi a mettersi in gioco!

Suggerimenti

È importante che ogni piattaforma sia monitorata da almeno un animatore che possa controllare come procedono le cose.

Momento Conclusivo

Non possiamo che finire la nostra festa cinguettando. Nella postazione TWITTER, un animatore sarà connesso alla rete per postare in tempo reale i cinguettii delle squadre. Il messaggio, di un massimo di 140 caratteri, sarà letto davanti a tutti e pubblicato contemporaneamente sul profilo dell'Oratorio. Che cosa c'è di meglio per concludere una festa se non sentire le considerazioni degli stessi protagonisti?

è festa!

100

REGNO

Cristo è risorto ed ha trascinato con sé l'umanità nel suo Regno.

Il Regno di Dio è la vita che si afferma sulla morte, la luce della verità che disperde le tenebre. Se segui Gesù, se sei Suo amico e vivi come Lui ti ha insegnato, pur vivendo in questo mondo, inizi ad appartenere al suo Regno. Ma come fare?

«Chi non accoglie il Regno di Dio come un bambino, non entrerà in esso» (Mc 10,13-16); accogliere il regno come un bambino significa accogliere con occhi sinceri e credere in una promessa: la promessa che esiste un “oltre”, che esiste Chi ci ama di amore infinito, che c'è una verità, una giustizia, una bellezza che sono in divenire, come la vita di un bambino. La nostra vita così ha un senso, e la morte non ci fa più paura perché col battesimo siamo rinati in questa vita nuova, nel regno che Cristo ha inaugurato. Vivere e far germogliare il Regno di Dio è, dunque, iniziare a vivere il paradiso in terra.

Riferimenti: CCC 659-682

TITOLO: ORATORIOPOLI

MATERIALI: Cartelloni, penne e colori; fogli che riproducano un profilo di social network in bianco

DESCRIZIONE: Consegnare a ciascun ragazzo un foglio che riproduce un profilo vuoto di un social network. Ciascuno dovrà compilare autonomamente il proprio profilo, scegliendo un ruolo da assumere nella nuova città che sta nascendo: “Oratoriopoli”. Il profilo dovrà spiegare bene quale carica sarà assunta e cosa si intende fare per “Oratoriopoli”; per esempio il Sindaco potrà segnare nel suo profilo l'idea di voler costruire dei parchi per i giovani, il gestore di un pub la volontà di offrire pizza e bevanda agli studenti per un giorno a settimana, ecc...

Concluso questo lavoro individuale, tutti i profili saranno resi pubblici su una bacheca (o un tavolo) e chiunque potrà scriverci sopra commenti e suggerimenti anche di cambio profilo. Al termine di questa fase che avverrà in silenzio, ciascuno riprenderà il proprio foglio e potrà scegliere se correggere o no il proprio profilo. Si passerà, poi, alla stesura definitiva della struttura sociale di “Oratoriopoli” che verrà nuovamente affissa in bacheca.

È il momento della condivisione delle scelte sia personali sia collettive, fase nella quale vanno evidenziati i lati positivi e le possibili mancanze di questo Regno. Ad esempio potrebbero esserci due sindaci e nessun medico o due campi da gioco piuttosto che la scuola!

SUGGERIMENTI: Se si vuole mutuare questa attività per bambini più piccoli, che hanno una minore conoscenza dei social network, si può tenere in conto un altro approccio, ossia quello di realizzare insieme un cartellone dal titolo “Oratoriopoli”, sul quale verrà disegnato questo nuovo “Regno”.

I ragazzi, se sono molti, si divideranno in due squadre; dovranno disegnare una cartina e rappresentarsi, nella città, ciascuno con il proprio ruolo. A disegno concluso, un rappresentante presenterà “Oratoriopoli” e, nella discussione, si dovranno evidenziare idee o valori che hanno causato le scelte dei ruoli e dei luoghi fatti da ciascuno.

RIFLESSIONE: Nella condivisione, occorre porre l'accento su alcuni elementi, affinché l'attività continui a parlare del Regno di Dio: per scegliere i personaggi giusti di Oratoriopoli, occorre confrontarsi ed evitare scelte che non giovano al bene comune. Allo stesso modo è importante interrogarsi su quali valori hanno animato le scelte fatte; se è stato il caso, il piacere personale, la superficialità o ci sono altri motivi più profondi.

Occorre infatti chiedersi: quali sono i bisogni primari di Oratoriopoli e solo così costruire ciascuno un personaggio utile.

Spesso le nostre scelte, infatti, rivelano dei valori alla base inadeguati. Come per i social network reali, quando lo schermo falsa o fa mancare la relazione interpersonale, possono nascere personaggi ben costruiti, ma inutili, perché irreali.

Accogliere il Regno di Dio vuol dire iniziare a vivere una “vita nuova”, vera, vivere in questo regno nei panni del “personaggio” giusto, quello per cui siamo stati creati, quello che non si sostituisce a nessun altro perché Dio lo ha reso unico. Il valore fondamentale che deve regolarci è Cristo.

Per costruire il Regno di Dio non dobbiamo inventarci dei profili, far finta quindi di essere bravi, ma scoprire che, in realtà, ciò che ci rende veramente felici, è vivere come Gesù Cristo ci ha insegnato, come cittadini del suo regno.

Vivere, lasciando che lui trasformi le nostre tenebre in luce, la nostra debolezza in forza, la morte in vita!

è festa...
con la musica



103

SPIRITO

13 gennaio 2013

Vangelo - 13 gennaio 2013

Lc 3, 15-16, 21-22 - Battesimo del Signore

In quel tempo, poiché il popolo era in attesa e tutti, riguardo a Giovanni, si domandavano in cuor loro se non fosse lui il Cristo, Giovanni rispose a tutti dicendo: «Io vi battezzo con acqua; ma viene colui che è più forte di me, a cui non sono degno di slegare i lacci dei sandali. Egli vi battezzerà in Spirito Santo e fuoco». Ed ecco, mentre tutto il popolo veniva battezzato e Gesù, ricevuto anche lui il battesimo, stava in preghiera, il cielo si aprì e discese sopra di lui lo Spirito Santo in forma corporea, come una colomba, e venne una voce dal cielo: «Tu sei il Figlio mio, l'amato: in te ho posto il mio compiacimento».

Parola Maestra

SPIRITO

Riflessione

Giovanni Battista era un uomo forte, rude: amava la verità più della sua vita, o meglio amava la sua vita perché era vera.

104

Gesù si mette in coda tra i tanti che andavano a farsi battezzare nel Giordano dal Battista: Gesù e il Battista erano parenti.

Mentre Giovanni battezza dice semplicemente la verità. Avrebbe potuto mettere al centro se stesso, il suo carisma.

Invece Giovanni chiarisce la differenza tra il suo battesimo con acqua, che rimane semplicemente acqua e che diventa esclusivamente segno di pentimento, con il battesimo con lo **Spirito** Santo.

Dio è amore e noi ne siamo la proiezione. Un amore ci spinge ad avere una relazione con il Padre, il Figlio e con lo Spirito Santo... in una vita che diventa un canto di gioia!

isus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa è sempre un momento di ritrovo, di gioia, di armonia.

Un'armonia che ha molteplici volti, incontri, sguardi, sorrisi.

Un'armonia realizzata dalla presenza dello Spirito che unisce le persone che scelgono di mettersi in gioco e di dedicarsi un po' di tempo. Tempo per raccontarsi, per divertirsi, per conoscersi.

Festa è capacità di relazione. Dio, attraverso il suo Spirito, ha donato all'uomo *la musica del creato*: il fruscio del vento, la pioggia, il fragore della cascata, il cinguettio degli uccelli, e un corpo per poterla fruire. Due strumenti, il creato e il corpo, che in se racchiudono la voce di Dio.

È lo Spirito che permette all'universo di parlare la stessa lingua e gli uomini, che ne sono parte, sono musica e musicanti allo stesso tempo. Siamo, infatti tutti *strumenti nelle mani di Dio* ed ognuno di noi emette una melodia unica ed irripetibile.

Sono le Sue sapienti mani che ci fanno suonare all'unisono: ognuno di noi, preso a sé, è una nota densa d'armonia, ma una nota sola; è Dio che, facendoci suonare assieme, crea la sinfonia della vita.

La musica non è un sapere di pochi, ma è parte integrante di ognuno di noi: bisogna ascoltare il cuore, suono di vita nel grembo materno, liberarne la musica che il Signore ha infuso, e metterla al servizio degli altri. Una festa che parla il linguaggio della musica.

Materiali

Per l'ambientazione e l'animazione: cartelloni bianchi (o fogli da taglio) con sopra disegnati dei pentagrammi vuoti; fili di spago; note musicali in polistirolo; tappeti o cuscini sparsi nella sala; manifesti con immagini e frasi di canzoni affissi in modo sparso sulle pareti; piccoli ceri colorati e profumati accesi sulle finestre; pc o stereo per diffusione musicale; amplificazione da interno.

Per la fase di accoglienza: note colorate in cartoncino; penne. Materiale per il laboratorio (materiale vario da riciclo, colla, cordino, colori, nastro carta)

Per un piccolo buffet: qualche tavolo addobbato con note musicali. Per il cibo e le bevande si può proporre ai partecipanti di portare con sé qualcosa da condividere.

è festa!

Ambientazione

È importante creare l'ambiente giusto perché la festa riesca bene. Drappi e cuscini colorati, piccoli ceri, scenari alle pareti come fili di spago vicini (per creare un pentagramma) e sopra delle note musicali in polistirolo; note di cartoncino sparse, aiuteranno a rendere l'ambiente accogliente.

Accoglienza

Il momento dell'accoglienza è di certo importante perché aiuterà il ragazzo a sentirsi a suo agio. Prima di entrare nella stanza, ciascuno riceverà una penna e tre note colorate in cartoncino adesivo: gli verrà spiegato che sta per entrare in un luogo per lui preparato, dove potrà vivere un'esperienza diversa, dove potrà ascoltare e ascoltarsi! Un animatore presente in sala scandirà il tempo e lo aiuterà a vivere la festa attraverso un cammino graduale che porterà ad un'esplosione di gioia.

Per prima cosa, il ragazzo, entrando, potrà osservare liberamente e leggere i manifesti musicali sulle pareti (realizzati in base all'età dei partecipanti) camminando liberamente nella stanza.

Deciderà poi di attaccare la nota vicino all'immagine o alla frase che maggiormente attirerà la sua attenzione. Nel frattempo una musica dolce farà da sottofondo.

106

Questa attività aiuta il ragazzo a mettersi in ascolto di se stesso, pertanto è importante curare molto l'allestimento, la scelta della musica e il rispetto all'interno della stanza, dato che si tratta di un'attività individuale. Successivamente, un cambio di musica (il ritmo diventerà più incalzante) scandirà il passaggio alla seconda fase. Un animatore accompagnerà, quindi, i ragazzi al gioco di conoscenza e socializzazione.

Giochi e attività

TITOLO: TIENI IL RITMO!

INTRODUZIONE: è il momento di suonare, ma non in modo qualsiasi! La sonorizzazione può e deve avvenire non solo con strumenti veri e propri, ma anche con la percussione corporale, con suoni onomatopeici riprodotti attraverso la voce: insomma, anche lo strumento "corpo" va suonato.

FINALITÀ: il punto d'incontro tra lo spirito, il corpo e la musica che li unisce, sta nel fatto che la musica è composta da suono e movimento; il suono stesso è una forma di movimento! Il corpo, da parte sua, è formato da ossa, organi, muscoli, i quali sono creati per il movimento; quanto allo spirito, evochiamo i sentimenti che possiamo definire come i movimenti dell'anima o dello stesso pensiero.

è festa!

isus

C'è un cuore che batte dentro di noi! Quest'attività è un invito a mettersi in ascolto di sé stessi e a comunicare con gli altri, lasciandosi trasportare dallo Spirito.

DURATA: 20'

SPAZI: lo spazio deve essere molto ampio per evitare problemi di sovraffollamento.

ISTRUZIONI: l'animatore metterà una playlist animata di colonne sonore e i ragazzi dovranno battere il tempo con una parte del loro corpo a scelta (schioccando le dita, battendo un piede, battendo le mani, saltellando, pugno su mano ecc.) camminando nella stanza.

Allo stop della musica, l'animatore chiamerà un numero (dicendo ad esempio NOTE 3); i ragazzi dovranno quindi formare velocemente dei gruppi con quel numero di componenti e continuare a battere il tempo insieme alla piccola band costituita. Dopo averlo fatto un po' di volte, cambiando canzoni, numeri e componenti della band, l'animatore darà a tutti un compito importante.

Formate delle band di numero a scelta dell'animatore, ognuna dovrà scegliere una canzone che li rappresenti e presentarla agli altri cantandola e battendo il tempo insieme. I ragazzi si esibiranno così in un vero concerto.

ALCUNE ATTENZIONI: potrebbe capitare che i ragazzi cerchino di formare i gruppi a loro piacimento, particolare importanza ha la presenza e il ruolo dell'animatore che dovrà far muovere molto i ragazzi durante l'attività, in modo che la rapidità di accorpamento non consenta "selezioni". Per rendere l'attività più coinvolgente, scegliere musiche molto conosciute dai ragazzi.

107

TITOLO: DRAMMI SONORI

FINALITÀ: aiutare i ragazzi a cogliere il senso delle esperienze che vivono e della Parola che ascoltano, attraverso la produzione di un suono che non generi confusione, ma che, al contrario, metta in risalto l'importanza dei momenti veri.

DURATA: 50'

SPAZI: sala festa o salette annesse.

OCCORRENTE: materiali semplici e vari per realizzare degli strumenti musicali capaci di riprodurre suoni e rumori (sassolini, sacchetti, cordino, stoffe colorate, tubi di cartone, pezzi di legno, colla, cartoncini, colori ecc.)

ISTRUZIONI: i partecipanti alla festa saranno divisi in gruppetti di 5-6 persone e dovranno realizzare degli strumenti musicali semplici capaci di emettere dei suoni. Dopo questa prima fase, gli strumenti verranno lasciati da parte per un momento e l'animatore spiegherà ai ragazzi che questi verranno utilizzati successivamente per la narrazione in musica di un brano.

Si cambia per un momento registro e viene letto un brano biblico (ad es. Lc 3,15-16.21-22). A seguire, l'animatore intavola una breve discussione sul testo,

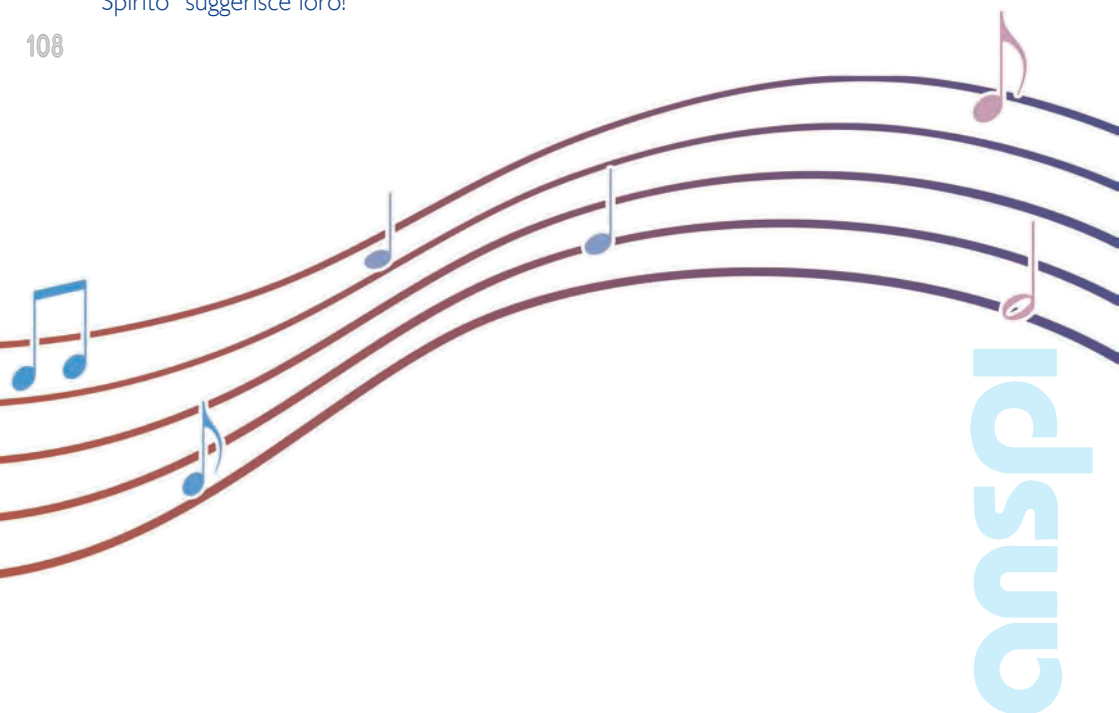
è festa!

finalizzata ad un'analisi che ne identifichi i momenti salienti. Lo scopo è quello di riscrivere il testo assegnando ad ogni passaggio lo strumento o il suono che lo possa rappresentare. Su un cartellone l'animatore scriverà il passaggio con a fianco lo strumento o il suono corrispondente. Lo stesso verrà fatto con tutti i personaggi (anche il narratore avrà il suo suono). Scritta così una "partitura" del brano, si assegneranno i ruoli ai ragazzi (es. Gesù, Giovanni, la folla, ... il narratore sarà rappresentato dall'animatore).

Dopo alcune prove di esecuzione per "accordare" tutti gli elementi si passa all'esecuzione, riprendendo gli strumenti precedentemente realizzati.

Momento Conclusivo

A ritmo di una musica molto allegra, i ragazzi sono invitati a scambiarsi tra di loro la seconda nota che gli è stata consegnata all'inizio, e a dirsi brevemente qualcosa del loro mondo musicale (cantante o gruppo preferito, sensazioni provate, frase di una canzone ecc.). È importante che lo scambio avvenga velocemente e molte volte. Al termine di questo momento, ogni ragazzo attaccherà la nota sul grande pentagramma vuoto attaccato alla parete. Mentre si prepara un piccolo buffet, i ragazzi saranno coinvolti in balli di gruppo per esternare la gioia, così come lo "Spirito" suggerisce loro!



è festai!

SPIRITO SANTO

Lo Spirito Santo è la terza persona della Santissima Trinità.

Il Padre è Colui che ama, il Figlio è l'amato e lo Spirito Santo, l'amore, l'alito di vita che Padre e Figlio si scambiano.

Molti teologi parlano dello Spirito Santo come "dell'eterno sconosciuto" perché spesso dimentichiamo di invocarlo nella preghiera o prima di fare qualcosa d'importante. Eppure, nella Bibbia lo troviamo frequentemente descritto con diverse immagini: acqua, fuoco, vento, colomba,...

Lo Spirito Santo è il dono che il Padre e il Figlio fanno alla Loro Chiesa, a noi discepoli, per infiammarci i cuori, sostenere le nostre scelte, trasformare la nostra vita! Il primo dono che lo Spirito Santo ci fa è quello dell'unità, perché Dio è amore, comunione.

Ecco quindi perché lo Spirito Santo è sempre presente nei sacramenti; esso soffia continuamente affinché il popolo di Dio diventi una cosa sola: Chiesa radunata nel Signore.

Riferimenti: CCC 687-702 e 709-732

109

TITOLO: L'ORCHESTRA SGANGHERATA

MATERIALI: Uno stereo; un cd con una o più canzoni.

DESCRIZIONE: A ogni ragazzo viene affidato il nome di uno strumento musicale tra quelli che compongono un'orchestra. Tutto il gruppo verrà, quindi, diviso in un po' di violini, alcuni fiati, le percussioni,... Alcuni costituiranno il coro, mentre l'animatore avrà il ruolo di direttore dell'orchestra. Egli avrà precedentemente scelto una canzone nota che coro e orchestra dovranno interpretare.

A questo punto, partirà la base audio della canzone. L'animatore guiderà i suoi artisti, scegliendo e comunicando a gesti quali strumenti far suonare e quali no; abbasserà anche improvvisamente il volume della canzone e, senza essere guidati, coro e orchestra dovranno continuare a suonare e cantare la canzone. Rialzare il volume ogni tanto, servirà a controllare se si è saputo rispettare il tempo della canzone.

SUGGERIMENTI: Consigliamo di usare canti conosciuti, anche quelli liturgici. Qualora il numero lo consentisse, potrebbero esserci due cori e orchestre che si sfidano.

RIFLESSIONE: Lo Spirito Santo è “l'accordatore” per eccellenza, ciò che permette alle persone di stare tra loro e aprirsi al mondo senza andare “fuori tempo”.

Lo Spirito Santo mette insieme tutte le diversità, gli strumenti, riuscendo a fare armonia. In fase di rilettura dell'attività, si possono condividere con i ragazzi le difficoltà incontrate durante l'esecuzione (difficoltà nei tempi, nelle tonalità), giungendo a riconoscere che, a creare problemi, sia proprio la diversità di ciascuno. Se strumenti diversi sono così armoniosi insieme è solo perché seguono fedelmente lo spartito scritto. Dio, attraverso la Bibbia, ispirata dallo Spirito Santo, scrive diritto sulle righe storte degli uomini!

Anche in Oratorio accade lo stesso: gli animatori, il parroco, il vangelo, le famiglie, i ragazzi: ognuno ha un proprio ritmo, alcuni vanno fuori coro, altri perdono l'accordatura... Quando accade questo, dobbiamo imparare a pregare lo Spirito Santo, invocando il dono dell'unità e della concordia! Lui solo può creare da un'orchestra “sgangherata” una sinfonia che sa di Paradiso!

L'attività ci può portare a riflettere anche sul fatto che lo Spirito Santo ci aiuta a creare il giusto clima dentro di noi per incontrare Dio.

Se il nostro cuore o la nostra mente sono troppo frastornati dalle mille voci del mondo, dalle preoccupazioni, dalle angosce, sarà davvero difficile potersi godere i tempi di preghiera!

In un'invocazione, lo Spirito Santo è ricordato come “ospite dolce per l'anima” e infatti, se lo invochiamo, intoneremo la colonna sonora giusta per la preghiera.



il suo

il Credo

è festa...
con la fantasia



111

MERAVIGLIA

20 gennaio 2013

Vangelo - 20 gennaio 2013

Gv 2, 1-11 - II dom.T.O.

In quel tempo, vi fu una festa di nozze a Cana di Galilea e c'era la madre di Gesù. Fu invitato alle nozze anche Gesù con i suoi discepoli. Venuto a mancare il vino, la madre di Gesù gli disse: «Non hanno vino». E Gesù le rispose: «Donna, che vuoi da me? Non è ancora giunta la mia ora». Sua madre disse ai servitori: «Qualsiasi cosa vi dica, fatela». Vi erano là sei anfore di pietra per la purificazione rituale dei Giudei, contenenti ciascuna da ottanta a centoventi litri. E Gesù disse loro: «Riempite d'acqua le anfore»; e le riempirono fino all'orlo. Disse loro di nuovo: «Ora prendetene e portatene a colui che dirige il banchetto». Ed essi gliene portarono. Come ebbe assaggiato l'acqua diventata vino, colui che dirigeva il banchetto – il quale non sapeva da dove venisse, ma lo sapevano i servitori che avevano preso l'acqua – chiamò lo sposo e gli disse: «Tutti mettono in tavola il vino buono all'inizio e, quando si è già bevuto molto, quello meno buono. Tu invece hai tenuto da parte il vino buono finora». Questo, a Cana di Galilea, fu l'inizio dei segni compiuti da Gesù; egli manifestò la sua gloria e i suoi discepoli credettero in lui.

Parola Maestra

112

MERAVIGLIA

Riflessione

In questa pagina di Vangelo emerge tutta la grandezza e il rapporto che c'è tra Maria e Gesù, e della potenza che Dio le ha dato volutamente.

Gesù infatti, dopo la richiesta della madre, immediatamente chiama i servi e dice loro di riempire i vasi che ci sono, per fare il miracolo di una creazione vera, trasformando l'acqua in vino. In seguito all'intervento di Maria, Gesù cambia l'esecuzione del suo progetto, anticipandolo.

Maria, volutamente, ha una parte grandissima nella redenzione e certamente ha un ruolo insostituibile nel portarci al Signore.

È per questo che c'è tanta azione dello Spirito Santo nella Chiesa verso Maria, perché ha un ruolo voluto dal Signore, profondo, misterioso, ma reale e obiettivo. La vicenda delle nozze di Cana si pone inizio all'opera miracolosa di Gesù e che **meraviglia** tutte le genti che avranno la possibilità di toccare con mano la grandezza del Signore.

lesuo

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Quando usiamo la nostra fantasia, non è strano incontrare personaggi del passato, animali parlanti o catapultarsi in mondi paralleli che ci ricordano le favole della nostra infanzia. Il mondo della fantasia è di per sé meraviglioso, capace di stupirci per la straordinarietà delle cose che ci lascia immaginare. Visto che tra poche settimane si comincerà a pensare al Carnevale, una festa mascherata che ha lo scopo di farci volare con la fantasia, non può che tornarci utile.

Questa festa, se organizzata con anticipo e con una buona suddivisione dei ruoli, può essere realizzata con il coinvolgimento dei ragazzi e dei genitori, diventando un evento al quale invitare anche i coetanei che normalmente non partecipano o vivono un po' ai margini dell'Oratorio e della parrocchia.

Va considerato che il travestimento, a volte, non piace ai ragazzi un po' più grandi, perché hanno paura di rendersi ridicoli, ecco perché è utile sin dalla fase di progettazione coinvolgerli nel far scegliere a loro, tra i diversi temi e personaggi, quello che più li incuriosisce.

Nell'invito che consegneremo a tutti per la festa, possiamo indicare il tema che abbiamo scelto di utilizzare, specificando che questo dovrà ispirarli nei mascheramenti individuali o di gruppo con i quali dovranno presentarsi all'appuntamento.

113

Materiali

Per l'ambientazione: cartoni; stoffe o cartelloni sui quali riprodurre gli scenari; tempere per la loro realizzazione.

Per l'allestimento della sala: palloncini e festoni; materiali vari, inerenti al tema scelto.

Per l'accoglienza: oggetti simbolo che serviranno per la formazione casuale dei gruppi nel gioco.

Per l'amplificazione: amplificazione da interni e microfoni. Si può scegliere in base alle risorse se far suonare un gruppo dal vivo (magari i ragazzi hanno una band con cui suonano e aspettano solo l'occasione!) o organizzarsi con playlist, programma di mixaggio e pc.

Per il buffet: sarebbe bene avere a disposizione una cucina o un angolo attrezzato per offrire degli spuntini, bevande e cocktail analcolici. Anche per questo, è ideale la disponibilità di qualche genitore.

è festa!

Ambientazione

Per creare un'ambientazione che possa suscitare meraviglia, dobbiamo partire dall'ingresso, che va trasformato in qualcosa di straordinario. Il luogo della meraviglia e della fantasia per eccellenza è quello del castello incantato, pertanto all'entrata potremmo preparare una torre o un portone di un castello. In alternativa possiamo dare libero sfogo ai nostri gusti: luogo della fantasia potrebbe, per esempio, essere anche la copertina di un libro, uno spartito musicale, un vecchio e nodoso albero, il tendone di un circo... Anche l'interno dell'Oratorio deve essere addobbato "in stile" con l'ingresso scelto, ma non dobbiamo far mancare comunque festoni colorati preparati dai ragazzi, stampe di facce buffe sulle pareti e palloncini... Gli animatori e gli invitati, dovranno rispettare il tema della festa, usando la fantasia per stupire tutti, presentandosi nei panni di un personaggio delle fiabe, di un supereroe, di un essere mostruoso, di un personaggio storico, dello sport, di un animale, di un personaggio tratto da opere letterarie, di un personaggio del circo...

Accoglienza

Questo momento è il più delicato, da cui dipende un po' la riuscita della festa. Un gruppetto di animatori, mascherati in base al soggetto scelto, accoglierà i ragazzi all'ingresso, facendo ben attenzione al fatto che sarà ammesso ad entrare solo chi è mascherato. Se ci fossero alcuni non mascherati si chiederà loro il permesso di realizzare sul viso, seduta stante, un trucco artistico che li caratterizzi, oppure gli si darà un accessorio particolare (un cappello, un paio di occhiali stani,...). In più, in questo momento, verrà consegnato un oggetto simbolico (sempre in sintonia con il tema della festa) che servirà per formare squadre di 5-8 persone al massimo. L'oggetto (es. una coccarda, un papillon,...) sarà da attaccare al vestito con una spilla.

Animazione

L'anima della festa potrebbe essere un "bravo presentatore", cioè un animatore capace di coinvolgere i ragazzi e spezzare il ritmo al momento giusto, introducendo il gioco, il momento del ballo, qualche scherzo collettivo, una sfilata tematica dei gruppi; l'ideale sarebbe qualcuno capace di fare anche delle magie ogni tanto, per poter creare quel clima di stupore che, in questa festa, non può mancare. L'aspetto musicale potrebbe essere affidato ad un gruppo che suona dal vivo o ad un animatore dj.

Giochi e attività

TITOLO: COSÌ È... NON VI PARE?

INTRODUZIONE: questo gioco va introdotto dopo circa mezz'ora dall'inizio della festa; in questo tempo, bisognerà preparare il clima giusto di collaborazione e scherzosa competizione. In che modo? Si possono far sfilare le maschere,

è festal!

proporre balli di gruppo per lanciare anche i più timidi nella mischia. Solo dopo verrà richiesto ai partecipanti di cercare coloro che hanno ricevuto la spilla uguale alla propria e si formeranno i gruppi.

FINALITÀ: esprimere se stessi, uscire dagli schemi e dalle “maschere”, grazie alla fantasia e alla mediazione di... una maschera!

DURATA: 90'

SPAZI: il salone della festa.

OCCORRENTE: amplificazione (microfono e mixer).

ISTRUZIONI: i gruppetti appena formati, dovranno stabilire un nome e un saluto di squadra fatto con la voce e con il movimento del corpo (dare 4 minuti di tempo ai gruppi). Con un apposito applausometro formato da tutti i presenti (a giudizio insindacabile della giuria), si andrà a misurare il grado di fantasia impiegato dal gruppo nella creazione di nome ed inno. Si passerà, così, ad altre prove:

LA CANZONE MUGOLATA: per verificare la “sintonia” dei partecipanti, ciascun componente di un gruppo (si procederà poi “a staffetta”) dovrà “mugolare” una canzone scelta dal presentatore in modo da farla indovinare ai gruppi avversari. Tra questi, un componente di ciascuna squadra potrà prenotarsi raggiungendo il microfono. Il punto verrà assegnato sia a chi canta mugolando, sia a chi indovina la canzone.

IL FILM A ROVESCIO. Ciascun gruppo dovrà ricostruire una scena presa da un film famoso o da un cartone animato, riadattandola a piacere. Naturalmente l'adattamento deve risultare attinente alle maschere presenti nel gruppo. Tutto il gruppo deve intervenire nella scena anche senza dire battute (10' per pensare e montare la scena, massimo 3 minuti a gruppo per eseguirla). Il risatometro valuterà il vincitore della prova.

MIRABILIA! Ogni gruppo avrà 10 minuti per pensare a qualcosa che possa meravigliare tutti gli avversari. A turno, tutte le squadre mostreranno quanto hanno stabilito. Questa volta, a permetterci di misurare il gradimento, sarà l'“ohhhhhhhh...metro”.

TITOLO: I SOGNI SON DESIDERI

INTRODUZIONE: la fantasia ha bisogno di essere aiutata dallo sguardo di chi osserva le cose vedendo non come esse sono, ma come potrebbero diventare. Creare vestiti, accessori, oggettistica a tema, è quello che si propone questo laboratorio manuale, che richiede la partecipazione di persone esperte e creative. Aiutati da collaboratori ricercati anche sul territorio (tra scuola, associazioni, parrocchia,...) i ragazzi cominceranno, insieme, a pensare ad un mascheramento con il quale, a Carnevale, potranno lasciare la città “a bocca aperta”.

FINALITÀ: rendere i ragazzi protagonisti di un progetto a lungo termine, aiutandoli nella costruzione di maschere creative, anche a partire da modelli e bozzetti predisposti in precedenza. Imparare a utilizzare materiali riciclati o riciclabili.

DURATA: 120' (che dovranno estendersi ad altre giornate successive alla festa).

SPAZI: spazio chiuso, meglio se già attrezzato a laboratorio, con tavoli foderati e sedie o panche per lavorare comodi.

OCCORRENTE: plastica in rotoli trasparente e di vari colori; carta crespata colorata; piatti e bicchieri di carta colorati; cancelleria varia (nastri, pinzatrici, forbici, scatoloni, cartoncini bianchi e colorati, colori a tempera); modelli di carta; alcuni vestiti; stoffe; materiali riciclabili.

ISTRUZIONI: il tema della meraviglia, farà da leitmotiv alle creazioni fantasiose dei ragazzi. Gli animatori potranno preparare anticipatamente i bozzetti su carta in modo da proporre ai ragazzi un progetto chiaro su cui ciascuno può fare le variazioni che preferisce. Per ogni settore del laboratorio (taglio e confezione vestiti, taglio e preparazione accessori, scenografia), ci sarà una persona esperta che sappia indirizzare i ragazzi nella scelta. Ognuno dovrà pensare al suo costume e potrà utilizzare tutto il materiale occorrente per realizzarlo; per connotare il personaggio, in alcuni casi basterà preparare code, occhiali, capelli, orecchie, in altri occorrerà tutto l'abito. Prevedere oggetti in più per i ragazzi che arrivano a sorpresa.

ALCUNE ATTENZIONI: certamente i ragazzi avranno bisogno di altro tempo per completare il proprio costume; questa attività, quindi, può diventare solo l'inizio di un laboratorio che proseguirà nelle settimane successive fino a Carnevale, quando tutti i ragazzi potranno sfilare insieme, per le vie della città, destando inevitabilmente meraviglia. Prima di imbarcarvi in un'avventura troppo impegnativa è importante valutare il budget occorrente e le eventuali risorse interne all'Oratorio, poi cercare alleanze per reperire i materiali a basso costo o a costo zero. È importantissimo, inoltre, che nel laboratorio ci siano persone non solo abili a realizzare gli oggetti con i materiali che verranno scelti, ma anche ad accogliere e ad aiutare i partecipanti a scegliere la maschera più adatta alla loro personalità, o al tono che si vogliono dare, facendogli scegliere tra diversi modelli.

Suggerimenti

L'attività laboratoriale "I sogni son desideri" potrebbe anche precedere la festa di circa un mese e servire a preparare i costumi utili per i ragazzi che vi parteciperanno.

Momento Conclusivo

La fine della festa va decretata dal presentatore che premierà i vincitori e li inviterà a vivere insieme il momento del buffet conclusivo. Ad uso interno del gruppo organizzatore, va prevista successivamente una verifica che valuti il livello di divertimento, il grado di coinvolgimento dei presenti e di partecipazione nei diversi momenti, il raggiungimento degli obiettivi che il gruppo si era dato all'inizio.

isus

è festa!

VITA

Lo Spirito Santo è Signore e dà la vita.

Quando preghiamo il Credo, ci imbattiamo in questa verità di fede che ci viene testimoniata sin dall'inizio nella Bibbia. Infatti, nei racconti della creazione, troviamo menzionato lo "spirito" (ruah) con il quale il Signore infonde vita all'uomo.

Ma nella professione di fede di quale vita stiamo parlando?

Di fatto, parliamo della vita nuova in Cristo risorto, della vita eterna! In comunione col Padre e col Figlio, lo Spirito Santo che dà vita è quello che opera meraviglie, secondo i misteriosi progetti d'amore della Trinità.

Nei sacramenti, la sua azione è certa! Con il battesimo, per esempio, ci viene donata la vita nuova, un seme che, se ben custodito e coltivato, diventa una pianta enorme e grandissima.

I sacramenti che periodicamente celebriamo servono proprio a riconfermarci tale dono, a far germogliare continuamente questa pianta che è la vita nuova!

Riferimenti: CCC 733-741 e 703-704

117

TITOLO: SOCCORSO ESTREMO

MATERIALI: recuperare quanto più materiale possibile di scarto (vecchi fogli, cartelloni, residui di materiale elettrico non tagliente); cancelleria varia (nastro telato, forbici, colle, colori, ...)

DESCRIZIONE: Fornire ai ragazzi, divisi in piccoli gruppi, tutto il materiale di scarto che si è recuperato, presentandolo come materiale che sembra essere "morto".

Stabilire il tempo di durata dell'attività e chiedere ai ragazzi di "dare vita" a tali oggetti, usando liberamente la fantasia. Perché siano realmente "rianimati" essi devono riacquistare uno scopo nella loro esistenza.

Si allestirà, quindi, la "fiera della vita nuova" nella quale ciascun gruppo, a voce o con didascalia scritta, dovrà presentare il prodotto della sua "rianimazione."

RIFLESSIONE: Durante la condivisione occorre evidenziare le diverse concezioni del "tornare in vita": per alcuni potrà aver significato solo colorare o far cambiare forma all'oggetto; per altri, invece, potrà essere stato, dargli nuovi orizzonti o nuovi scopi nella vita.

il Credo

Quando siamo tristi, abbattuti o soli e ci sentiamo "morti dentro", piuttosto che cambiare solo forma o colore (il look, le abitudini, la quotidianità che spesso si carica di "adrenalina" o si rintana nella virtualità di Internet), dovremmo cercare qualcosa che ci apra nuovi orizzonti di vita e dia un senso a quello che viviamo.

Più che qualcosa, dobbiamo arrivare a quel Qualcuno che dà la vita: Dio.

Affidandoci all'azione rigenerante dello Spirito Santo, ad esempio nella confessione, tutto questo è gratis e funziona! Cosa chiedere di più?



è festa...
con la radio



119

ANNUNCIO

27 gennaio 2013

Vangelo - 27 gennaio 2013

Lc 1, 1-4; 4, 14-21 - III dom.T.O.

Poiché molti hanno cercato di raccontare con ordine gli avvenimenti che si sono compiuti in mezzo a noi, come ce li hanno trasmessi coloro che ne furono testimoni oculari fin da principio e divennero ministri della Parola, così anch'io ho deciso di fare ricerche accurate su ogni circostanza, fin dagli inizi, e di scriverne un resoconto ordinato per te, illustre Teòfilo, in modo che tu possa renderti conto della solidità degli insegnamenti che hai ricevuto. In quel tempo, Gesù ritornò in Galilea con la potenza dello Spirito e la sua fama si diffuse in tutta la regione. Insegnava nelle loro sinagoghe e gli rendevano lode. Venne a Nàzaret, dove era cresciuto, e secondo il suo solito, di sabato, entrò nella sinagoga e si alzò a leggere. Gli fu dato il rotolo del profeta Isaia; aprì il rotolo e trovò il passo dove era scritto: «Lo Spirito del Signore è sopra di me; per questo mi ha consacrato con l'unzione e mi ha mandato a portare ai poveri il lieto annuncio, a proclamare ai prigionieri la liberazione e ai ciechi la vista; a rimettere in libertà gli oppressi, a proclamare l'anno di grazia del Signore». Riavvolse il rotolo, lo riconsegnò all'insergente e sedette. Nella sinagoga, gli occhi di tutti erano fissi su di lui. Allora cominciò a dire loro: «Oggi si è compiuta questa Scrittura che voi avete ascoltato».

120 Parola Maestra

ANNUNCIO

RiFlessione

Gesù presenta il suo biglietto da visita nella sinagoga di Nazareth.

Gesù è venuto a dare l'**annuncio** di una nuova società, in cui nessuno ritiene proprio ciò che possiede, ma quanto ha lo mette in comune, per cui nessuno è bisognoso. In questa società, ogni componente ha un ruolo proprio, insostituibile, e deve esercitarlo. Tutta la vita sociale è impostata partendo dalle membra più deboli. Gli handicappati, gli anziani, le donne incinte, i bambini, vengono ad avere un ruolo determinante su tutta la compagine sociale. La molla che spinge ad agire tutti i suoi membri è il bene degli altri, nella consapevolezza che ognuno detiene il bene dell'altro e che nel bene comune sta anche il bene del singolo.

Il programma di Gesù è stupendo: tu l'hai scelto?

Jesus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa è come la coda del serpente: comincia dalla testa. In questa fase iniziale, oltre a curare tutti i dettagli, un elemento importante è l'invito speciale da consegnare con largo anticipo. In particolare, si può creare un piccolo spot audio e caricarlo su YouTube; il link può essere diffuso anche tramite social network.

Materiali

Per l'ambientazione: amplificazione (casse audio, mixer, microfoni, radio microfono/i, aste); cartoleria per le scritte "ON AIR" (vedi su internet) e "Radio EKKAE0";

Per l'animazione: pc; play-list (anche se, se in Oratorio abbiamo gruppi musicali o un dj, il live-on-radio è ancora meglio);

Per il buffet: chiedere in anticipo di portare vecchi cd e dischi in vinile che possono essere usati come vassoi e sottopiatte o sottobottiglie.

Ambientazione

Protagonista di questa festa è l'Annuncio "ad alta frequenza"! Immaginiamo di essere all'interno di una stazione radiofonica. Potremmo realizzare una "cabina radio". Nelle feste, di solito, l'amplificazione è indispensabile, ma non è regina della scena. Questa festa, invece, invita a metterla al centro dell'attenzione. Si può giocare anche con la tipica scritta "ON THE AIR" (o "ON AIR") che, tradotta con l'espressione "in onda – in trasmissione", in realtà significa "sull'aria"; potremo così dare un titolo alla festa: "In aria...di festa!" o "Festa...On Air!" o "Freedom On the Air".

121

Accoglienza

Simuleremo una trasmissione radio dell'evento. Un animatore "da studio" darà la linea all'animatore "inviato speciale" che accoglierà gli ospiti, facendo domande e commentando sul clima della sala. L'animatore "da studio" gestirà la "linea", alternando le interviste con musiche, bans condotti anche da altri animatori. All'inizio della festa, tutti riceveranno un biglietto arrotolato e chiuso da un fischioncino da minestra (tipo di pasta) che sarà legato al collo da un filo. Esso conterrà il simbolo del componente elettrico che verrà usato nel gioco per dividere in squadre.

è festa!

Animazione

La fase di accoglienza è già una grande “animazione elastica” che ha lo scopo di attivare il tema. Gli animatori si travestiranno secondo le esigenze di accoglienza e di gioco: gli speaker cureranno il proprio look (occhiali, capelli colorati, cappelli, foulard). Per il gioco, fatevi ispirare dalla sua introduzione.

Giochi e attività

TITOLO: OCULUM ... AL MESSAGGIO!

INTRODUZIONE: Il gioco inizia con una scenetta mimata o recitata, raccontata da narratori o da un video. Ecco la traccia: “3113 dC. Gli uomini vedono solo immagini tramite onde che arrivano al cervello da Oculum, l'intelligenza artificiale progettata nel 2603 da un team planetario di brillanti ingegneri. Lo scopo originario dell'invenzione fu quello di dare a tutti la tecnologia. Ma presto, Oculum cominciò a pensare che non avrebbe avuto più bisogno degli uomini, razza utile solo a essere comandata. Cominciò, così, nel 2999, quella che gli “Araldi Inascoltati” avevano preannunciato come l'Era dell'Oblìo: infatti Oculum riuscì a controllare le menti della Terra, trasmettendo in continuità solo immagini per “imprigionare” tutti in una realtà falsa e dorata. Portò gli oppositori alla pazzia! Solo alcuni, riuniti attorno agli “Araldi Inascoltati” presso le rovine della Stazione di “Radio EKKAEO”, stanno progettando l'ultima Resistenza. Per liberare gli uomini dalla schiavitù di Oculum, è necessario trasmettere un segnale, chiamato in codice “Buggles Freedom Code”, che ha il potere di liberare la mente. Questo segnale è ad una frequenza che può essere trasmessa solo da una fonte che Oculum nemmeno sospetta, perché giudica troppo primitiva: la radio!

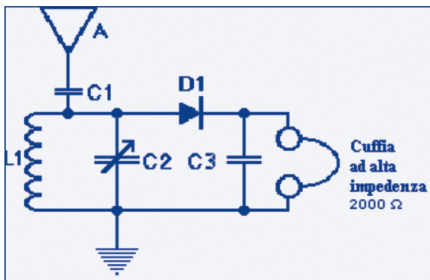
SCOPO DEL GIOCO: le squadre dovranno conquistare i componenti che permettono di costruire la radio, indicati nello schema elettrico in foto.

FINALITÀ: comprendere che tutti noi possiamo diventare prigionieri di un “Oculum”. Invece, c'è un messaggio che ha il potere di chiamarci e liberarci: per trasmetterlo, occorre l'unione dei pezzi, anche di quelli che sembrano poveri, poco moderni e, per questo, scartati.

DURATA: 60'

SPAZI: sala grande, sia per il “lancio” del gioco che per le prove, da vivere in compresenza per sostenere l'importanza della cooperazione.

OCCORRENTE: disegno dello schema elettrico su un cartellone; 6 buste, ciascuna contenente il nome della prova singola che la squadra sosterrà. Pennarelli.



è festa!

isus

ISTRUZIONI: dividere in squadre tramite il biglietto consegnato nella fase di accoglienza. Per conquistare i componenti elettronici utili a ricostruire tutta la radio, ciascuna squadra dovrà superare la prova abbinata al componente stesso indicato fuori della propria busta (A = amplificatore; L1=solenoid; C1, C2, C3= condensatori; D1=diodo). A ogni vittoria, il conduttore cercherà di rosso la parte del circuito elettrico conquistata. Lasciamo libertà alla vostra fantasia nella creazione delle prove. Ne indichiamo due a titolo esemplificativo.

E ALZA 'STO VOLUME! La squadra canta una canzone conosciuta sull'audio originale. Quando il conduttore del gioco toglierà volume, la squadra si troverà a cantare senza base, con la difficoltà di tenere il tempo e di ritornare a cantare sovrapponendosi perfettamente alla base che il conduttore rialzerà a sua discrezione. La prova è superata se questo si verifica. Procurare i testi.

INDOVINA CHI SONO? La squadra deve riconoscere almeno 3 delle 5 voci registrate e ritrasmesse di personaggi noti al grande pubblico ma anche...interni all'Oratorio/parrocchia.

E se uno o più componenti del circuito non venissero conquistati? Sottoponete una "prova-salvezza" a tutte le squadre insieme, come ad esempio, l'esecuzione di bans conosciuti. Una performance efficace e simpatica può assicurare il recupero di uno o più dei componenti perduti.

ALCUNE ATTENZIONI: essere brevi nelle prove singole eseguite dalle squadre e coinvolgere il pubblico (applauso, sorriso, una battuta, coinvolgere un genitore nell'esecuzione, ecc.). Ogni prova duri meno di 5'. Il gioco è concluso, ma posticipiamo la risoluzione del problema alla fine della festa.

TITOLO: PUBBLICITÀ!

INTRODUZIONE: la caratteristica principale della pubblicità radiofonica è di essere carica di emotività per poter catturare l'attenzione di chi ascolta. Lo scopo dell'attività è di inventare lo spot che pubblicizzi l'ultimo ritrovato tra gli strumenti più potenti e giusti capace di farci comunicare con le persone o in situazioni difficili.

FINALITÀ: stimolare la creatività; orientare ad una comunicazione essenziale, chiara e attenta alle esigenze emotive.

DURATA: 60'

SPAZI: vedi ambientazione.

OCCORRENTE: fogli e penne; tenda o cartelloni uniti per coprire la postazione radiofonica; registratore vocale o pc; oggetti che solitamente non si usano per comunicare (mela, forchetta, racchetta da tennis, lampadina, scarpa, cravatta, ecc.; sono perciò da escludere: telefono, microfono, pc, foglio, penna, ecc.).

è festa!

ISTRUZIONI: i ragazzi dovranno realizzare uno spot di 30 secondi in cui non devono mancare: scenetta; jingle musicale; nome del prodotto e della marca; dovranno dire a chi si rivolge e come si usa. La destinazione del prodotto da reclamizzare viene assegnata ad ogni squadra casualmente. Proporremo, ad esempio, ad una squadra di pubblicizzare "il prodotto giusto per comunicare con ...un timido"; ad un'altra "...con un arrabbiato", oppure "...con un distratto, un saccente, un parsimonioso (tirchiol!); con uno che non vuole ascoltare, che non si fida degli altri, che ha paura delle novità, che non parla la mia lingua..." Tutti gli oggetti saranno messi a terra. La squadra ne sceglierà uno (o più, assemblandoli) in relazione alla consegna ricevuta e scriverà lo spot. Si possono scegliere anche oggetti scelti da altri. Il copione va scritto, perché nella comunicazione radiofonica il tempo è tiranno e tutto deve funzionare già su carta, con ritmo! Al termine si ascolteranno le pubblicità. Per entrare ancor più nel "clima", possiamo nascondere la postazione con una tenda o paravento o più fogli di cartelloni uniti, perché aumenti l'effetto nei "radioascoltatori".

ALCUNE ATTENZIONI: affidare la gestione delle squadre agli animatori favorisce il processo di brainstorming, basta avere cura di non bloccarlo o di non essere direttivi. Suggeriamo di registrare la performance e di farla risentire subito dopo.

Variante: registrare ogni spot in disparte e trasmetterlo in sala grande facendolo commentare sia alla squadra sia ai "radioascoltatori".

124

Suggerimenti

Siete "costretti" a scegliere, per questioni di tempo, solo una delle precedenti attività? Suggeriamo di non rinunciare a nulla, sostituendo le prove del primo gioco con la seconda attività. Consegnata un'istruzione, accertatevi che il messaggio sia arrivato chiaro, ad esempio facendolo ripetere a qualche ragazzo o a qualche genitore.

Momento Conclusivo

La fase finale è molto importante perché mostra la soluzione alla storia del gioco. Ci aspettiamo di vedere l'invio del segnale "Buggles' Freedom Code". Ma cos'è? Una frase urlata da tutti dopo un conto alla rovescia? Le canzoni "Video killed the radio star" (The Buggles, 1979) o "Radio Ga Ga" (The Queen, 1984) o altre attinenti al tema? A voi la scelta. La cosa però che vorremo vedere negli anim-attori che si sono prestati nella fase introduttiva del gioco, sarà la cessazione dell'opera "ipnotica" di Oculum. Questo è il momento giusto per condividere quello che si è vissuto. Appendere su una parete un grande disco nero, simile ad un 33 giri in vinile sul quale i partecipanti metteranno la firma con i pennarelli fosforescenti.

Variante o aggiunta: per verificare il gradimento della festa, invitiamo chi vuole ad apporre sul disco nero l'impronta del proprio "indice di gradimento". Per questo, procurarsi una tempera gialla e piattini di plastica.

è festa!

espresso

PROFETI

Dio "ha parlato per mezzo dei profeti" e può farlo ancora!

Nella professione di fede, non solo ricordiamo i profeti dell'Antico Testamento, che erano voce del Signore per richiamare e guidare il suo popolo, ma facciamo riferimento anche a tutti gli uomini che hanno parlato in nome di Dio, che hanno ricordato l'amicizia con Dio e gridato la verità!

Mai lo Spirito Santo ha fatto mancare alla Chiesa e al mondo profeti che, in anticipo, hanno saputo intravedere, nella realtà del mondo apparentemente buia, la presenza sconvolgente di Dio che trasforma il buio in luce e la morte in vita.

Riferimenti: CCC 687-688 -702 da 717 a 732

TITOLO: I-RADIO

MATERIALI: una radio con sintonizzatore delle frequenze manuale; una cassa cui sono collegati dei microfoni e uno stereo

DESCRIZIONE:

Proposta 1: Gli animatori devono avere già preparato un elenco delle frequenze radio esistenti nel proprio territorio. I ragazzi si divideranno in due squadre che prenderanno posizione in fila indiana all'opposto di dove si trova una radio. Non appena l'animatore griderà una frequenza radio, i due ragazzi a capo delle file partiranno. Il primo che arriva, mentre tutt'intorno si accentua il baccano e il tifo della squadra avversaria, ha 10 secondi per trovare la stazione radio giusta. Se non ci riesce, passa la mano all'altro giocatore che ha lo stesso numero di secondi a disposizione. Dopo di che si prosegue con gli altri giocatori. Si continua, quindi, con altre manche. Vince la squadra che accumula più punti, trovando le stazioni radio.

Proposta 2: I ragazzi possono organizzare una trasmissione radio, scegliendo un giorno in cui l'Oratorio o la parrocchia sono maggiormente frequentati (ad esempio la domenica dopo la Messa). Dovranno pensare al tema della trasmissione, alla durata, a una scaletta, a scegliere le canzoni e gli ospiti eventualmente da invitare, vagliando la possibilità, per i passanti, di lasciare un messaggio scritto da leggere in diretta. Tutto questo deve avvenire alla luce di una previa ricerca sulle situazioni personali o del quartiere in cui la verità "non viene a galla": situazioni di disagio anche urbano che si vogliono denunciare; gli stessi ospiti, infatti, possono essere invitati come simboli di "denunce di verità" e "racconti di profeti d'oggi". La trasmissione radio sarà trasmessa in diretta dalle casse.

SUGGERIMENTI: È preferibile che l'intervento non duri più di due ore. Durante la settimana si può pubblicizzare e invitare gente alla diretta.

RIFLESSIONE: La prima proposta, indicata per i ragazzi più piccoli, ci aiuta a cogliere un aspetto dei profeti di ogni tempo: è sempre stato difficile, e oggi lo è ancora di più, sintonizzare l'ascolto su quello che il Signore vuole dirci. Il mondo è caotico e l'era digitale aumenta notevolmente il numero di informazioni e provocazioni che toccano di continuo mente e cuore dei ragazzi. Occorre davvero trovare e seguire quelle persone che, come i profeti, ci aiutano, in questo caos, a sintonizzarci con la Parola di Dio. Un professore, il parroco, un catechista, un animatore, ogni ragazzo deve essere invitato a individuare un possibile profeta per lui.

La seconda proposta, invece, fa sperimentare ai ragazzi il ruolo di "profeti" che gridano al mondo la Verità. Dopo aver vissuto l'esperienza della radio è importante, infatti, condividere l'esperienza sui temi scelti, la difficoltà e le paure incontrate, i risultati ottenuti rispetto alle verità annunciate. Fondamentale, con l'esperienza della radio, è capire che s'inizia ad essere profeti quando si è coinvolgenti. E si è coinvolgenti quando si è convinti di aver intravisto una Verità. Non bisogna avere paura di raccontare le proprie esperienze, anche quelle vissute in Oratorio; non bisogna aver paura di gridare la Verità e confrontarsi per essa, perché Cristo è la Verità!



il Credo

il suo

è festa...
con lo sport



127

PROFEZIA

3 febbraio 2013

Vangelo - 3 febbraio 2013

Lc 4, 21-30 - IV dom.T.O.

In quel tempo, Gesù cominciò a dire nella sinagoga: «Oggi si è compiuta questa Scrittura che voi avete ascoltato». Tutti gli davano testimonianza ed erano meravigliati delle parole di grazia che uscivano dalla sua bocca e dicevano: «Non è costui il figlio di Giuseppe?». Ma egli rispose loro: «Certamente voi mi citerete questo proverbio: "Medico, cura te stesso. Quanto abbiamo udito che accadde a Cafarnaò, fallo anche qui, nella tua patria!"». Poi aggiunse: «In verità io vi dico: nessun profeta è bene accetto nella sua patria. Anzi, in verità io vi dico: c'erano molte vedove in Israele al tempo di Elia, quando il cielo fu chiuso per tre anni e sei mesi e ci fu una grande carestia in tutto il paese; ma a nessuna di esse fu mandato Elia, se non a una vedova a Saràpta di Sidòne. C'erano molti lebbrosi in Israele al tempo del profeta Eliseo; ma nessuno di loro fu purificato, se non Naamàn, il Siro». All'udire queste cose, tutti nella sinagoga si riempirono di sdegno. Si alzarono e lo cacciarono fuori della città e lo condussero fin sul ciglio del monte, sul quale era costruita la loro città, per gettarlo giù. Ma egli, passando in mezzo a loro, si mise in cammino.

Parola Maestra

128

PROFEZIA

RiFlessione

Gesù si presenta nella sua vera identità di **profeta**. Chi è il profeta? È colui che ascolta lo Spirito Santo, che lascia mano libera allo Spirito Santo.

Cosa fare perché la profezia nei nostri cuori sia viva e forte? Il segreto è semplicissimo: è la preghiera, la quale è uscire da noi, incontrarci col Signore e poi con lui e in lui ritornare in mezzo agli altri, con gli altri.

Quando nell'orazione io esco da me e mi incontro con Dio, divento adulto, perché essere adulti è non essere più il centro di sé stessi, ma avere un Altro al centro del nostro cuore.

Avendo Dio dentro la mia vita, prendo da Lui tutto il modo di vedere, di sentire, di giudicare, di portare avanti e di costruire.

Se noi non usciamo da noi stessi e non ci incontriamo col Signore, rimaniamo con solo noi stessi: altro che festa! Solo se ci immergiamo nel Signore sentiamo una gioia immensa,

esodo

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

“Profezia” è forse un termine piuttosto conosciuto ma non compreso per il suo vero significato. Tante volte si associa il termine profezia al mago, al cartomante, al veggente. In realtà la profezia si riferisce al “profeta”, colui che parla per conto di Dio. Essere profeta non è quindi un semplice prevedere il futuro ma piuttosto un annunciare il futuro “secondo il cuore di Dio”. In altre parole la “profezia” è un messaggio che Dio vuole far conoscere all'uomo, a cui si manifesta, attraverso le parole del profeta. Anche lo sport, può essere inteso come “profezia”, cioè come un linguaggio per mostrare gli autentici valori sportivi profetizzati da sempre, con la consapevolezza che non sarà facile perché “nessun profeta è ben accetto in patria”.

Materiali

Per l'ambientazione: abiti per vestire gli animatori (stoffa scura, cintura di pelle, spille da balia, sandali, libretto, bastone, cappello da mago, carte, sfera magica).

Per l'allestimento dello spazio utilizzato: immagini dei profeti; alcune “profezie” riportate su fogli A3

129

Per l'animazione: amplificazione per musica di sottofondo durante l'ambientazione, durante il gioco dell'accoglienza, durante la premiazione.

Per l'accoglienza: 4 fogli con la definizione di “profezia” divisa in 4 parti.

Ambientazione

Occorrono almeno 4 animatori vestiti da: un profeta con abiti poveri con sandali, bastone, un testo in mano e una cintura; un mago con il cappello e il mantello blu; un cartomante con le carte da gioco e un veggente con la sfera magica (è sufficiente una palla bianca). Questi personaggi saranno posizionati in quattro zone differenti della sala o del cortile in modo da delimitare il terreno di gioco.

Accoglienza

Tutti i partecipanti, appena arrivati, ricevono un'etichetta con disegnato uno dei 4 oggetti riferiti ai 4 personaggi (profeta > libro, mago > cappello, cartomante > carte, veggente > sfera magica). Queste etichette dovranno essere ben visibili perché necessarie a distinguere le squadre e l'attività di animazione. Consegnando le etichette, sarà necessario avere l'attenzione di equilibrare il numero delle squadre.

è festa!

Animazione

L'animazione è importante perché collega l'accoglienza al gioco e, se ben fatta, coinvolge molto. I 4 animatori-personaggi dell'ambientazione mettono in scena un diverbio simpatico per decidere chi, tra loro, sia davvero il profeta autentico. Purtroppo la scena teatrale rimane senza soluzione: gli attori cominciano ad interrogare i presenti per trovare l'epilogo al diverbio, introducendo l'attività che ha lo scopo di trovare il significato della parola "profezia". L'attività di animazione ha inizio quando tutti i presenti hanno trovato il personaggio che corrisponde all'immagine sulla propria etichetta. Si formano, così, 4 squadre. Al via, ogni squadra, dovrà risolvere una prova (potete inventarvi qualsiasi cosa) per ricevere in cambio un pezzo (a puzzle) della definizione di profezia: "*predizione di avvenimenti futuri, per divina ispirazione*" (o altre definizioni simili). Superata la prima prova, le squadre si recheranno dagli altri personaggi per ricevere un altro pezzo della definizione. Vince la squadra che per prima riesce a ricostruire la vera definizione di "profezia".

Giochi e attività

TITOLO: LE OLIMPIADI DEI PROFETI

INTRODUZIONE: dopo aver conosciuto il significato autentico della profezia, cerchiamo, divertendoci, di viverla nello sport. Nel il gioco cerchiamo di dare più importanza e punteggi allo stile di gioco rispetto alla vittoria ottenuta.

FINALITÀ: far capire a tutti i partecipanti che la "profezia" dello sport è il vero lato vincente di esso! Chi gioca onestamente e ci mette tutto se stesso, vince sempre.

DURATA: tempo facilmente variabile a seconda della necessità, modificando la durata delle singole discipline.

SPAZI: spazio esterno o una palestra.

OCCORRENTE: vortex; nastro segnaletico; metro; ostacoli; canestro; pallone da basket o minibasket; 5 cerchi; cronometro; fischietto.

ISTRUZIONI: il gioco si compone di alcune discipline proprie delle olimpiadi che ovviamente vanno riadattate alle possibilità che ci sono. Per ogni disciplina è presente un animatore che la conduce e dà il via alla prova. Lo scopo del gioco è quello di superarla con il miglior risultato. Sono tutte prove di squadra per sottolineare alcuni concetti dello sport che verranno recuperati al momento conclusivo. Al fischio di inizio, ogni squadra comincia da una delle 4 discipline. Ogni 15', un fischio indica il via alla rotazione e, quindi, il passaggio alla disciplina successiva.

è festal!

isup

Il punteggio della squadra sarà infatti, decretato, dalla somma dei punti dei singoli giocatori. In più, sarà dedicato un punteggio specifico per lo stile con cui si è giocato. Vince la squadra che fa il punteggio più alto sommando tutte le prove indicate insieme al punteggio dello stile.

Discipline olimpiche a cui le varie squadre dovranno sottoporsi:

- tiro del vortex: a terra va segnata una linea di tiro. Da qui tutti i concorrenti devono tirare il vortex (attrezzo sportivo a forma di missile) il più lontano possibile. Alla fine del tempo di 15' si sommano le distanze fatte da tutta la squadra. In caso non si disponga del vortex si può utilizzare il frisbee;
- corsa ad ostacoli: viene creato un percorso a discrezione dell'animatore dove ci sono ostacoli da saltare, ma anche da scavalcare o da girarci attorno. Corre un ragazzo alla volta e finito il percorso "dà un cinque" al compagno. La squadra si ferma al fischio di fine tempo e totalizza tanti punti quante sono le volte che ha fatto correttamente il percorso.
- tiro a canestro: posizionare in metà campo cinque o sei cerchi. Da dentro ogni cerchio, il singolo giocatore, tira a canestro con la possibilità di un solo tiro. Fatti tutti e cinque i tiri il giocatore si rimette in fila e si va avanti fino al fischio di stop.
- salto in lungo: creare una vera e propria pista con lo spazio della rincorsa e lo spazio di salto. Si sommano poi le varie lunghezze ottenute. Non è necessaria la sabbia, basta un prato.

131

ALCUNE ATTENZIONI: le varie discipline vanno adattate, nel percorso e difficoltà, a chi si ha di fronte. Può essere utile avere un fischietto per dare il tempo delle varie fasi e mostrare il valore del direttore di gara. Potrebbe essere utile e accattivante procurarsi delle pettorine per dividere i presenti nelle squadre. Per allungare il gioco è possibile pensare di inserire 8 discipline in modo tale da mantenere sempre 4 squadre ma di raddoppiare le discipline e il tempo impiegato.

TITOLO: LO SPORT... OTTIMO PROFETA

INTRODUZIONE: con questa attività tutti i presenti hanno la possibilità di mostrare cosa hanno capito della profezia e potranno farne una loro, a partire dall'esperienza dello sport.

FINALITÀ: fare sintesi della giornata riflettendo sul significato della profezia e sui personaggi che "profetizzano".

DURATA: 30'

SPAZI: all'interno

OCCORRENTE: cartelloni; pennarelli; colori a dita; post-it.

è festa!

ISTRUZIONI: nella sala dove viene fatta l'attività, ci sono un paio di cartelloni a terra e uno appeso al muro con dei post-it a fianco. I presenti che hanno vissuto l'accoglienza con i 4 personaggi mascherati, che si sono sfidati secondo i principi dello sport alle olimpiadi, devono ora rappresentare quello che hanno appreso. Sui cartelloni a terra, con i colori a dito, dovranno rappresentare liberamente quello che pensano quando sentono il termine profezia. Nel cartellone in parete, invece, dovranno attaccare un post-it. Nel post-it va scritta una profezia, o meglio un sogno che vorrebbero si realizzasse per il loro futuro.

Suggerimenti

È bene che tutta la giornata sia ben cadenzata nei tempi e nel ritmo delle attività per aiutare tutti presenti a comprendere il valore delle varie attività e vedere come tutte sono importanti allo stesso modo. Può essere utile preparare un ricordino della giornata da lasciare ai ragazzi.

Momento Conclusivo

Durante il momento conclusivo, tutti i presenti saranno invitati in cerchio per osservare i cartelloni disegnati e leggere i sogni (anonimi) che sono stati scritti sul cartellone. L'educatore che coordina le attività guiderà un breve momento di verifica sul senso della profezia e sulle fatiche (olimpiadi) necessarie per arrivare ad un premio che si guadagna solo nell'onestà del gioco. Al termine della breve verifica verranno premiati i vincitori delle olimpiadi.



è festa!

olimpi

CHIESA

La Chiesa è la comunità dei “convocati” dal Signore, di coloro che hanno ascoltato e si sono fidati di Lui.

La Chiesa, di fatto, è l'insieme dei fedeli che ascoltano la Parola di Dio e si nutrono dell'Eucaristia, diventando così un solo pane, un solo corpo, una sola voce!

Dire Chiesa, non è parlare del Papa o dei sacerdoti, ma di tutti i battezzati.

La Chiesa, popolo di Dio e sposa di Gesù Cristo, rende visibile l'opera e la vicinanza di Dio. Essa viene anche definita “corpo mistico di Cristo”: Lui è il capo, noi Suo corpo; non solo noi fedeli viventi oggi nel mondo, ma tutti quelli che nella storia, come i santi, hanno scelto di vivere in Cristo la vita nuova, in ogni tempo e in ogni luogo.

In quel “noi” ci sono anche tutte quelle persone che, non potendo o non volendo, hanno ignorato Cristo, ma hanno dedicato la vita a valori alti come la verità, la giustizia, la vita; perché Cristo è la Verità, il Giusto, la Vita. È lo Spirito Santo, disceso sugli apostoli il giorno di pentecoste, che anima la Chiesa, ed è per questo che, nonostante le fragilità umane, ancora oggi la Chiesa annunzia Cristo e lo testimonia nella carità. Per definire la Chiesa, usiamo tre parole:

EKKLESIA: comunità dei chiamati, dei convocati dal Signore.

KOINONIA: comunione, è lo Spirito Santo che ci rende un'orchestra armoniosa.

PAROIKIA: cioè “abitare con qualcuno” o “soggiornare in terra straniera”. Chiesa è abitare il mondo insieme, sapendo che la nostra vera casa non è questa, ma nel paradiso, dove dovremo camminare insieme per vivere per sempre col nostro Re, il Signore Gesù.

Riferimenti: CCC 748-810

TITOLO: CHIESTAFFETTA!

MATERIALI: alcuni ostacoli per il percorso, secchi e oggetti di vario tipo.

DESCRIZIONE: I ragazzi verranno divisi in due squadre. In base al tempo a disposizione si può decidere di far loro affrontare tutte le staffette come in una specie di torneo.

CONVOCATI. Le squadre sono in fila indiana dietro una linea; Ad ogni squadra viene associato un animatore ed un suono (fischio, battito mani, vocale, parola...). Mentre tutti cantano una canzone conosciuta, gli animatori, anche nei momenti più inaspettati, chiameranno col segnale acustico la

propria squadra. Il gruppetto che riconosce il proprio suono, dovrà precipitarsi attorno al proprio animatore, sedendosi in cerchio intorno a lui (comunità di chiamati). Si può minare il percorso con qualche ostacolo. Vince la squadra che si siede per prima e più volte in cerchio attorno all'animatore giusto. Ogni animatore può richiamare la sua squadra non più di tre volte nel tempo di gioco stabilito.

COMUNIONE. Gli animatori prepareranno un percorso a slalom mettendo alla partenza un secchio vuoto e al punto finale un altro secchio pieno di diversi oggetti. Le squadre dovranno mettersi in ordine di altezza e, stando in una fila sempre attaccati, in modo che ciascuno abbia le braccia sulle spalle di chi è davanti, partiranno in corsa al via. Senza staccarsi, dovranno superare gli slalom, prendere un oggetto dal secchio più lontano riportarlo all'altro secchio senza ripetere lo slalom. Se la fila si stacca, si ricomincia di nuovo, riportando indietro l'eventuale oggetto non ancora depositato nel secchio vuoto. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, porta più oggetti da un secchio all'altro.

CAMMINARE INSIEME. Dietro la linea di partenza le squadre si dispongono lateralmente in riga, facendo in modo che le braccia di ognuno siano aderenti a quelle del compagno accanto. Al "via" dell'animatore, senza staccare minimamente le braccia, essi dovranno distendersi a pancia in giù e l'ultimo di ogni squadra dovrà cominciare a rotolare sugli altri, fino ad arrivare alla prima posizione. Appena si è sistemato, potrà partire il nuovo ultimo e così via. Vince la squadra che arriva prima al traguardo sistemato dall'altra parte della sala.

RIFLESSIONE: Queste tre prove sportive spiegano alcune caratteristiche della Chiesa. Sarà utile riflettere sulle esperienze fatte, provando a rileggere le emozioni e le difficoltà incontrate dai ragazzi.

La prima tappa può aver portato, per esempio, la difficoltà di riuscire a sentire il segnale, di correre senza scontrarsi con gli altri. Nel primo annuncio avviene questo!

Nella seconda tappa la difficoltà sarà stata magari quella del continuo staccarsi della fila, poiché alcuni sono più veloci, altri più lenti... Lo stare insieme nella Chiesa richiede lo sforzo di tutti, ma è premiato con la vittoria!

L'ultima tappa potrebbe aver fatto sentire in modo più forte il peso di alcuni rispetto ad altri, ma questo accade solo fino a quando non si arriva alla meta!

è festa...
con la manualità



135

SEMPLICITÀ

10 febbraio 2013

Vangelo - 10 febbraio 2013

Lc 5, 1-11 - V dom.T.O.

In quel tempo, mentre la folla gli faceva ressa attorno per ascoltare la parola di Dio, Gesù, stando presso il lago di Gennèsaret, vide due barche accostate alla sponda. I pescatori erano scesi e lavavano le reti. Salì in una barca, che era di Simone, e lo pregò di scostarsi un poco da terra. Sedette e insegnava alle folle dalla barca. Quando ebbe finito di parlare, disse a Simone: «Prendi il largo e gettate le vostre reti per la pesca». Simone rispose: «Maestro, abbiamo faticato tutta la notte e non abbiamo preso nulla; ma sulla tua parola getterò le reti». Fecero così e presero una quantità enorme di pesci e le loro reti quasi si rompevano. Allora fecero cenno ai compagni dell'altra barca, che venissero ad aiutarli. Essi vennero e riempirono tutte e due le barche fin quasi a farle quasi affondare. Al vedere questo, Simon Pietro si gettò alle ginocchia di Gesù, dicendo: «Signore, allontanati da me, perché sono un peccatore». Lo stupore infatti aveva invaso lui e tutti quelli che erano con lui, per la pesca che avevano fatto; così pure Giacomo e Giovanni, figli di Zebedèo, che erano soci di Simone. Gesù disse a Simone: «Non temere; d'ora in poi sarai pescatore di uomini». E, tirate le barche a terra, lasciarono tutto e lo seguirono.

Parola Maestra

SEMPLICITÀ

Riflessione

Pietro ha la percezione, nella sua **semplicità**, della presenza di un Altro accanto a lui, e appena l'avverte si getta alle ginocchia di Gesù e gli grida di allontanarsi da lui perché peccatore.

Questo è il dono che il Signore oggi ci fa: il farci anelare all'esperienza di lui e il rivelarci il nostro peccato, perché fa di noi una creatura nuova.

Quando noi ci mettiamo con semplicità di fronte al Signore, per quel poco che possiamo percepire di lui, arriviamo a capire quanto è misera la nostra vita mescolata nella bugia, nell'invidia, nella gelosia, nella cattiveria, nel godere del male altrui. Ma il Signore, nonostante tutto questo, non si stanca di starci accanto, con semplicità, di convincerci a gettare le reti ogni giorno e di sostenere il nostro cambiamento.

Chi, infatti, potrà convertirsi se non sperimentando l'amore del Signore?

jesu

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa sul tema della manualità è una grande occasione per poter utilizzare con creatività le mani. In un contesto nel quale sembra che le cose siano interessanti solo se elaborate e nel quale i giochi per ragazzi sono il più delle volte “supertecnologici”, riscoprire la bellezza delle cose semplici assume una doppia valenza: intanto ci permette di far intravedere ai ragazzi le qualità nascoste anche di oggetti apparentemente “inutili”; e poi ... semplicità fa rima con essenzialità, altro valore da riscoprire. Nelle attività che proporremo durante questa festa, non ci interessa realizzare capolavori o opere d'arte, ma sperimentare ed esercitarsi liberamente ad attivare la mente, esprimendoci con la cosa più semplice che abbiamo: le mani.

Materiali

Per l'ambientazione: l'Oratorio sarà (per breve tempo!) un insieme di oggetti e rifiuti di ogni tipo. Fate qualche “mucchio con i rifiuti” (ovviamente “non organici”) che trovate in giro. Alcuni vestiti fatti di stracci o comunque molto rovinati.

Per l'allestimento della sala: tavoli e sedie.

Per la merenda: un buffet molto essenziale con prodotti semplici. Evitiamo le bibite gassate. Oltre all'acqua, possiamo preparare una buona spremuta e per cibo pane, pizze e biscotti.

Ambientazione

La terra sta morendo e ormai tutto è al collasso a causa del disinteresse dell'essere umano per il proprio pianeta. Ovunque discariche, rifiuti e detriti. I ragazzi sono stati selezionati per progettare un nuovo villaggio che verrà costruito su un altro pianeta. Ci sono a disposizione pochissime risorse, prevalentemente i rifiuti che potete trovare ovunque. Gli animatori saranno vestiti di stracci e ricoperti di rifiuti. Ovunque, per l'Oratorio, ci saranno sacchi di spazzatura, bottiglie, lattine abbandonate...

Accoglienza

I ragazzi, sin da subito, devono capire che il mondo sta soffrendo e che, se qualcuno non inizierà a fare qualcosa, anche con semplici gesti quotidiani, ne soffriremo tutti. Questa festa è una grande occasione per lavorare con le mani, ma anche per ragionare sulle risorse che abbiamo a disposizione, per educare al riciclo e ad una vita più semplice ed essenziale. Al loro arrivo, i ragazzi riceveranno dagli animatori

è festa!

dei tappi di bottiglia di quattro o più colori diversi in base ai quali si formeranno le squadre (fare in modo che ci siano massimo 12 persone in ciascun gruppo); poi saranno proclamati come "la generazione futura destinata a costruire un nuovo mondo più equo e sostenibile".

Animazione

I gruppi formati attraverso i tappi nella fase di accoglienza, diventeranno i quartieri del nuovo villaggio. Essi sceglieranno il nome del quartiere, uno stemma distintivo (da disegnare) e nomineranno un presidente di quartiere. Gli animatori sceglieranno, tra tutti, un sindaco (è una buona occasione per valorizzare chi è spesso in disparte o è poco valorizzato).

Giochi e attività

TITOLO: LA CITTÀ DEI SOGNI

INTRODUZIONE: ormai non c'è più tempo. Occorre costruire la città del futuro e abbandonare il nostro pianeta.

FINALITÀ: costruire un plastico che rappresenti la città ideale dei ragazzi, utilizzando materiali di riciclo. La città sarà composta dall'unione di più piattaforme, ognuna delle quali rappresenterà una parte della città.

DURATA: 90'

SPAZI: un salone o uno spazio grande. Si può attrezzare una stanza a magazzino. In questo locale, potranno entrare solo i magazzinieri.

OCCORRENTE: tavoli su cui appoggiare le piattaforme di legno; cutter forbici, colla, scotch; materiali di riciclo; tempere e pennelli.

ISTRUZIONI: i partecipanti saranno già stati divisi in gruppi. Si prepareranno dei bigliettini con indicate parti di una città, in egual numero rispetto ai gruppi (ad esempio, se i gruppi sono quattro, avremo: il centro sportivo, la parrocchia, il parco, la piazza). Ogni gruppo dovrà pescare un bigliettino e concentrarsi sulla realizzazione del "quartiere" che estrarrà. All'interno di ogni gruppo saranno presenti diverse figure con compiti specifici:

- *I presidente di quartiere:* potrà girare tra i gruppi e accordarsi con gli altri sulle modalità di realizzazione dei quartieri. Si occuperà di condividere con gli altri il progetto generale, in modo che alla fine le diverse aree siano ben collegate tra loro.
- *I responsabile del magazzino:* deve gestire le risorse del gruppo e sarà sua cura procurarsi i materiali necessari alla realizzazione del progetto. In quanto responsabile dei materiali, si prodiga perché il gruppo se ne prenda cura.

è festa!

138

- *il sindaco*: scelto sin da subito dagli animatori, esso coordinerà i presidenti dei quartieri ed è responsabile dei collegamenti tra i vari territori.

Ogni gruppo avrà a disposizione diversi materiali, tutti di riciclo. In base a ciò che si riesce a reperire, possono essere utilizzate bottiglie, lattine, rotoli finiti, carte, cartoni, residui di legno, tessuti, ecc. I gruppi disporranno delle medesime quantità di materiale, ma potranno scambiarle con gli altri gruppi, se lo vorranno, per compensare i differenti utilizzi degli stessi. Fondamentale è l'uso della creatività rispetto a materiali semplici (un rotolo può diventare un palazzo, una stoffa verde un prato, ecc.)

ALCUNE ATTENZIONI: le piattaforme dovranno collegarsi l'una con l'altra in maniera integrata in modo che la città risulti un nucleo unico. Di questo se ne occuperanno i presidenti dei quartieri coordinati dal sindaco. Si può pensare anche, inizialmente, di permettere ai partecipanti di dividersi i materiali attraverso un'asta. Invece di denaro si possono utilizzare semi o sassolini.

TITOLO: PER MANO IN CITTÀ

INTRODUZIONE: la città è ormai progettata. Ora possiamo giocare, scoprendo i vari quartieri. Ogni luogo racchiuderà delle sorprese che ci metteranno alla prova.

FINALITÀ: vince chi supera tutte le prove che s'incontrano attraversando i vari quartieri.

DURATA: 60'

SPAZI: una stanza in cui posizionare la città realizzata durante il laboratorio e alcuni spazi in cui svolgere le prove pensate per ogni "quartiere".

OCCORRENTE: i materiali rimasti dalla costruzione del plastico; delle pedine in materiale riciclato (tappi di sughero colorati; bottigliette tagliate a metà, ...)

ISTRUZIONI: la città diventa un gioco a tappe; le pedine delle squadre, vanno posizionate sul "plastico della città" e spostate da un quartiere all'altro man mano che le squadre affrontano le sfide.

Ogni squadra parte dal proprio quartiere e affronta la rispettiva prova; dopo di che sceglie in quale quartiere spostarsi. Tutte le squadre giocano in contemporanea, pertanto devono esserci animatori capaci di proporre le sfide in numero pari a quello delle squadre. Vince il gruppo che, per primo, supera con successo tutte le prove. È bene che le attività pensate per le sfide si basino sulla manualità e coinvolgano sempre tutti i partecipanti.

Alcune idee di giochi manuali da proporre alle squadre:

- Far limare o carteggiare, in un certo tempo stabilito, scarti di legno per produrre della segatura con cui riempire una zona del plastico, ad esempio la spiaggia o la sabbiera dei bimbi al parco;

- Con dei ritagli di carta a disposizione realizzare, nel tempo stabilito, un mosaico che rappresenti un oggetto o un animale;
- Creare un braccialetto per ogni membro della squadra. Infilare perline in un pezzo di spago: ogni partecipante al gruppo deve infilarne 3 non consecutive. L'attività finisce quando tutti i giocatori hanno un braccialetto al polso. Se fatti tutti uguali, diventano un segno distintivo della squadra che può essere portato a casa;
- Data una tavola di legno e un martello, la squadra deve piantare tutti i chiodi disponibili in un minuto. Attenzione alle dita!
- Mettere degli oggetti in equilibrio uno sopra l'altro per fare la costruzione più alta della città. Ogni membro del gruppo, a turno, aggiunge un elemento alla struttura. La filosofia è quella del castello di carte.
- Nel caso si abbia a disposizione una cucina si può far realizzare qualche piatto veloce.

ALCUNE ATTENZIONI: durante la progettazione delle attività, è bene variare giochi di diverso tipo, in modo che i differenti talenti dei partecipanti possano essere espressi. Visto il tema, sarà fondamentale lasciare un po' di tempo per le pulizie finali!

Suggerimenti

La costruzione della città ideale e il relativo gioco potranno fare emergere ciò che i ragazzi desiderano dal futuro ed il rapporto che hanno con il territorio che li circonda. Prestare attenzione a queste caratteristiche sarà utile nel momento di verifica. Scattare molte foto durante il laboratorio e il gioco, permette di avere materiale per una mostra fotografica da organizzare in un'altra occasione o nel momento conclusivo. È bene controllare che tutti i partecipanti siano coinvolti nelle attività. Ognuno può sperimentare la propria manualità e dimostrare i talenti personali. Chi si sente meno portato per questi lavori, ha la possibilità di reperire risorse e contribuire con idee e consigli a livello di progettazione.

Momento Conclusivo

Dopo la partecipazione al buffet/merenda, momento fondamentale sarà la descrizione, da parte dei presidenti dei quartieri, di come si è progettata la zona, attraverso un racconto-guida che presenti le aree costruite. Verranno, quindi, premiati dal sindaco i quartieri più eco-sostenibili, secondo i parametri scelti dai presidenti dei quartieri e dall'esito del gioco. Tra i premi, si può pensare ad un bel block notes in carta riciclata. Prima dei saluti finali, sarà importante ragionare sulla giornata e sul concetto di semplicità con una breve sintesi e verifica. Come gadget della festa si lascerà un ricordino, ad esempio un semplice seme da piantare in un vasetto.

è festa!

isus

UNA

La Chiesa, popolo dei chiamati e sposa di Cristo, racconta al mondo Dio.

Se Dio è l'essere uno in tre persone, allora anche la Chiesa è una, a sua immagine: un solo corpo, una sola voce, una sola fede. Le diversità dei fedeli di ogni tempo non sono mai state annullate, ma armonizzate dallo Spirito Santo in un solo popolo.

Questa unità, nella storia della Chiesa, è stata ferita da diverse divisioni e controversie tra i cristiani. Oggi, infatti, oltre alla Chiesa Cattolica di Roma esistono altre "confessioni", altre famiglie che cercano comunque di seguire lo stesso Maestro.

Ma si può pregare il Padre nostro, unico padre, vivendo da fratelli divisi?

Siamo tutti figli nel Figlio! La Chiesa Cattolica non si è mai allontanata dall'unità dei figli di Dio proprio perché ha custodito sempre la professione di fede ricevuta dagli Apostoli, la celebrazione comune e la successione apostolica mediante il sacramento dell'Ordine.

Esiste un movimento, denominato "Ecumenico" e simboleggiato da una barca e dalla scritta oikoumene (cioè "terra abitata" o "mondo intero"), che continua a sollecitare i cristiani affinché tornino a formare un solo popolo partendo dalla diverse confessioni.

Riferimenti: CCC 813-822

141

TITOLO: UN'ARCA PER TUTTI

MATERIALI: Cartoncini, forbici, colla, ritagli di giornali, colori, spago, carta crespata e altri materiali per costruzioni

DESCRIZIONE: Con tutto il materiale a disposizione, i ragazzi dovranno realizzare, in piccoli gruppi, una barca che, per la sua forma e le sue decorazioni, alluda a uno o più valori che la squadra ritiene importanti per custodire l'unità (ad esempio il perdono, l'accoglienza, la stima, la fratellanza, ...).

SUGGERIMENTI: Se i ragazzi conoscono le caratteristiche delle altre confessioni cristiane (ortodossa, protestante, anglicana, evangelica,...) possiamo anche chiedere loro di scegliere per ciascuna di esse un posto specifico sulla barca o un ruolo che gli appartenga, facendoci spiegare il significato.

RIFLESSIONE: Gesù, nel Vangelo di Giovanni, prega il Padre per i suoi discepoli "ut unum sint" (affinché siano una cosa sola).

L'attività ci consente di riflettere sulla Chiesa attraverso il simbolo di una barca sulla quale c'è posto per tutti, sulla quale opera un'unica "ciurma". Spesso, invece, anche i nostri gruppi parrocchiali non sono così accoglienti e uniti come dovrebbero! Il linguaggio della manualità, inoltre, ci consente di cogliere come, avendo l'obiettivo comune di creare la barca, siamo riusciti a usare tutto il materiale formato da elementi diversi; abbiamo, cioè, creato insieme un'unità (la barca), carica di significato. A questo scopo, anche il pezzo di carta più semplice ha avuto senso nel nostro lavoro. È così che deve essere anche per la Chiesa!



idsuo

il Credo

è festa...
con la danza



143

TENTAZIONE

17 febbraio 2013

Vangelo - 17 febbraio 2013

Lc 4, 1-13 - I Quaresima

In quel tempo, Gesù, pieno di Spirito Santo, si allontanò dal Giordano ed era guidato dallo Spirito nel deserto, per quaranta giorni, tentato dal diavolo. Non mangiò nulla in quei giorni, ma quando furono terminati, ebbe fame. Allora il diavolo gli disse: «Se tu sei Figlio di Dio, di' a questa pietra che diventi pane». Gesù gli rispose: «Sta scritto: "Non di solo pane vivrà l'uomo"». Il diavolo lo condusse in alto, gli mostrò in un istante tutti i regni della terra e gli disse: «Ti darò tutto questo potere e la loro gloria, perché a me è stata data e io la do a chi voglio. Perciò, se ti prostrerai in adorazione dinanzi a me, tutto sarà tuo». Gesù gli rispose: «Sta scritto: "Il Signore, Dio tuo, adorerai: a lui solo renderai culto"». Lo condusse a Gerusalemme, lo pose sul punto più alto del tempio e gli disse: «Se tu sei Figlio di Dio, gettati giù di qui; sta scritto infatti: "Ai suoi angeli darà ordini a tuo riguardo affinché essi ti custodiscano"; e anche: "Essi ti porteranno sulle loro mani perché il tuo piede non inciampi in una pietra"». Gesù gli rispose: «È stato detto: "Non metterai alla prova il Signore Dio tuo"». Dopo aver esaurito ogni tentazione, il diavolo si allontanò da lui fino al momento fissato.

Parola Maestra

144

TENTAZIONE

Riflessione

In questo dialogo tra Gesù e il Demonio emergono numerose tentazioni molto comuni nella vita di ogni giorno.

Di fronte alla **tentazione** dell'onnipotenza, della contrapposizione con Dio, di provare a essere Dio, di diventare sorgente del bene e del male, di fare ciò che ci pare e che ci piace, di ridurre Dio alla dipendenza dell'uomo... il Signore Gesù ci propone di nutrirci con la Sua Parola.

In questa Quaresima proviamo a nutrirci di più della Parola di Dio e riconoscere che solo in Lui la nostra vita è piena.

La salvezza è mangiare la Sua Parola, diventare la Sua stessa volontà, vivere in unione con Lui. Convertiamoci al Signore!

isus

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa deve essere un momento indimenticabile, una giornata all'insegna del divertimento, della spensieratezza e di tanta gioia. Insomma, il mezzo perfetto per lanciare dei messaggi chiari, precisi e semplici su un qualsiasi tema.

Una festa sulla "danza", è l'occasione ideale per dare ai ragazzi tanti modi di esprimersi attraverso il linguaggio del corpo.

Occorre però superare una tentazione: quella cioè di avvicinarsi al mondo dei ragazzi non tenendo presente i loro interessi, la loro musica, il loro modo di ballare e questo accade se siamo noi a scegliere per intero gli elementi dell'attività, presumendo di conoscere fino in fondo i loro gusti!

Per organizzare, quindi, una festa è necessario coinvolgere fino in fondo i ragazzi, organizzandosi con anticipo.

Materiali

Per la realizzazione dello scenario: polistirolo, cartoncini colorati, pennarelli, puzzle da pavimento in gomma piuma (per creare una sorta di scenografia che accompagni la festa e creare una vera e propria pista da ballo).

Per l'allestimento della sala: palloncini colorati, cartoncini con su stampati messaggi sul significato della tentazione (es. Non c'è virtù così grande che possa essere al sicuro dalla tentazione, Immanuel Kant)

Per la fase di accoglienza: dei braccialetti colorati per definire, eventualmente, delle squadre divise in base al colore del bracciale; delle spille o peans con su scritto "ballerino o ballerina"; biglietti per estrazione.

Per la musica: amplificazione da interno o da esterno. Musica di balli recenti in modo da avvicinarsi alle tendenze dei ragazzi.

Per il laboratorio: cartoncini, pennarelli, glitter, colla, gessetti colorati, acquerelli, tempere, pennelli, forbici, matite, pastelli.

Per un piccolo buffet: il buffet in una festa danzante, non potrà che essere inevitabilmente "cibo in movimento", quindi il tutto sarà a base di frullati, centrifughe, passati di verdura, purè, crema e gelato, ma soprattutto uova strapazzate! Inoltre non potrà mancare la tentazione culinaria per eccellenza: tanti, tantissimi dolci a base di cioccolato...

Ambientazione

Dobbiamo innanzitutto decidere se la festa deve avvenire all'esterno o all'interno di qualche struttura. Se si decide di farla all'esterno bisogna considerare il fattore "meteo". Nel caso in cui il tempo non dovesse permettere lo svolgimento della festa è necessario aver organizzato, con forte anticipo, l'eventuale alternativa al coperto. Per una festa all'esterno si può pensare di creare delle piste da ballo con dei puzzle da pavimento in gomma piuma; si può addirittura pensare di metterne di più se si decide di dividere i ragazzi in più squadre. Se invece si decide di svolgere la festa in un luogo chiuso è bene che questa sala diventi molto colorata e accogliente, magari con dei disegni riguardanti la danza, con frasi stampate come quella sopra citata o addirittura sistemando dei poster o delle sagome di ballerini famosi e amati dai teenagers. Insomma, dobbiamo trasformare il nostro Oratorio in una mega sala da ballo.

Accoglienza

L'accoglienza è il momento fondamentale; è il primo approccio coi ragazzi che partecipano alla festa. Si può partire mettendo loro un braccialetto colorato, che li contraddistinguerà dai membri delle altre squadre, o attaccare un peans con la dicitura "ballerina o ballerino". Si potrebbero anche preparare dei biglietti di partecipazione alla festa da utilizzare poi per un'estrazione a premi durante la festa. Sull'invito i ragazzi potrebbero scrivere, all'ingresso in Oratorio, il nome di un oggetto che portano con sé quel giorno e che sono disponibili a regalare a un altro ragazzo dell'Oratorio. Al termine della festa, ogni ragazzo pescherà dall'urna e si porterà a casa un nuovo regalo.

Animazione

Per l'animazione c'è da sbizzarrirsi! La danza presenta mille modi per essere interpretata. Si può iniziare con un momento di ballo libero, in modo da mettere i ragazzi a proprio agio. Poi si passerà alla fase in cui "si tenterà" di ballare, ovvero gli animatori cercheranno di convincere anche i ragazzi più refrattari al ballo a lasciarsi andare a qualche piccolo movimento, anche accennato... e così sfileranno in costume da ballerini, uno dopo l'altro, coppia dopo coppia animatori e ragazzi che desiderano esibirsi, invitando tutti gli altri ragazzi dell'Oratorio a scatenarsi in tutte le categorie di ballo: dai bans ai balli di gruppo, passando per hip hop e breakdance, con una sosta tra i balli tradizionali, liscio, tip tap e boogie, fino ad una ricarica energetica di balli caraibici. Durante l'animazione della festa è bene spiegare ai ragazzi quello che ci si accinge a fare, senza essere logorroici ma cercando di dare loro delle nozioni significative per esplicitare il vero significato della danza in Oratorio, ovvero un momento di comunione con altri ragazzi, un momento di comunicazione e di divertimento.

è festa!

isup

Giochi e attività

TITOLO: LA SCIMMIA E IL BAMBINO

INTRODUZIONE: come sappiamo la danza è un'attività che cerca di sviluppare le attività motorie di ogni persona. In questo caso dovrà mettere in risalto la fantasia di ogni singolo ragazzo.

FINALITÀ: coinvolgere tutti i partecipanti alla festa in una danza di gruppo molto divertente e animata.

DURATA: 20'

SPAZI: all'aperto o in una sala.

OCCORRENTE: musica abbastanza ritmata e tanta fantasia.

ISTRUZIONI: il gioco qui rappresenta una vera e propria sfida.

Ogni ragazzo dovrà cercare di conquistare il maggior numero di punti impegnandosi a copiare nel miglior modo possibile quello che la scimmia danzerà. Porremo un gruppo di ragazzi intorno ad uno solo di loro che (a turno) che sarà la scimmia.

La scimmia dovrà effettuare dei passi di danza a sua scelta, così come le va di ballare sulla musica che scegliamo; una volta fermata la musica dovremo rimetterla dall'inizio e il gruppo dei ragazzi che è attorno alla scimmia dovrà riprodurre gli stessi passi che la scimmia ha fatto.

Scopo del gioco è resistere alla tentazione di fermarsi o di eseguire altri passi, quando non si riesce a imitare la scimmia. Una giuria di animatori dovrà attribuire i punteggi ai singoli giocatori o alle varie squadre di cui fanno parte, decretando vincitore chi alla fine del gioco sarà riuscito a imitare più fedelmente la scimmia.

TITOLO: SI BALLA L'ARTE!

INTRODUZIONE: se il divertimento è arrivato ballando, ora è il momento di completarlo creando una parete con disegni, scritte, addobbi che esprimano eventuali desideri inespressi o non realizzati dei ragazzi. Pensieri e desideri che possono trasformarsi in tentazioni a volte leggere e divertenti, a volte da evitare.

FINALITÀ: coinvolgere i ragazzi in un lavoro di gruppo che permetta loro di riflettere sul significato delle tentazioni, ovvero su tutto ciò che viene riconosciuto come un desiderio, ma che ci si rende conto non è proprio fonte di bene e di positività per la persona.

DURATA: 30'

SPAZI: sala festa o salette annesse.

OCCORRENTE: cartoncini, pennarelli, acquerelli, tempere, glitter e tutto ciò che può servire per trasformare i nostri "ballerini" in artisti.

ISTRUZIONI: i partecipanti alla festa verranno divisi in gruppetti di 5-6 persone e ad ogni miniteam sarà affidato un kit, già preparato in precedenza, con tutto il materiale. Ogni gruppetto, dovrà realizzare un poster, un piccolo disegno, dei loghi, riuscendo a esternare tutti i desideri inespressi e non proprio ammissibili, che ciascun ragazzo del gruppo ha nel cuore. Si lasceranno poi alcuni minuti per permettere al gruppo di confrontarsi e per ideare una piccola coreografia attraverso la quale raccontare i colori dell'opera d'arte appena realizzata. E VIA al ballo in arte!

Suggerimenti

Una festa deve essere il top del divertimento, quindi bisogna sempre monitorare la situazione durante tutto lo svolgimento della serata ed essere accorti a modulare la scaletta e la durata dei momenti, facendo in modo che non si attraversino mai attimi di noia o scarsa partecipazione.

Momento Conclusivo

La conclusione della festa può essere segnata dalla partecipazione al buffet, dalla premiazione dei vincitori del gioco, dall'estrazione del regalo del giorno e da un piccolo momento di verifica e di saluto. Prima che tutti vadano via, si consegna ai ragazzi una penna e un foglietto, sul quale dovranno scrivere una tentazione a cui hanno deciso di rinunciare. Il biglietto dovrà essere inserito in un palloncino che verrà gonfiato. Al partire della musica i ragazzi dovranno lanciare il proprio pallone e prenderne un altro, quello che capita. Così, una volta a casa e scoppiato il palloncino, avranno tra le mani, un nuovo regalo e una piccola parte di cuore di un altro ragazzo/a dell'Oratorio, da custodire.

SANTA

La Chiesa è Santa perché è la sposa di Cristo, che è Santo!

Essa è piena di Spirito Santo, suo dono, per la gloria di Dio. Tutti noi convocati siamo, quindi, chiamati alla santità, abbiamo tutte le carte in regola per diventare santi.

La Chiesa, dunque, è santa non solo perché Dio è Santo, ma anche perché opera la santificazione. Nella Chiesa possiamo ricevere, custodire e persino riacquisire la santità per mezzo della grazia di Dio presente nei sacramenti.

I santi lasciano il segno nella storia e ogni battezzato è un “potenziale” santo. L'importante, per un cristiano, è che si fidi sempre del fatto che nonostante la fragilità degli uomini, la santità di Dio trionfa sempre!

Riferimenti: CCC 823-829

TITOLO: LE STATUE DI CERA AL GRAN GALÀ

MATERIALI: Stereo; cd con tracce musicali di diverso genere; bende

DESCRIZIONE:

Proposta 1: I ragazzi si dividono a coppie. Uno dei due dovrà avere gli occhi chiusi e assumere i panni di una statua di cera, l'altro, con gli occhi aperti, sarà il suo scultore. Quando parte la musica, dopo alcuni istanti di silenzio utili a creare un clima di preghiera, gli scultori modelleranno la loro statua di cera muovendogli mani, braccia, piedi, occhi, testa. La posizione della statua dovrà esprimere, alla fine, il modo in cui lo scultore si sente guardato da Dio.

Proposta 2: I ragazzi saranno divisi in due squadre che dovranno contendersi la vittoria, cercando di interpretare, con una danza, i vari passaggi per giungere alla santità. Dalla danza devono emergere questi passaggi: un ragazzo o ragazza nel buio e nella tristezza, il silenzio meditativo, un piccolo raggio di luce nuova, il pentimento e la gioia della conversione, la santità. Saranno i movimenti del corpo a manifestare i relativi sentimenti. Scelta una canzone comune, verrà dato loro il tempo per preparare la propria coreografia, che esprima, appunto, i passaggi per giungere ad un'esplosione di santità.

RIFLESSIONE: La santità fa danzare!

La prima proposta è importante per far notare ai ragazzi che può capitare anche di sentirsi schiacciati dalla presenza di Dio, impauriti dai propri peccati. Le statue di cera, infatti, potrebbero scegliere posizioni di pietà o contrizione piuttosto che di abbraccio e tensione verso il Padre.

Nella seconda attività, invece, sarà utile condividere le motivazioni e i significati della coreografia scelta. In entrambi i casi, bisogna portare i ragazzi a riflettere sulla Santità della Chiesa. La Chiesa è santa ed anche noi - dopo il Battesimo - siamo santi per quanto, con le nostre opere, possiamo tentare di offuscare questa verità. Il nostro corpo e la nostra vita non devono, invece, nascondere questa realtà: noi siamo tutti santi e, quindi, tutti preziosi agli occhi di Dio; dobbiamo solo imparare a "scatenare" questa santità come facciamo con la danza e mostrarla agli altri perché si ricordino cosa sono davvero.

La santità è "danzare la vita", è far vedere quant'è bello vivere col Signore accanto e come, così, si viva diversamente tutto: gli amici, le relazioni, le responsabilità, le gioie, il divertimento, la tristezza, la sofferenza, il futuro, le paure e la morte! Perché tutto ciò si vive diversamente? Perché si vive in pienezza!

Per questo... incitate i ragazzi: "Siate santi e santificate il mondo, la Chiesa siete voi!".



è festa...
con il cibo



151

PREGHIERA

24 febbraio 2013

Vangelo - 24 febbraio 2013

Lc 9, 28b-36 - Il Quaresima

In quel tempo, Gesù prese con sé Pietro, Giovanni e Giacomo e salì sul monte a pregare. Mentre pregava, il suo volto cambiò d'aspetto e la sua veste divenne candida e sfolgorante. Ed ecco, due uomini conversavano con lui: erano Mosè ed Elia, apparsi nella gloria, e parlavano del suo esodo, che stava per compiersi a Gerusalemme. Pietro e i suoi compagni erano oppressi dal sonno; ma, quando si svegliarono, videro la sua gloria e i due uomini che stavano con lui. Mentre questi si separavano da lui, Pietro disse a Gesù: «Maestro, è bello per noi essere qui. Facciamo tre capanne, una per te, una per Mosè e una per Elia». Egli non sapeva quello che diceva. Mentre parlava così, venne una nube e li coprì con la sua ombra. All'entrare nella nube, ebbero paura. E dalla nube uscì una voce, che diceva: «Questi è il Figlio mio, l'eletto; ascoltatelo!». Appena la voce cessò, restò Gesù solo. Essi tacquero e in quei giorni non riferirono a nessuno ciò che avevano visto.

Parola Maestra

PREGHIERA

152

Riflessione

Gesù prende con sé Pietro, Giovanni e Giacomo e sale sul monte a pregare.

Mentre prega, cioè mentre è immerso nel Padre e nello Spirito, il suo volto cambia d'aspetto, la sua veste diventa candida e sfolgorante. Nella sua identità di Dio, Gesù è in comunione profonda col Padre e lo Spirito.

Il suo volto cambia: il Dio tenuto nascosto dal corpo, pur reso presente, si libera in quella realtà profonda che è dentro di lui.

Quanto più io mi immergo nel mio Dio, tanto più il mio volto si trasfigura, perché la realtà che mi è stata data nel Battesimo nella **preghiera** si libera, si esprime e trasfigura la mia vita.

Che grande speranza e scoperta!

Così nella preghiera ci trasfiguriamo, cioè la realtà intima e profonda che è di Dio pervade tutto il vostro essere e lo riporta all'unità, assieme all'anima.

jesu

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Introduzione e preparazione

La preghiera è il respiro dell'anima. Come il corpo ha bisogno dell'ossigeno, così l'anima ha bisogno della preghiera. Ma oltre all'ossigeno, il corpo ha bisogno del cibo per vivere. Nel contesto della festa la preghiera occupa un posto importante perché ricorda ai partecipanti le motivazioni più profonde e il significato ultimo per il quale si sta festeggiando. La preghiera, infatti, mette in relazione la persona e la comunità dei credenti con il Signore stesso, attraverso i modi e gli strumenti che Lui stesso ha indicato. Poiché nella festa la convivialità raggiunge il suo culmine, il cibo rappresenta il modo privilegiato di questa relazione: Gesù stesso, nell'ultima cena, ha stabilito un legame di comunione proprio mangiando il pane che diviene suo corpo. Questo cibo, "frutto della terra e del lavoro dell'uomo", rappresenta il meglio della fatica umana, quindi un elemento prezioso che in Gesù diventa alimento per la vita in Lui. La forte relazione del cibo con l'atto cristiano più importante che è l'Eucaristia ci mette quindi in relazione con Dio, vero scopo della preghiera, proiettandoci in una dimensione di festa senza fine! (Per approfondire: O. Marchisio (a cura di), Religione come cibo e cibo come religione, Franco Angeli Ed., Milano 2004)

Quando si parla di cibo, occorre pensare alla possibilità di "confezionarlo" e prepararlo, utilizzando tutti gli ingredienti necessari per creare degli ottimi piatti: saranno preparazioni molto semplici e che non richiedono strumenti sofisticati, tuttavia l'ideale sarebbe poter utilizzare – sotto la guida di alcuni adulti – anche la cucina dell'Oratorio o della parrocchia. Se non fosse possibile, ci si potrebbe attrezzare con qualche fornello da campeggio o, come ultima spiaggia, preparare a casa i piatti durante il gioco o l'animazione per poi mangiarli a fine pomeriggio. Ovviamente, raccomandiamo l'attenzione alle elementari norme igieniche e all'utilizzo di alimenti abbastanza semplici (come farina, zucchero, frutta, latte a lunga conservazione, cereali, cacao, noci, mandorle, arachidi) mentre sono banditi gli alimenti più "pericolosi" (uova, latticini freschi e derivati, carne).

Materiali

Per l'allestimento della sala: una grande tavola apparecchiata con piatti, posate, bicchieri. Anche se non ci si siede, è bene che sia apparecchiato per tutti e che nessuno sia escluso (per questo occorre avere posti di emergenza se arriva qualche ragazzo in più).

Per la fase di accoglienza: un piccolo cappellino da fornaio (basta piegare un foglio A4 come se si dovesse fare una "barchetta"); un grembiule di carta usa e getta... Gli animatori dovranno indossare un grembiule da cucina!

Per l'animazione: dei vasetti di yogurt; dei cucchiaini e dei ferri da maglia in numero pari alla metà dei ragazzi); un pacco di riso; piatti di carta; caramelle gommose a volontà

Per il buffet: oltre agli ingredienti per il gioco, è importante coinvolgere i partecipanti a portare qualcosa da mangiare, come segno di condivisione (anche solo una merendina, ma che tutti portino qualcosa).

Ambientazione

Perché non creare un pomeriggio dove poter preparare alcuni piatti particolari? Il nostro intento sarà quello di trasformare il nostro Oratorio in un vero e proprio laboratorio di cucina, nel quale i ragazzi potranno passare da cuochi apprendisti a esperti commensali. Tutti i dettagli per creare l'atmosfera giusta sono ben accetti, per esempio uova fritte, frutta, cucchiaini di legno e forchette giganti disegnate su cartoncini appesi al muro. Gli animatori, poi, si vestiranno da perfetti cuochi, con cappello e grembiule.

Accoglienza

I ragazzi dovranno sentirsi catapultati di colpo in una grande cucina. Per questo motivo ognuno di loro deve essere vestito all'ingresso in modo appropriato, con un cappellino da cuoco e un grembiolino (in commercio si trovano grembiolini di carta usa e getta a pochi centesimi, oppure si possono utilizzare i grembiolini usa e getta da dentista). Potrebbero essere colorati o personalizzati in modo da formare almeno quattro squadre, così da poterli utilizzare per tutto il pomeriggio anche per il gioco. Ovviamente, l'accoglienza inizia giorni prima, invitando i ragazzi a prepararsi e a portare le cose necessarie per il pomeriggio. Attenzione a non chiedere di portare alimenti, indumenti o altre cose che li possano mettere in difficoltà (anche economicamente).

Animazione

Delle canzoncine a tema "gastronomico" ("Le tagliatelle di nonna Pina"; "La pappa col pomodoro"; "That's amore",...) possono fare da sottofondo al nostro pomeriggio che sarà sostanzialmente animato da una serie di giochi e attività a tema. Ovviamente, con mega buffet finale! Per scaldare l'atmosfera ed entrare nel tema della giornata, suggeriamo alcune semplici animazioni sul cibo:

Pesca al riso: ogni ragazzo riceve un paio di ferri da maglia e un piatto con sopra del riso crudo. Fate attenzione: i mucchietti di riso devono essere tutti uguali. Il compito è semplice (forse...): sollevare il riso usando i ferri da maglia e poi metterlo in una scatola. È vietato far scivolare il riso, altrimenti sarebbe troppo semplice! Vince chi riesce a svuotare per primo il piatto.

è festai!

riso

Orsetto di gomma: i ragazzi si siedono intorno a un piatto pieno di caramelle gommosi. Il raccontastorie inizia a raccontare una favola nella quale usa spesso la parola "gomma": stivali di gomma, gomma da masticare, la gomma della ruota, etc. Appena pronuncia la parola "orsetto di gomma" i ragazzi possono prendere una caramella gommosa dal piatto. Chi ascolta bene ed è abbastanza veloce ne potrà mangiare a volontà!

Yogurt bendato: i ragazzi, a coppia, si siedono bendati uno di fronte all'altro. Ogni ragazzo avrà un tovagliolo legato intorno al collo (giusto per non sporcarsi troppo); poi darete un cucchiaino e un vasetto di yogurt a un componente di ogni coppia che dovrà cercare d'imboccare il compagno bendato. Vince la coppia che finisce per prima il vasetto.

Giochi e attività

TITOLO: DIMMI COSA MANGI E TI DIRÒ COME PREGHI!

INTRODUZIONE: nessuna religione dissocia l'aspetto gastronomico da quello religioso. Cucina e religione sono legati da vincoli strettissimi. Preparare un piatto da mangiare è da sempre considerato un grande gesto di attenzione, di cura e di amore verso l'altro. Anche Gesù, nell'ultima cena, mangiando insieme ai suoi discepoli, voleva che tutto fosse pronto a creare una condivisione totale con loro, per raggiungere poi il culmine della preghiera che è la comunione piena con Dio.

SCOPO: divisi per gruppi, i ragazzi, con i loro animatori, sono invitati a preparare una pietanza, da proporre a una giuria. Sarebbe bello suggerire di creare anche l'ambientazione (ad esempio se decidono di proporre un piatto arabo, parleranno in arabo mettendo, magari, anche dei tappeti). Vince la squadra che riesce a preparare una buona pietanza insieme ad un'adeguata ambientazione.

FINALITÀ: far comprendere ai ragazzi l'importanza del cibo come condivisione, gesto di amore e di appartenenza.

DURATA: 45'

SPAZI: la sala grande che diventa sala mensa e le salette per la preparazione.

OCCORRENTE: tutti gli ingredienti necessari per preparare un piatto per ogni gruppo.

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono divisi in diversi gruppi composti da un numero adeguato di componenti per evitare che qualcuno si annoi o non venga sufficientemente coinvolto. Viene proposta la preparazione di un piatto e dell'ambientazione corrispondente: non suggeriamo quali perché dipendono dalle disponibilità della struttura, dall'esperienza e dalla conoscenza di piatti tipici di ogni Oratorio, paese o regione.

ALCUNE ATTENZIONI: se capitasse che i ragazzi più timidi rinuncino a giocare perdendo volutamente i loro braccialetti; in tal caso si consiglia di ridurre il momento del ballo in modo che si sentano meno in imbarazzo e si concentrino maggiormente sul gioco.

TITOLO: NIENTE SPRECHI!

INTRODUZIONE: con il cibo non si scherza; non va mai sciupato! Anzi, è possibile “lavorarlo” e ottenere dei risultati sorprendenti, sapendo quanto possa essere utile anche il più piccolo chicco di grano! Due bei laboratori ce lo dimostreranno.

FINALITÀ: educare i ragazzi all'utilizzo creativo e positivo del cibo.

DURATA: 40'

SPAZI: sala grande o salette annesse.

OCCORRENTE: il materiale necessario e gli ingredienti per ciascun laboratorio sono descritti di seguito.

ISTRUZIONI: i partecipanti saranno divisi in gruppetti di 5-6 persone coordinati da un animatore e faranno, a turno, due laboratori:

LA PASTA DI SALE: i ragazzi realizzeranno oggetti con la pasta di sale che si ottiene mescolando 2 bicchieri di sale fino (polverizzato), 2 bicchieri di acqua tiepida, 4 bicchieri di farina, coloranti alimentari per colorare la pasta di sale di tutti i colori.

IL TEATRO DEL RICICLO: costruire alcuni personaggi con verdure e frutta (barchette e tartarughe con gusci di noce, vecchie castagne...)

In entrambi i casi, mettere poi in scena brevi storie.

Momento Conclusivo

La conclusione della festa non potrà che essere segnata dalla condivisione dei piatti e delle cose portate da casa (qualche torta, merendina o pasticcino...), dalla premiazione dei vincitori del gioco e da un piccolo momento di verifica e di saluto.

Parte fondamentale sarà la preghiera prima di mangiare.

Più che un gesto esteriore e appariscente, occorre far comprendere che, in essa, si ringrazia Dio perché attraverso il cibo è possibile riconoscere l'opera del creatore, di un Dio che è Padre e, come tutti i padri, desidera sedersi a mensa con i figli, i quali devono considerarsi tra loro fratelli. Perciò, la preghiera prima dei pasti misura il desiderio di sentirsi comunità riunita per mangiare e ringraziare Dio.

Questo diventa a sua volta immagine della preghiera eucaristica dove è Gesù che si fa pane, costituendo l'apice del rapporto con Dio. La preghiera diventa, in questo modo, ringraziamento in quanto certezza che il cibo che noi abbiamo, risale a Lui e non è solo frutto delle nostre mani.

Suggeriamo, prima di mangiare, di fare un canto di ringraziamento e poi una preghiera di benedizione. I ragazzi, poi, sono invitati a ricordarsi di questo pomeriggio magari portando a casa il desiderio di recitare anche una semplice preghiera prima di mangiare!

jesus

è festa!

CATTOLICA

La parola “cattolica”, nel credo, non indica una confessione come potrebbe essere dire “calvinista, battista, anglicana”.

Cattolica vuol dire “universale”, indica cioè tutta la realtà, la totalità della Chiesa.

Ma in che senso la Chiesa è totalità?

La Chiesa è innanzitutto il corpo di Cristo; in essa puoi incontrare Cristo tutto intero e alla Chiesa sono, quindi, affidati in forma piena e totale i mezzi per la Salvezza.

La Chiesa è, poi, inviata da Cristo a tutte le genti, deve prendersi cura di tutti e tutti, in essa, trovano un posto, anche quando noi non siamo poi così tanto accoglienti.

Riferimenti: CCC 830-856

TITOLO: IL MULTISTRATO

MATERIALI: Preparare per ciascuna squadra delle pietanze che prevedano diversi strati. A esempio una torta con ripieni diversi o dei panini molto farciti. È importante che ogni pietanza abbia diversi ingredienti, non mescolati tra loro, tale che nessuno di essi risulti principale (per esempio più che una torta alla nutella, potremmo preparare una torta con nutella su uno strato, crema su un altro e pinoli sopra); bende.

DESCRIZIONE: Dividete i ragazzi in più squadre e sceglietene alcuni componenti. Bendateli e fate loro assaggiare parte della pietanza. L'importante è non tagliare fette in verticale, ma in orizzontale, in modo che essi possano gustare solo uno strato, ossia solo alcuni elementi. Facendo via via descrivere loro cosa sentono di aver mangiato, vince la squadra che prima indovina con esattezza l'intero composto.

RIFLESSIONE: La condivisione con i ragazzi potrebbe partire da questa domanda: come si poteva, in un sol boccone, indovinare tutto l'insieme? Certamente tagliando una fetta in verticale! Ecco quello che fa la Chiesa ed ecco cosa vuol dire “cattolica”: la nostra Chiesa è universale perché ci presenta la totalità dell'esperienza di Cristo. Nelle Chiese sorelle troveremo “gusti simili”, ma mancherà sempre qualcosa per sperimentare questa totalità.



anspi

il Credo

è festa...
con **il teatro**



159

CURA

3 marzo 2013

Vangelo - 3 marzo 2013

Lc 13, 1-9 - III Quaresima

In quel tempo si presentarono alcuni a riferire a Gesù il fatto di quei Galilei, il cui sangue Pilato aveva fatto scorrere insieme a quello dei loro sacrifici. Prendendo la parola, Gesù disse loro: «Credete che quei Galilei fossero più peccatori di tutti i Galilei, per aver subito tale sorte? No, io vi dico, ma se non vi convertite, perirete tutti allo stesso modo. O quelle diciotto persone, sulle quali crollò la torre di Siloe e le uccise, credete che fossero più colpevoli di tutti gli abitanti di Gerusalemme? No, io vi dico, ma se non vi convertite, perirete tutti allo stesso modo». Diceva anche questa parabola: «Un tale aveva piantato un albero di fichi nella sua vigna e venne a cercarvi frutti, ma non ne trovò. Allora disse al vignaiolo: "Ecco, sono tre anni che vengo a cercare frutti su quest'albero, ma non ne trovo. Taglialo dunque! Perché deve sfruttare il terreno?". Ma quello gli rispose: "Padrone, lascialo ancora quest'anno, finché gli avrò zappato attorno e avrò messo il concime. Vedremo se porterà frutti per l'avvenire; se no, lo taglierai"».

Parola Maestra

CURA

160

RiPlessione

Con la parabola del fico Gesù risveglia nei suoi apostoli il desiderio di parlare di **cura**, di coltivare perché quell'albero dia frutto.

È l'atteggiamento della Chiesa: non condannare ma cercare di prendere anche gli elementi più piccoli, più semplici per essere sempre costruttivi in una relazione d'amore. Quel vignaiolo interpreta pienamente il desiderio e l'impegno nel fare di tutto per metterci nelle condizioni di portare frutto.

L'atteggiamento della cura è una delle strade maestre lungo le quali i nostri Oratori possano camminare con determinazione. Abbiamo tanti ragazzi da prendere a cura, tante situazioni difficili da curare e molte occasioni per diventare vignaioli.

Un atteggiamento che lascia comunque al Signore Gesù la decisione ultima, invocandone la misericordia.

isup

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

I sentimenti si esprimono attraverso i gesti. Oltre a sentire le emozioni, per un attore è fondamentale saperle trasmettere agli spettatori. Entrare nei panni dell'altro attraverso giochi teatrali può sembrare solo un semplice gioco, ma in realtà ci fa fare esperienza di empatia, elemento fondamentale per poi poterci prendere cura dell'altro. La nostra festa sarà piena di giochi teatrali che ci aiuteranno, appunto, a curare i nostri gesti per capire che ognuno di loro, per piccolo che sia, è importante. Organizzazione, energia e fantasia saranno le tre parole che ci potranno traghettare verso l'isola che c'è: quella delle feste divertenti.

Materiali

Per la sala: la cosa più importante è che ci sia uno spazio che possa contenere tutte le persone invitate in modo che si stia comodi e larghi, sia in piedi che seduti. Serve, poi, un luogo che sia identificato come palco. Può essere uno spazio delimitato da delle sedie, per esempio. Meglio sarebbe se fosse uno spazio rialzato in modo che le persone su di esso possano essere viste agevolmente da tutti gli invitati. Le sedie sono da sistemare attorno all'area di svolgimento dei giochi, e da sistemare a cerchio così da creare una arena con uno spazio aperto riservato a chi conduce il gioco.

Per l'animazione: è importante che le cose dette dai conduttori della festa si sentano, perciò è indispensabile curare l'amplificazione.

Per il buffet: chiedete alle famiglie di portare una loro specialità e di attribuire ad essa il titolo di uno spettacolo teatrale. Il piatto sarà poi esposto con tanto di titolo il giorno della festa.

Ambientazione

Ambienteremo la nostra festa nella favola di Cappuccetto rosso. Useremo questa fiaba perché tutti la conoscono, ma niente vieta che voi utilizziate un'altra fiaba o inventiate la vostra storia. Non servirà nessuna scenografia. Usare una storia per collegare i vari momenti della festa, è un buon espediente per dare continuità a tutte le diverse attività che farete.

Accoglienza

Quando si decide di far entrare le persone invitate alla festa, il conduttore e il narratore dovranno già essere sul palco per far accomodare le persone sulle sedie. Mettete un po' di musica e fate conoscenza con gli invitati, da dove vengono, cosa fanno. Potete chiamarli sul palco o andare voi da loro e chiedergli cosa si aspettano dalla giornata.

Animazione

Il suggerimento più importante per la buona riuscita della festa è la cura dell'organizzazione. Per prima cosa occorre dividersi i compiti. Ci saranno gli addetti al cibo, alla sistemazione della sala e i conduttori della festa. Sul palco è bene che ci siano 2 persone: un narratore che racconta la storia, e un conduttore che dà i comandi e tiene le redini dei giochi/laboratori.

Giochi e attività

TITOLO: MIRROR MIRROR ON THE FLOOR

INTRODUZIONE: questo gioco è un esercizio teatrale conosciuto con il nome di "Zattera". Viene usato come primo esercizio per chi pratica teatro, ma anche da grandi compagnie che hanno nuovi attori, o per creare spirito di squadra.

FINALITÀ: lo scopo è di far capire quanto sia difficile fare dei gesti a cui siamo abituati, come camminare e guardare, se siamo costretti a controllarli e farli in maniera cosciente.

DURATA: il gioco ha una durata variabile, ma si consiglia di non farlo durare più di 60'

SPAZI: occorre sistemare le sedie della nostra festa come fossimo in teatro

OCCORRENTE: "dedizione, sicurezza, preparazione ed energia". Sarebbe utile avere una musica di sottofondo che richiami l'avventura; questa deve suonare per tutta la durata del gioco ad un livello basso, una sorta di tappeto musicale all'avventura di Cappuccetto.

ISTRUZIONI: questo gioco seguirà la vicenda di Cappuccetto rosso e la sua avventura nel bosco delle fiabe. Ci saranno 3 livelli di difficoltà crescente. Il conduttore chiederà a tutti di alzarsi. Intanto il narratore inizierà a raccontare la storia di Cappuccetto rosso, mentre il conduttore dirà di camminare nello spazio con queste regole:

- non ci si può scontrare con gli altri
- bisogna camminare con lo sguardo rivolto in avanti
- bisogna eseguire gli ordini del conduttore

Riportiamo di seguito un'ipotesi di racconto per meglio comprendere le animazioni e i gesti collegati:

Narratore: Oggi vi racconteremo la storia di Cappuccetto rosso e della sua avventura nel bosco delle fiabe. Cappuccetto si mise a camminare per il bosco per raggiungere la nonnina...

Livello I. I partecipanti dovranno iniziare a camminare come Cappuccetto rispondendo, con la loro camminata, a quello che viene detto dal narratore, impersonando, quindi, la protagonista.

Narratore: Cammina, cammina, cammina, Cappuccetto s'inoltrò nel bosco delle fiabe. La vegetazione era davvero stupenda, c'erano alberi grandissimi, fiori profumati e uccelli canterini

è festa!

espresso

su ogni ramo. Ad un certo punto arrivò in una radura e notò che, appeso ad un albero, c'era lo specchio della regina cattiva!

Mentre i partecipanti continuano a camminare, il conduttore dice che ogni volta che lo ordinerà con un comando (battito di mani per esempio) tutti si dovranno fermare, girarsi verso il palco, e fare tutti i movimenti che il conduttore farà a specchio. Al secondo battito di mani, tutti torneranno a camminare. Questo specchio può essere ripetuto varie volte ma non più di 4/5.

Livello 2. *Narratore: passato lo specchio, cappuccetto rosso riprese a camminare; cammina, cammina, cammina, iniziò a sentire che sotto i suoi piedi non c'era più il soffice terriccio ma dell'acqua, continuò a camminare con i piedi in acqua anche se si bagnava tutte le scarpe...*

Il conduttore (mentre tutti camminano) dirà che al comando "coppia" ognuno dovrà trovarsi un partner e formare una coppia; tra di loro, uno dei due dovrà iniziare a muoversi e l'altro a copiare i movimenti dell'altro. Il conduttore a un certo punto dirà "Cambio" e chi copiava diventerà il copiato e il copiato diventerà il copiatore. A un altro comando ("Camminare") si ripartirà a camminare. Questo specchio può essere ripetuto varie volte ma non più di 4/5.

Livello 3. *Narratore: Cappuccetto rosso riprese pian piano a camminare fino a quando non gli capitò un'altra cosa davvero incredibile: incontrò un gruppo di altri personaggi delle fiabe e...*

Il conduttore (mentre tutti camminano) spiegherà che quando dirà "GRUPPI" i partecipanti si dovranno dividere in gruppi da minimo 6 persone (in base al numero dei partecipanti fate in modo di avere minimo 4 gruppi e un massimo di 6/8). Quando i partecipanti si saranno riuniti nei diversi gruppi si dovranno mettere in cerchio. Dopo qualche minuto il conduttore indicherà degli oggetti e il gruppo con i propri corpi dovrà costruire questi oggetti nel minore tempo possibile.

Suggerimenti per oggetti: lavatrice, macchina, aeroplano, treno, aspirapolvere...

Narratore: Cappuccetto e i suoi nuovi amici si misero in fila indiana e decisero di camminare così fino alla fine del bosco, ognuno con le mani sulle spalle dell'amico davanti, senza mai staccarle. Il sentiero era davvero accidentato, infatti trovarono un sasso e dovettero saltarlo, poi dovettero passare sotto dei rami bassi e per farlo si chinarono tutti quanti, incontrarono un altro sasso e saltarono, un altro sasso ancora e degli altri rami bassi. Finalmente vedevano la luce della pianura davanti a loro e insieme uscirono dal bosco, facendosi un grande applauso!

TITOLO: E VISSERO TUTTI...

INTRODUZIONE: il conduttore si limiterà a spiegare le regole generali e i paletti entro cui muoversi, per il resto tutto sarà possibile. Potrete decidere che questa attività sia una gara tra i diversi gruppi oppure tenerla come momento teatrale da fare tutti insieme. Se decidete di fare questo laboratorio subito dopo il gioco "Mirror Mirror on the floor" potete tenere i gruppi che si sono formati alla fine. Sia che usiate i gruppi del gioco precedente, o che li creiate appositamente, cercate di fare dei gruppi con un numero più o meno uguale tra loro.

è festal!

FINALITÀ: questo gioco è usato spesso per far esprimere al massimo i partecipanti. Non ci sono limiti alla fantasia.

DURATA: circa 60'. Tenete conto che ogni rappresentazione di gruppo dura circa 7/8', tra tempi morti (spostamento, inizio, fine, ecc...) e tempi effettivi di recitazione.

SPAZI: lo spazio sarà delimitato dalle sedie come in un teatro.

OCCORRENTE: "dedizione, sicurezza, preparazione ed energia".

ISTRUZIONI: ogni gruppo ha 10 minuti di tempo per finire la storia di Cappuccetto rosso iniziata nel gioco. Cappuccetto si è incontrata con altri personaggi delle fiabe e insieme a loro deve trovare una bella storia da raccontare. Nel racconto dovranno essere soddisfatti alcuni criteri:

- *ognuna di queste fiabe raccontate dai gruppi deve avere minimo 4 e massimo 6 scene.*
- *ogni fiaba dovrà avere un narratore che farà da filo conduttore a tutta la vicenda.*
- *tutti i partecipanti al gruppo dovranno fare almeno una parte.*

La storia dovrà:

- *partire dal momento in cui Cappuccetto esce dal bosco delle fiabe.*
- *immaginare come continua la storia da quel punto esatto.*
- *Cappuccetto dovrà scontrarsi contro un cattivo/a famoso delle fiabe alla fine dovrà tornare nella sua fiaba.*

164

Passati i 10' di preparazione, a turno i gruppi eseguiranno la loro scena sul palco davanti a tutti gli altri gruppi. Ogni scena non dovrà durare più di 5'. Arrivati al quarto minuto, lo si segnalerà agli attori che dovranno sbrigarsi a finire la scena entro il tempo limite. Se scegliete di far diventare una competizione divertente questo laboratorio, dopo ogni esibizione, il pubblico (gli altri gruppi) daranno un voto da 1 a 10 alla storia appena vista, in modo da fare una classifica.

ALCUNE ATTENZIONI: durante i 10' di preparazione girate tra i gruppi e assicuratevi che tutti stiano creando la storia e, se qualcuno fosse in difficoltà, aiutateli.

Suggerimenti

Per fare con successo delle attività di animazione teatrali è necessario mettere energia e ritmo. Per primi, queste caratteristiche dovete averle voi! Per avere un buon ritmo bisogna aver bene in mente la scansione delle attività e il funzionamento delle stesse, in modo da poter reagire a ogni imprevisto in maniera reattiva.

Momento Conclusivo

Quando tutte le scene della seconda attività laboratoriale saranno state fatte, potete far alzare i partecipanti e insieme a loro ballare un paio di bans, mentre si effettuano i conteggi delle votazioni per capire chi ha vinto. Dopo la premiazione ci sarà il momento del rinfresco.

è festa!

ispis

APOSTOLICA

Definire la chiesa col termine "apostolica" ci richiama anzitutto alla scelta del nostro Signore Gesù di affidare la Chiesa, sua sposa, e il suo corpo, a dodici uomini pieni di povertà e fragilità, ma capaci di aprirsi con fiducia a Dio.

Agli apostoli è stato affidato il messaggio di Dio per gli uomini, la sua Parola, la sua rivelazione: Cristo Gesù. E lo Spirito Santo continua ancora oggi, in una rinnovata Pentecoste, a far sorgere nuovi apostoli, i vescovi, per custodire integro e intatto questo depositum fidei (deposito della fede).

Nel sacramento dell'ordinazione, tramite l'antico gesto dell'imposizione delle mani, avviene un vero e proprio passaggio di questo compito, per cui si custodisce la testimonianza ispirata degli apostoli.

Riferimenti: CCC 857-865

TITOLO: TEATRO SENZA FILI

MATERIALI: Nessun materiale

DESCRIZIONE: Gli educatori sceglieranno un episodio della vita degli apostoli e lo mimeranno. Potrebbe essere adatto il testo della Pentecoste.

I ragazzi, divisi in due squadre a loro volta divise in piccoli gruppi, dovranno mimarlo nuovamente, magari aggiungendo dettagli se hanno compreso a quale scena si sta facendo riferimento.

La dinamica è quella del telefono senza fili, ma si realizza con una scenetta teatrale che i singoli gruppetti di ogni squadra ripeteranno a scalare.

Vince la squadra che per prima fa giungere la scenetta dall'altro capo della fila e in maniera più esatta.

Alla fine si racconterà l'episodio, leggendolo dalla Bibbia o mostrando un video.

RIFLESSIONE: È importante fermarsi a riflettere su quest'attività per scoprire anzitutto come la trasmissione della fede avvenga con parole ed opere, per poi sottolineare che, se non c'è attenzione e controllo, si rischia di confondere e modificare il messaggio iniziale. Con i ragazzi più grandi si può discutere su come lo Spirito Santo accompagni da sempre la Chiesa nel custodire questa trasmissione; la storia ci dimostra come spesso ci siano persone "chiamate" a riproporre l'autenticità del messaggio trasmesso. Un esempio emblematico è quello di San Francesco, che ha richiamato la Chiesa al suo messaggio autentico con obbedienza e scelte forti.

Preghiera per la Fede

di Paolo VI

Signore, io credo: io voglio credere in Te.

O Signore, fa che la mia fede sia piena, senza riserve, e che essa penetri nel mio pensiero, nel mio modo di giudicare le cose divine e le cose umane.

O Signore, fa che la mia fede sia libera: cioè abbia il concorso personale della mia adesione, accetti le rinunce ed i doveri che essa comporta e che esprima l'apice decisivo della mia personalità: credo in Te, o Signore.

O Signore, fa che la mia fede sia certa; certa d'una sua esteriore congruenza di prove e d'una interiore testimonianza dello Spirito Santo, certa di una sua luce rassicurante, d'una sua conclusione pacificante, d'una sua assimilazione riposante.

O Signore, fa che la mia fede sia forte; non tema le contrarietà dei problemi, onde è piena l'esperienza della nostra vita avida di luce; non tema le avversità di chi la discute, la impugna, la rifiuta, la nega; ma si rinsaldi nell'intima prova della Tua verità, resista alla fatica della critica, si corrobora nella affermazione continua sormontante le difficoltà dialettiche e spirituali, in cui si svolge la nostra temporale esistenza.

O Signore, fa che la mia fede sia gioiosa e dia pace e letizia al mio spirito, e lo abiliti all'orazione con Dio e alla consacrazione con gli uomini, così che irradi nel colloquio sacro e profano l'interiore beatitudine del suo fortunato possesso.

O Signore, fa che la mia fede sia operosa e dia alla carità le ragioni della sua espansione morale, così che sia vera amicizia con Te e sia in Te nelle opere, nelle sofferenze, nell'attesa della rivelazione finale, una continua testimonianza, un alimento continuo di speranza.

O Signore, fa che la mia fede sia umile e non presuma fondarsi sull'esperienza del mio pensiero e del mio sentimento; ma si arrenda alla testimonianza dello Spirito Santo, e non abbia altra migliore garanzia che nella docilità alla Tradizione e all'autorità del Magistero della santa Chiesa.

Amen.



il suo

il Credo

è festa...
con **il turismo**



167

ACCOGLIENZA

10 marzo 2013

Vangelo - 10 marzo 2013

Lc 15, 1-3.11-32 - IV Quaresima

In quel tempo, si avvicinavano a Gesù tutti i pubblicani e i peccatori per ascoltarlo. I farisei e gli scribi mormoravano dicendo: «Costui accoglie i peccatori e mangia con loro». Ed egli disse loro questa parabola: «Un uomo aveva due figli. Il più giovane dei due disse al padre: "Padre, dammi la parte di patrimonio che mi spetta". Ed egli divise tra loro le sue sostanze. Pochi giorni dopo, il figlio più giovane, raccolte tutte le sue cose, partì per un paese lontano e là sperperò il suo patrimonio vivendo in modo dissoluto. Quando ebbe speso tutto, sopraggiunse in quel paese una grande carestia ed egli cominciò a trovarsi nel bisogno. Allora andò a mettersi al servizio di uno degli abitanti di quella regione, che lo mandò nei suoi campi a pascolare i porci. Avrebbe voluto saziarsi con le carrube di cui si nutrivano i porci; ma nessuno gli dava nulla. Allora ritornò in sé e disse: "Quanti salariati di mio padre hanno pane in abbondanza e io qui muoio di fame! Mi alzerò, andrò da mio padre e gli dirò: Padre, ho peccato verso il Cielo e davanti a te; non sono più degno di essere chiamato tuo figlio. Trattami come uno dei tuoi salariati". Si alzò e tornò da suo padre. Quando era ancora lontano, suo padre lo vide, ebbe compassione, gli corse incontro, gli si gettò al collo e lo baciò. Il figlio gli disse: "Padre, ho peccato verso il Cielo e davanti a te; non sono più degno di essere chiamato tuo figlio". Ma il padre disse ai servi: "Presto, portate qui il vestito più bello e fateglielo indossare, mettetegli l'anello al dito e i sandali ai piedi. Prendete il vitello grasso, ammazzatelo, mangiamo e facciamo festa, perché questo mio figlio era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato". E cominciarono a far festa. Il figlio maggiore si trovava nei campi. Al ritorno, quando fu vicino a casa, udì la musica e le danze; chiamò uno dei servi e gli domandò che cosa fosse tutto questo. Quello gli rispose: "Tuo fratello è qui e tuo padre ha fatto ammazzare il vitello grasso, perché lo ha riavuto sano e salvo". Egli si indignò, e non voleva entrare. Suo padre allora uscì a supplicarlo. Ma egli rispose a suo padre: "Ecco, io ti servì da tanti anni e non ho mai disobbedito a un tuo comando, e tu non mi hai mai dato un capretto per far festa con i miei amici. Ma ora che è tornato questo tuo figlio, il quale ha divorato le tue sostanze con le prostitute, per lui hai ammazzato il vitello grasso". Gli rispose il padre: "Figlio, tu sei sempre con me e tutto ciò che è mio è tuo; ma bisognava far festa e rallegrarsi, perché questo tuo fratello era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato"».

Parola Maestra

ACCOGLIENZA

Riflessione

Il figlio si è ricordato prima di tutto che stava bene in casa sua. È il primo passo, ma non è quello che salva. Chi lo salva è suo padre! La disperazione l'ha fatto alzare, ma chi lo ha salvato è l'amore del padre e quell'abbraccio. È quell'amore lì che lo può rinfrancare, fare risorgere. È il ritorno all'amore del padre che ridà al figlio la luce, e la luce luminosa che gli fa capire tutto.

È più la parabola di un figlio che ritorna o è la parabola di un padre che accoglie?

È certamente la parabola di un padre che **accoglie**, di un padre che non ha più la propria vita per sé ma che capisce che la propria vita è solo per dare la vita.

contenuti

lesus

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Questa festa ha caratteristiche un po' diverse da tutte le altre, giacché intende promuovere l'accoglienza e la conoscenza dei ragazzi di altri gruppi, che -magari- fanno esperienze simili. Ad organizzarla saranno gli animatori, ma insieme ai ragazzi dello stesso Oratorio. Tale festa si potrà concretizzare come un gemellaggio con un Oratorio che non si conosce o come un'occasione per riallacciare i rapporti con ragazzi che non sono più presenti alle attività organizzate in Oratorio anche se magari hanno partecipato ad alcune attività in passato (per esempio il grest estivo).

Se si pensa ad un gemellaggio, per individuare un Oratorio con cui farlo (scegliere un Oratorio del paese limitrofo, piuttosto che di un'altra provincia o di un'altra regione), si consiglia di chiamare il proprio referente zonale ANSPI e chiedere consiglio sia per un Oratorio ANSPI, ma anche per contatti con oratori di altre associazioni.

La festa dovrà essere preparata con cura come si fa per i festeggiamenti del proprio compleanno. Si devono preparare biglietti d'invito (ad esempio su internet ci sono diversi siti gratuiti che pre - impongono l'invito), l'allestimento della sala, il buffet.

Ad ogni ragazzo dell'Oratorio va chiesto di fare un cartellone di presentazione con foto del suo luogo di origine, dei posti caratteristici o significativi di questo, mettendo delle didascalie. I cartelloni serviranno per l'allestimento della sala.

Insieme, ragazzi ed educatori, prepareranno, poi, una e-mail da spedire con tutte le indicazioni stradali/ferroviarie su come poter giungere il luogo (è anche questo un segno di accoglienza), uno striscione di benvenuto, alcuni cartelli da mettere per strada con le indicazioni per arrivare all'Oratorio. Importante la comunicazione: spedire l'invito e poi contattare personalmente gli ospiti telefonandogli.

Materiali

Per l'allestimento della sala e l'ambientazione: tavoli, sedie, tovaglie; uno striscione di benvenuto; una cartina geografica; i cartelloni dei ragazzi.

Per l'accoglienza: dei gessi bianchi.

Per il buffet: tovaglie, tovaglioli, bicchieri, posate, piatti; cibo e bibite (ai ragazzi bisogna chiedere di preparare a casa un cibo tipico del proprio quartiere, paese, città, regione o nazione; un piatto, cioè, che sia specchio delle proprie "origini" o di quelle dei propri genitori, nonni, ... Per evitare "doppioni gastronomici" è bene chiedere ai ragazzi di far sapere prima, anche con una mail, cosa intendono preparare).

Ambientazione

Uno striscione di “benvenuto” sarà il primo segno di accoglienza. Una mappa geografica nel muro principale dell'Oratorio indicherà, con delle puntine, le località che si rappresentano attraverso i diversi cibi preparati per la festa; la dimensione della cartina può essere regionale (se i cibi provengono tutti dalla stessa regione), altrimenti nazionale o mondiale. Sul muro verranno appesi anche i cartelloni preparati da tutti gli ospiti. La sala dell'oratorio sarà fornita di tavoli, sedie, tovaglie e lascerà uno spazio libero adeguato per le attività di gioco.

Accoglienza

Prima di cominciare la festa vera e propria, in uno spazio aperto, ogni ragazzo ed educatore dell'Oratorio avrà disegnato per terra un cerchio con un gesso bianco. Dentro il cerchio avrà scritto il suo nome e alcune caratteristiche, peculiarità curiose o particolari che lo contraddistinguono (ad esempio “mi addormento con un calzino sì e uno no, quando vado a scuola faccio su e giù dai marciapiedi, mi piace girare per casa scalzo”, ecc...). Si sceglierà una persona ospite per iniziare: questa indicherà il cerchio che più lo incuriosisce, lo leggerà ad alta voce e cercherà di indovinare chi lo ha scritto. Poi, una volta indovinato (ha più tentativi), si metterà sul cerchio insieme alla persona “proprietaria” dell'identità. Si farà la stessa cosa fino a quando ognuno avrà il suo cerchio. Alla fine, l'educatore tratterà un unico grande cerchio che avvolgerà tutti, spiegando che in questa festa non ci saranno gruppi diversi, ma uno unico, unito insieme. Se il gioco di conoscenza ci sembra troppo lungo (ciò dipende dal numero dei partecipanti), si può decidere di fare in modo che ogni ospite si sistemi nel cerchio che più lo incuriosisce. Lì sarà raggiunto dal “proprietario del cerchio” con il quale approfondirà la conoscenza. In base al tempo a disposizione, si può ripetere questa attività più volte, facendo in modo che ognuno conosca direttamente più persone.

Animazione

Dopo il gioco di conoscenza iniziale, occorre prevedere un momento in cui un animatore fa alcune domande coinvolgenti (per esempio “Are you ready?”) e presenta alcune gag, coinvolgendo i ragazzi per creare un po' di clima. In alternativa, si possono ballare delle canzoni di gruppo che piacciono sempre molto.

Giochi e attività

TITOLO: PAESE CHE VAI ... ACCOGLIENZA CHE TROVI!

INTRODUZIONE: è una vera tragedia! Il cibo preparato per il buffet della festa non si trova più! L'accoglienza preparata dai ragazzi dell'Oratorio è stata rovinata! Tutti insieme dovranno girare il mondo e trovare chi ha rubato il cibo, per farselo restituire.

FINALITÀ: conoscenza di cibi e bevande diversi dai propri (turismo enogastronomico); gioco di gruppo per aumentare la conoscenza, l'aggregazione tra i ragazzi e la solidarietà.

DURATA: 60'

SPAZI: ambiente esterno o grande spazio interno.

OCCORRENTE: bende; piatti di carta; fogli; biro; acqua.

ISTRUZIONI: dividete i ragazzi in quattro squadre. Ci saranno 4 prove, gestite da 4 personaggi travestiti, che i ragazzi dovranno affrontare. Se una squadra supera una prova, gli verrà consegnato un po' del cibo "rubato" che dovrà essere riposto sul tavolo per la merenda di tutti. Le prove avranno il nome dei 5 continenti; suggeriamo:

- *Asia:* prova di Kim (ovviamente Kim è un educatore travestito); bendare i ragazzi della squadra e fargli assaggiare 5 piatti. I ragazzi devono fare una lista di squadra di quanto mangiato.
- *America:* scegliere una canzone italiana e tradurre il ritornello in inglese. Cantarla all'educatore.
- *Africa:* fare una piramide umana. Alla base ci vanno i ragazzi più robusti e in vetta il più esile.
- *Australia:* i ragazzi devono memorizzare un percorso dove gli ostacoli sono dei piatti di carta pieni di acqua; poi si tolgono le scarpe e si bendano. A turno, devono ricordarsi il percorso e farlo saltando a piedi nudi. Se sbagliano, ovviamente, si bagnano. La prova è superata se la maggioranza non è bagnata.

Il capogioco stabilirà l'ordine delle prove per ciascuna squadra. Quando una pietanza viene "riconquistata", ai ragazzi verrà illustrata la sua origine geografica.

TITOLO: CONOSCIAMO IL MONDO!

INTRODUZIONE: a casa propria s'invitano le persone cui si vuole bene, con cui si vuole approfondire un legame. Per loro si preparano tutte le specialità e i cibi migliori in modo da garantire un'accoglienza il più possibile impeccabile.

FINALITÀ: sperimentare un clima di profonda condivisione.

DURATA: 120'

SPAZI: al chiuso; un salone grande.

OCCORRENTE: cartelloni; pennarelli; fogli A3 con stampa di cartine geografiche; bollini di piccola misura colorati (adesivi a forma di tondo); alcune macchine fotografiche.

ISTRUZIONI: prima di cominciare l'attività, fare merenda con i piatti tipici preparati e lasciare un adeguato spazio per il colloquio informale, ossia per la possibilità di conoscersi in modo destrutturato.

Successivamente i ragazzi dell'Oratorio ospitante si metteranno davanti al proprio cartellone; i ragazzi invitati, invece, avranno una cartina in A3 che riproduce quella grande appesa in Oratorio e dei bollini adesivi colorati. Gli ospiti potranno girare liberamente da soli o in piccoli gruppi, andando a "visitare" i luoghi dei quali hanno assaggiato le specialità. I giovani dell'Oratorio dovranno "accogliere" e presentare il proprio luogo di origine a chi verrà a fargli visita.

Ogni volta che un ragazzo o un gruppetto "visita" un luogo, viene fatta –da alcuni ragazzi "fotografi"– una foto, in ricordo dell'incontro e dell'evento, proprio come accade in ogni gita che si rispetti! Alla fine di ogni tappa del tour, si metterà un bollino colorato sulla mappa personale. Poi ci si sposterà in un punto nel quale si troverà un cartellone bianco. Su questo si dovrà scrivere una parola o frase che è stata detta dal ragazzo cui si è fatta visita e che ha colpito particolarmente. Finito il tour (ogni ragazzo decide se visitare tutti i luoghi o solo alcuni), vi sarà un momento di verifica.

Suggerimenti

Nel pomeriggio vanno ben distribuiti momenti di gioco organizzato e momenti di tempo libero, che favoriscono la conoscenza tra i ragazzi. Se in Oratorio non ci sono molti ragazzi provenienti da zone o regioni diverse, fare una ricerca anche delle origini della famiglia (genitori, nonni, zii, parenti più lontani), in modo da assicurare che la festa risulti un bel "viaggio".

Momento Conclusivo

Ci si raduna tutti e si mette il cartellone originariamente bianco al centro. I ragazzi, a partire dalle parole o frasi scritte, racconteranno l'esperienza vissuta e condivideranno con gli altri cosa li ha colpiti particolarmente.

Questa festa ha portato all'incontro con l'altro e ad un momento di comunione fraterna. Consigliamo, come conclusione, una preghiera particolare sull'accoglienza, usando come simbolo il cartellone appena condiviso. Sarà cura dei "fotografi ufficiali", far pervenire ai ragazzi, nei giorni successivi, le foto scattate durante la festa, inviandole alle mail da raccogliere alla fine della festa. Sarà un modo per ricordare ai ragazzi la bella esperienza vissuta insieme.

isup

è festa!

BATTESIMO

Nel Credo, noi diciamo di credere “in un solo Battesimo”, dono sacramentale della vita nuova dei figli di Dio.

Così come si nasce nella carne una volta sola, allo stesso modo si viene battezzati e si nasce a vita nuova una volta sola. Con il Battesimo ci viene tolto il peccato originale e veniamo “innestati” in Cristo divenendo parte del popolo dei convocati che è la Chiesa.

La vita nuova che ci viene donata in anticipo, germoglia in noi e ci assicura la vita eterna. Infatti, il battesimo è sempre amministrato nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo come indicano le tre immersioni o infusioni nel fonte battesimale, richiamo anche ai tre giorni in cui Cristo rimase nel sepolcro.

È per la morte e risurrezione di Cristo che riceviamo questo dono, che ci viene in anticipo data la “caparra” del regno che riceveranno gli amici del Signore.

Gli altri sacramenti che riceviamo, il nostro operare la carità, il nostro ascoltare e vivere la Parola di Dio non fanno altro che irrobustire, custodire e far crescere il germe della vita nuova che è in noi sin dal battesimo!

Riferimenti: CCC 871-873, 976-983

173

TITOLO: DUE PIEDI IN DUE SCARPE

MATERIALI: nessuno

DESCRIZIONE: Si tratta di una vera e propria visita guidata in uno o più luoghi in cui è possibile vedere dei battisteri caratteristici.

Scopo dell'attività è fare in modo che i ragazzi pongano agli animatori alcune domande inerenti al fonte battesimale. Vincono coloro che pongono i quesiti le cui risposte permettono di approfondire alcuni concetti:

- nell'antichità il battistero era esterno alla Chiesa, perché solo i battezzati potevano accedere alle funzioni sacre facendo parte del corpo di Cristo che è la Chiesa e potendo chiamare Dio Abbà solo dopo esser divenuti suoi figli.
- il Fonte ha sempre avuto una forma a conca perché è considerato il grembo della Chiesa. Infatti lì vengono generati i Cristiani, rinascendo dall'Acqua e dallo Spirito Santo.
- Cristo, la Luce del mondo è simboleggiato dal cero Pasquale ed è sempre accanto alla Chiesa.

il Credo

- potrebbe esserci qualche gradino per accedere al battistero: è un piccolo segno liturgico del cammino che anzitutto ha fatto Cristo, scendendo agli inferi e venendoci a prendere e poi del nostro cammino se scegliamo di seguirlo. Nell'antichità si scendeva dentro una vasca e poi si risaliva, a dire che, con il Battesimo, muore la vita vecchia e si rinasce a vita nuova.

SUGGERIMENTI: Le domande che esulano dai temi sopra esposti verranno appuntate e si risponderà in un incontro successivo.

Consigliamo, inoltre, di vivere con i ragazzi, alla fine, un piccolo gesto: segnarsi con l'acqua del fonte facendosi un segno di croce, come segno di adesione al battesimo, con tutta la voglia di rispondere al progetto che ci viene consegnato in quella circostanza: proseguire il cammino di santità che il battesimo ci consegna!

RIFLESSIONE: I battezzati hanno tutte le carte in regola per assomigliare a Cristo, per questo si chiamano cristiani e lo Spirito Santo che si riceve con il battesimo offre la possibilità di continuare le sue opere di Salvezza.

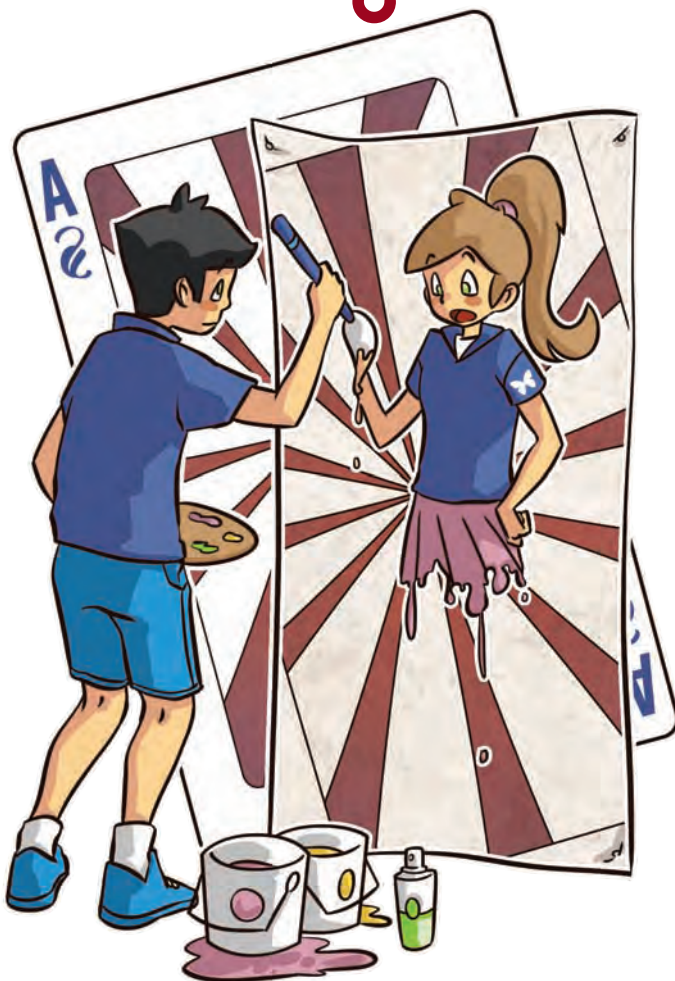
La nostra fede, nata dal battesimo, deve diventare sempre più una scelta che coinvolge tutta la vita. I battezzati possono cambiare il mondo e lasciano il segno, perché hanno il paradiso nel cuore.



ilCredo

ilCredo

è festa...
con le arti grafiche



175

GIUSTIZIA

17 marzo 2013

Vangelo - 17 marzo 2013

Gv 8, 1-11 - V Quaresima

In quel tempo, Gesù si avviò verso il monte degli Ulivi. Ma al mattino si recò di nuovo nel tempio e tutto il popolo andava da lui. Ed egli sedette e si mise a insegnare loro. Allora gli scribi e i farisei gli condussero una donna sorpresa in adulterio, la posero in mezzo e gli dissero: «Maestro, questa donna è stata sorpresa in flagrante adulterio. Ora Mosè, nella Legge, ci ha comandato di lapidare donne come questa. Tu che ne dici?». Dicevano questo per metterlo alla prova e per avere motivo di accusarlo. Ma Gesù si chinò e si mise a scrivere col dito per terra. Tuttavia, poiché insistevano nell'interrogarlo, si alzò e disse loro: «Chi di voi è senza peccato, getti per primo la pietra contro di lei». E, chinatosi di nuovo, scriveva per terra. Quelli, udito ciò, se ne andarono uno per uno, cominciando dai più anziani. Lo lasciarono solo, e la donna era là in mezzo. Allora Gesù si alzò e le disse: «Donna, dove sono? Nessuno ti ha condannata?». Ed ella rispose: «Nessuno, Signore». E Gesù disse: «Neanch'io ti condanno; va' e d'ora in poi non peccare più»..

Parola Maestra

GIUSTIZIA

Riflessione

Gesù cambia completamente il mondo: il modo di vedere, di agire, di fare **giustizia**. Egli è lì per dare la vita a colei che l'ha perduta ed entra dentro il dramma di quella donna che è diventata adultera.

Gesù ha solo l'uomo nel cuore, ha la persona, la ama e quindi riporta tutto da un rapporto formalistico ad una relazione profonda tra persona e persona.

Le sofferenze più grandi vengono da questo fatto: quando tu non ami, quando l'altro non esiste per te, quando la giustizia diventa esclusivamente l'applicazione delle norme e non mette al centro la persona umana.

L'altro comincia ad esistere quando tu lo ami e l'altro si sente esistere in te perché non si trova davanti ad un fariseo e a uno scriba, ma sente che si trova di fronte a te che sei pronto a dare la vita per lui.

isup

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Sentiamo spesso dire che “Non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace”. Se questa affermazione fosse considerata vera in senso assoluto, allora in una festa sulle arti grafiche potremmo dire ai ragazzi di disegnare e fare qualsiasi cosa, dal disegnare i muri a tingersi il corpo anche in modo del tutto sconsiderato. È importante, invece, riflettere sul fatto che esista un’arte “giusta”, quella capace di valorizzare la creatività e le capacità di ognuno, quella che ci aiuta a tirar fuori i nostri sentimenti e a comunicare cose importanti; ma c’è anche un’arte oscena, che offende chi la guarda o, ancora, che comunica, nelle modalità e nei contenuti, in modo ingiusto. Passando al concreto della preparazione, una festa che utilizza il linguaggio delle arti grafiche non può non avere il suo brand/logo che la caratterizzi sin dalla sua fase di lancio. Questa festa, perciò, ha bisogno di essere preparata con sufficiente anticipo e, se non si vogliono tralasciare i dettagli, necessita di un po’ di risorse in termini economici.

Materiali

Per l’addobbo: quattro grandi pezzi di stoffa o TNT; tempere, acrilici o bombolette spray; palloncini; stoviglie in plastica per buffet di vari colori;

Per l’animazione: amplificazione (casse audio, microfoni, un pc da cui far partire l’audio); una stampante (meglio se a colori); un proiettore; due/tre tavoli

Per alcuni momenti della festa: nastro adesivo; fogli A4; penne colorate; salviette/ carta assorbente; cartoncini; forbici.

Da preparare prima: inviti/volantini per la festa che riportino il logo; cartoncini con personaggi di fumetto tutti diversi (uno per partecipante); cartoncini con simboli/ loghi (uno per partecipante). Fare in modo che ci siano almeno 6 simboli uguali.

Ambientazione

Tre pareti dell’Oratorio sono riempite da grandi e colorati murales realizzati su stoffa o TNT. Uno potrebbe riportare il nome dell’Oratorio, gli altri le scritte “È festa!” e “Giustizia”. La quarta parete sarà riempita da un murales non colorato che riporta la scritta “INSIEME”; questo servirà per i saluti finali. Il logo della festa (usato per inviti e attività di lancio) va riportato su alcuni elementi della festa come le tovaglie dei tavoli allestiti per il buffet, palloncini attaccati alla rinfusa, magliette che indossano gli animatori. Per il buffet, comprare piatti, bicchieri di plastica e tovaglioli di carta di diversi colori e sistamarli a ventaglio come nelle tavolette cromatiche (giallo, arancio, rosso, fucsia, viola, blu, azzurro, ...)

è festa!

Accoglienza

In una festa sulle arti grafiche, animatori sorridenti e personaggi di cartoni animati possono essere una chiave vincente per garantire la “rottura del ghiaccio” iniziale. Al loro arrivo i ragazzi riceveranno: un cartoncino con un logo che conserveranno in tasca (almeno 6 ragazzi avranno lo stesso) e una fascia di cartoncino per la testa che riporti (sul davanti) il disegno di un personaggio dei fumetti. Sarà l'animatore a sistemare tale fascia, facendo in modo che il ragazzo non veda quale personaggio gli è stato attribuito. Entrato nella sala vera e propria della festa, tutti si rivolgeranno a lui trattandolo come se avesse l'identità del personaggio che porta in giro sulla fronte. Ogni ragazzo, da come gli altri si rivolgeranno a lui, dovrà scoprire la sua identità e si andrà a sistemare nel posto a lui assegnato. I disegni dei fumetti saranno stati, infatti, anche sistemati nella sala, sulle sedie o a terra.

Animazione

In una festa che si rispetti, non può certo mancare l'animazione musicale con il canto e la danza. A questo punto entrano in gioco i cartoncini con i simboli distribuiti all'inizio; anche in questa fase, quindi, le arti grafiche scelgono di fare capolino! Gli animatori avranno preparato una presentazione (in power point, per esempio), nella quale si alterneranno slide che riportano i simboli singolarmente o in combinazioni diverse. Lasciando scorrere la presentazione in contemporanea alla musica, partirà una vera sfida: non appena i ragazzi vedranno proiettato il proprio simbolo, dovranno cantare o ballare, mentre gli altri si fermeranno ad osservarli. Una slide conclusiva potrebbe riportare tutti i simboli, dando avvio alle danze vere e proprie.

Giochi e attività

TITOLO: CACCIA AL WRITER

INTRODUZIONE: Le nostre città sono piene di murales. Alcuni sono dei veri capolavori, altri sono più simili a degli scarabocchi e, cosa peggiore, rovinano la bellezza di palazzi meravigliosi, spesso antichi. Attraverso una caccia al tesoro, si andrà alla ricerca dell'autore di un segno strano trovato su una parete dell'Oratorio. Bisogna scovare il colpevole e fargli capire che sporcare i muri non è affatto giusto!

FINALITÀ: far riflettere i ragazzi sulla bellezza di una tipologia di arte grafica (il murales) e sull'inadeguatezza di un suo utilizzo improprio.

DURATA: 60'

SPAZI: grande ambiente chiuso possibilmente con più stanze o all'aperto.

è festa!

espresso

OCCORRENTE: un cartellone con uno scarabocchio; del nastro gommato o del gesso (se il pavimento ne conserva il segno); gli elenchi descritti di seguito; gli oggetti per gli indizi.

ISTRUZIONI: dividete i ragazzi in due squadre; a ogni squadra fornite un elenco con i nomi dei possibili colpevoli (potreste elencare i nomi degli animatori e quelli di alcuni ragazzi più il don; oppure tutti quelli dei ragazzi partecipanti alla festa) ed un elenco con i possibili materiali con i quali il colpevole può aver realizzato il misfatto (es. bomboletta spray, tempere, gessi, acrilici, vernice). Nello spazio di gioco, bisogna disseminare (in maniera non troppo visibile) almeno 10 “punti - prova”, identificati con degli oggetti, in corrispondenza dei quali la squadra dovrà superare una sfida per ricevere un indizio che li aiuterà a escludere via via, dall'elenco, le ipotesi meno probabili.

Per rendere la ricerca dei “punti - prova” più accattivante, potrete scegliere oggetti “un po' inquietanti” (es. un passamontagna, un coltellino, una collana con teschio;...) e cerciarli con il gesso come le migliori squadre di “Ris”, in modo che siano riconoscibili. I ragazzi, seguiti da un animatore, andranno liberamente (ma sempre tutti insieme), alla ricerca degli indizi lasciati dal writer; ad ogni oggetto trovato, l'animatore gli proporrà una prova: rispondere a domande di cultura generale, cantare con l'acqua in bocca, ...

Superata la prova, la squadra riceverà l'indizio: es. “Non è una donna” oppure “probabilmente non lo avete mai usato” (questo indizio, per esempio, esclude dall'elenco dei materiali il gesso, perché tutti lo hanno usato sicuramente a scuola). Potranno iniziare a fare supposizioni solo dopo almeno 6 prove, avendo a disposizione non più di 2 tentativi.

Alla fine sarebbe bello far scoprire che, in realtà, lo scarabocchio è realizzato su un cartoncino, quindi non sporca il muro.

ALCUNE ATTENZIONI: se lo spazio di gioco a disposizione è grande, si possono disseminare molti oggetti (anche 20) e rendere gli elenchi più lunghi, per rendere il gioco più divertente. Si consiglia, inoltre, di far cominciare le squadre da punti diversi dell'area gioco, in modo che non interferiscano tra loro nella ricerca.

TITOLO: FUMETTI MA(G)NIFICI

INTRODUZIONE: l'arte grafica è innanzitutto creatività allo stato puro che può essere applicata anche alle cose più semplici. E allora ... perché non trasformare i propri polpastrelli in personaggi di fumetti da stampare e diffondere agli amici a conclusione della festa?

FINALITÀ: veicolare i messaggi importanti contenuti in un racconto, stimolando la fantasia dei ragazzi.

DURATA: 90'

SPAZI: aperto/chiuso purché ci siano alcuni tavoli

OCCORRENTE: penne di diverso colore; una macchina fotografica; un computer con stampante; fogli bianchi; un racconto che lanci messaggi significativi sul tema della giustizia (es. una storia di Bruno Ferrero); forbici.

ISTRUZIONI: i ragazzi leggono la storia, individuano i personaggi o gli elementi di scenografia che sono necessari per poterla raccontare, dividono la storia in sequenze (in certi casi può essere necessario l'aiuto dell'animatore). Con delle penne colorate, disegneranno personaggi e scenografie sui polpastrelli delle loro dita, mentre su dei fogli realizzeranno e ritaglieranno le nuvolette dei dialoghi. Prepareranno quindi le diverse scene, scattando singole fotografie che riporteranno sul pc per stampare un vero fumetto (possono andare circa 4 foto su ogni pagina).

ALCUNE ATTENZIONI: è preferibile far lavorare i ragazzi in gruppi di 5-6, in modo che raccontino storie diverse. In questo caso, evidentemente, l'occorrente deve essere in numero proporzionato a quello dei gruppi; i diversi fumetti, in questo caso, possono diventare un vero e proprio giornalino.

Suggerimenti

180

Si può lanciare tra i ragazzi un concorso a premi per il logo della festa che verrà riportato su inviti e materiale di addobbo. Sull'invito si può chiedere ai ragazzi di portare qualcosa per arricchire il buffet, distribuendo equamente le categorie (su alcuni inviti sarà richiesto di portare il dolce, su altri qualcosa di salato, su altri le bevande).

Momento Conclusivo

Una legenda come quella che segue, indicherà il significato attribuito a ogni colore. Ciascun ragazzo, prima di andar via, lascerà l'impronta della sua mano sul murales bianco, intingendola nel colore (vanno bene quelli a dita) che più si addice a ciò che pensa sulla festa.

rosso = mi sono scatenato e non ho pensato a nulla. Grazie!

blu = se non avessi quei miei problemi personali, mi sarei divertito di più

verde = è stato bellissimo incontrare vecchi e nuovi amici!

giallo = che gioia questa festa! Quando la prossima?

nero = non sono tipo da festa io; non mi farò più costringere.

arancione = credo che Gesù mi abbia parlato attraverso i sorrisi di questa festa!

violetto = avrei tolto qualche attività ed eliminato qualche animatore!

Concludere con una bella foto di gruppo davanti al murales nella quale tutti mostrino le mani colorate.

è festa!

isup

VITA DEL MONDO CHE VERRÀ

“Il mondo che verrà” è la nostra vera patria, è la vita eterna, è il Paradiso, è la vita autentica per cui siamo stati creati.

Spesso noi immaginiamo il Paradiso come una reincarnazione, in realtà non è così.

Pensiamo alla vita terrena: Il bambino, nel grembo materno, cresce sereno.

È protetto, ha il nutrimento e il calore, riesce persino a sentire delle vibrazioni sonore. Quando arriva il momento del parto, lui urla e strilla. Si sente soffocare dall'aria, accecato dalla luce, ma quale medico da strapazzo, per non farlo piangere, potrebbe decidere di lasciare nel grembo il neonato? Il bimbo non sa che cosa ci sia fuori, non immagina cosa sarà guardare gli occhi della mamma, esser preso dalle mani forti del padre, essere accarezzato dalla nonna, guardare i colori, sentire i profumi, i gusti, le musiche...

Il Paradiso è così.

Quando si avvicina la morte abbiamo una paura atroce, ci spaventa la sofferenza. Se solo sapessimo cosa c'è dopo questo nuovo parto, non esiteremmo un attimo a buttarci nell'infinta Trinità, nel momento in cui il Signore decidesse di chiamarci.

Entreremo nel nuovo mondo in corpo e anima, ci ricongiungeremo con tutti i santi (i battezzati), gli angeli e Maria. La vita del mondo che verrà è aperta a tutti, ma il Vangelo presenta la possibilità che non tutti possano davvero arrivarci.

Dio ci lascia liberi di scegliere, ci offre occasioni infinite di Salvezza, ma chi è ostinato e in piena libertà e ferma volontà rifiuta di accogliere il dono della vita eterna, può decidere di farlo. L'inferno non è un altro luogo eterno pieno di sofferenza, è semplicemente assenza di vita, nulla.

È come la luce e il buio.

Il buio non esiste, è solo mancanza di luce.

Riferimenti: CCC 988-1050

TITOLO: DISEGNI DA DIO

MATERIALI: fogli; gessetti, tempere, pennarelli, bombolette spray, pastelli...

DESCRIZIONE: Sin dai primi secoli, diversi artisti anche non cristiani hanno provato a rappresentare in vario modo il “mondo che verrà”. La consegna è quella di realizzare il Paradiso, la vita eterna, così come la si immagina.

Ognuno potrà scegliere la tecnica che preferisce.

Inizialmente i ragazzi lavoreranno personalmente (ciò permetterà, per esempio, di collocare i cari defunti se c'è la speranza, che nella fede è certezza, di ritrovarli lì); successivamente si procederà invece, in gruppo, a realizzare un grande pannello che apra alla riflessione sull'argomento

SUGGERIMENTI: le tecniche artistiche a disposizione possono variare a seconda dell'età dei ragazzi.

Al termine dell'incontro, si può pregare per i defunti, spiegando ai ragazzi che a ogni liturgia, soprattutto nella celebrazione eucaristica, sono convocati e presenti anche loro.

RIFLESSIONE: Dalla condivisione delle opere artistiche dei ragazzi, possiamo sottolineare che esistono in giro tante idee sull'aldilà. Noi dobbiamo attenerci al Catechismo della Chiesa Cattolica più che a singoli studi teologici.

Se il paradiso è la piena comunione con Dio, ogni momento di silenzio in preghiera, ogni gesto di carità, ogni abbraccio ai poveri e ai sofferenti che rappresentano Cristo, diventano per noi, sulla terra, assaggi di Paradiso!



è festa... con la fotografia



183

FESTA

24 marzo 2013

Vangelo - 24 marzo 2013

Mt 21, 1-11 - Domenica delle Palme

Quando furono vicini a Gerusalemme e giunsero presso Bètfrage, verso il monte degli Ulivi, Gesù mandò due discepoli, dicendo loro: "Andate nel villaggio di fronte a voi e subito troverete un'asina, legata, e con essa un puledro. Slegateli e conduceteli da me. E se qualcuno vi dirà qualcosa, rispondete: "Il Signore ne ha bisogno, ma li rimanderà indietro subito"". Ora questo avvenne perché si compisse ciò che era stato detto per mezzo del profeta: Dite alla figlia di Sion: Ecco, a te viene il tuo re, mite, seduto su un'asina e su un puledro, figlio di una bestia da soma. I discepoli andarono e fecero quello che aveva ordinato loro Gesù: condussero l'asina e il puledro, misero su di essi i mantelli ed egli vi si pose a sedere. La folla, numerosissima, stese i propri mantelli sulla strada, mentre altri tagliavano rami dagli alberi e li stendevano sulla strada. La folla che lo precedeva e quella che lo seguiva, gridava: "Osanna! figlio di Davide! Benedetto colui che viene nel nome del Signore! Osanna nel più alto dei cieli!". Mentre egli entrava in Gerusalemme, tutta la città fu presa da agitazione e diceva: "Chi è costui?". E la folla rispondeva: "Questi è il profeta Gesù, da Nàzaret di Galilea".».

Parola Maestra

184

FESTA

RiPlessione

Siamo arrivati al termine di questo percorso con la festosa entrata di Gesù a Gerusalemme. E stiamo per iniziare la settimana di maggior **festa** per ciascuno di noi.

Molti uomini passeranno accanto a Cristo crocifisso: i capi, i sacerdoti, i farisei... tutti pieni di loro stessi, chiusi in loro stessi. Altri invece fuggiranno di fronte alla sua croce, incapaci di capire il senso di quella morte.

È sulla croce che gli uomini si accorgono che Cristo è Dio.

Non viene riconosciuto attraverso la gloria, ma in croce. Non è un Messia che trionfa, è un Messia che fa riconoscere Dio nel momento più acuto della sua esistenza.

Nel nome del Signore, viviamo una Settimana che viene chiamata Santa

Santo vuol dire unito a Dio: facciamo diventare santa questa settimana per noi... nell'incontro festoso con il Signore Cristo Gesù.

jesu

contenuti

FACCIAMO FESTA!

Preparazione

Una festa deve sempre rappresentare un momento indimenticabile, straordinario e coinvolgente, il volano perfetto per lanciare pochi temi, precisi, sintetici e che rimarranno imperituri nelle menti dei “festaioli”. Una festa sulla “festa”, è l'occasione ideale per parlare dell'importanza del sano divertimento e della gioia di stare insieme. Una festa che parla il linguaggio della fotografia, inoltre, ci condurrà a calarci nel mondo dei ragazzi con il loro “slang”. Per preparare, quindi, una festa di sicuro impatto emozionale, non bisogna lasciare al caso nessun dettaglio e avviare la preparazione molto tempo prima.

Materiali

Per la realizzazione degli scenari: cartoni, stoffe o cartelloni sui quali riprodurre gli scenari; tempere per la loro realizzazione.

Per l'allestimento della sala: vecchie macchine fotografiche; cavalletti; faretto da fotografo; ombrelli (stile studio fotografico); pellicole.

Per la fase di accoglienza: una macchina fotografica digitale collegata a un pc con stampante (potrebbe andare bene anche la webcam); bacheca sulla quale apporre i volti dei partecipanti.

Per l'animazione (non esiste festa senza un po' di ballo): amplificazione da interni; un'ottima e aggiornatissima playlist; un buon programma di mixaggio (ne esistono moltissimi gratuiti online); un pc.

Per un piccolo buffet: qualche tavolo addobbato. Per il cibo e le bevande si può proporre ai partecipanti di portare con sé qualcosa da condividere.

Ambientazione

Se la foto deve essere protagonista, dobbiamo cercare di avere a disposizione tutti gli ingredienti necessari per creare degli ottimi scatti: soggetti interessanti (i partecipanti), scenari da sogno (ricreare delle scenografie di paesaggi mozzafiato con sagome divertenti dove poter inserire i volti dei nostri partecipanti; es. il corpo di Batman con il panorama di Gotham City alle spalle e lo spazio vuoto in corrispondenza della testa per poter inserire, di volta in volta, i volti degli avventori) e strumentazione idonea (potrebbe essere carino procurarsi macchine fotografiche di varie epoche che andranno a completare l'allestimento della nostra sala). Il nostro intento sarà quello di trasformare il nostro oratorio, per una serata, in un vero e proprio studio fotografico nel quale i nostri ragazzi si sentiranno allo stesso tempo reporter o divi del cinema.

Accoglienza

Il momento fondamentale per la buona riuscita di una festa è quello iniziale.

Il ragazzo deve sentirsi catapultato di colpo in un mondo nuovo e stimolante. Per questo motivo l'impatto deve essere fortissimo e tutti i particolari curati al massimo, soprattutto in fase di accoglienza. Innanzitutto gli animatori della festa non possono farsi trovare nelle loro "quotidiane spoglie", ma vestiranno i panni di fotoreporter con grandi macchine fotografiche al collo, rullini che escono dalle tasche e pellicole che adornano tutta la sala.

Ovviamente, l'accoglienza inizia anche giorni prima della festa: lo stesso invito da consegnare ai ragazzi può essere realizzato con vecchi rullini (molti studi fotografici potrebbero regalarvene alcuni perché adesso sono molto in disuso) dove, alla pellicola interna, viene applicata una strisciolina di carta con tutte le info necessarie sulla festa da estrarre dal rullino.

Tutti i partecipanti saranno invitati a portare una macchina fotografica (va benissimo anche un cellulare con fotocamera), uno strano oggetto da reperire nelle loro case (che nulla abbia a che fare con una festa) e a vestirsi in modo stravagante e divertente. Al loro arrivo in Oratorio, i ragazzi verranno sottoposti al vaglio del fotografo che farà, a ciascuno di loro, qualche scatto in pose strane e stamperà la foto che andranno via via a riempire il muro delle stramberie dell'Oratorio (bacheca).

Animazione

Ad ogni partecipante verrà consegnato un braccialetto di pellicola fotografica (li potete realizzare utilizzando il contenuto dei rullini impiegati per gli inviti) e gli si lascerà libero accesso al vero e proprio "studio fotografico" (sala principale della festa) dove, in attesa di partire con giochi e attività, ci si potrà dilettere a scattare foto con scenari inattesi, si potrà ballare e si potranno ammirare gli scatti del muro delle stramberie.

Giochi e attività

TITOLO: SCATTA LA FACCIA

INTRODUZIONE: il ballo è da sempre uno dei momenti più importanti di una festa perché lascia sprigionare l'energia e l'allegria; associato al movimento tiene alta l'animosità della festa e intercetta la voglia dei ragazzi di esprimersi col proprio corpo. A volte, però, incontra il dissenso dei ragazzi/e più timidi che non riescono subito a lanciarsi in pista; a tal scopo, associare il ballo ad un gioco, può rivelarsi una scelta vincente.

è festa!

isus

FINALITÀ: coinvolgere tutti i partecipanti alla festa in una danza collettiva molto divertente e animata.

DURATA: 30'

SPAZI: la nostra sala "studio fotografico". Lo spazio deve essere molto ampio per evitare problemi di sovraffollamento.

OCCORRENTE: le macchine fotografiche che ognuno avrà portato con sé e i braccialetti consegnati in fase di accoglienza.

ISTRUZIONI: il gioco è un "tutti contro tutti". Ogni ragazzo dovrà cercare di conquistare il maggior numero di braccialetti impegnandosi in sfide individuali con gli altri partecipanti. I ragazzi saranno invitati tutti al centro della pista e dovranno ballare al ritmo di musica. Durante la danza, però, dovranno cercare di immortalare, nei loro scatti, il volto di un altro ragazzo riprendendolo in toto (devono essere ben visibili entrambi gli occhi, il naso e la bocca). Ovviamente, facendo ciò non deve farsi fotografare. Quando la musica s'interromperà, ognuno andrà dal proprio obiettivo e gli mostrerà (se ci è riuscito) la foto del volto facendosi consegnare anche il suo braccialetto. Quando la musica riparte, ricomincia anche la caccia allo scatto; anche chi è rimasto senza braccialetto può partecipare puntando qualcuno al quale "strapparne" uno.

Poche piccole regole: durante il ballo nessuno può coprirsi il volto in nessun modo; si deve restare sempre in movimento, a ritmo di musica. Quando l'animatore-dj segnalerà il termine della caccia, si procederà a decretare il vincitore contando i braccialetti conquistati.

ALCUNE ATTENZIONI: potrebbe capitare che i ragazzi più timidi rinuncino subito a giocare perdendo volutamente i loro braccialetti, in tal caso si consiglia di ridurre il momento del ballo in modo che si sentano meno in imbarazzo e si concentrino maggiormente sul gioco.

TITOLO: FACCE DA FESTA

INTRODUZIONE: se ci siamo divertiti a fare i fotografi proviamo a tuffarci nella postproduzione e creiamo immagini davvero divertenti cercando le migliori "facce da festa".

FINALITÀ: coinvolgere i ragazzi in piccoli lavori di gruppo che esaltino il protagonismo di tutti e i talenti di molti che non amano ballare, ma sono dei fenomeni dinanzi a un pc.

DURATA: 40'

SPAZI: sala festa o salette annesse.

OCCORRENTE: un pc con software di foto-editing ogni 5 partecipanti (meglio se portatile); dei lettori di schede di memoria di differenti formati.

ISTRUZIONI: i partecipanti alla festa verranno divisi in gruppetti di 5-6 persone e ad ogni miniteam sarà affidato un pc. Ogni gruppetto, utilizzando gli scatti fatti durante la festa, dovrà realizzare il poster “facce da festa”, riuscendo a inserire, in un'unica stampa, quante più persone possibili (tutte diverse) e le pose più strane e divertenti. Al termine dei lavori, un animatore provvederà a ritirare le creazioni e a stamparle o a pubblicarle sui social network o, ancora, sul sito della parrocchia e dell'Oratorio.

ALCUNE ATTENZIONI: se i partecipanti alla festa sono piccoli, è bene assistere in questa fase i ragazzi mettendo almeno un animatore per ogni gruppetto.

Suggerimenti

Una festa deve essere il top del divertimento, quindi bisogna sempre monitorare la situazione durante tutto lo svolgimento della serata ed essere accorti a modulare la scaletta e la durata dei momenti, facendo in modo che non si attraversino mai attimi di noia o scarsa partecipazione.

Momento Conclusivo

188

La conclusione della festa può essere segnata dalla partecipazione al buffet, dalla premiazione dei vincitori del gioco e del concorso - attività con semplici premi o con divertenti pegni da subire (es. il giro di ballo col Don, la pulizia del tavolo del buffet...) e un piccolo momento di verifica e di saluto.

I braccialetti che sin dall'inizio hanno segnato la partecipazione alla festa, ne segneranno anche la conclusione. I saluti, infatti, avverranno tramite lo scambio dei braccialetti.

Mentre una musica accompagna l'ultimo atto della festa, i partecipanti vengono invitati a scambiarsi i braccialetti con chi vogliono, avendo cura di regalarne uno a chi è rimasto senza durante il gioco. Questo scambio deve rappresentare l'intenzione di volersi prendere cura l'uno dell'altro e di impegnarsi affinché si possa essere sempre allegri come lo si è stati quella sera.

Al termine di questo momento e prima del congedo, quando ognuno avrà il suo nuovo braccialetto, cercherà di lanciarlo verso una delle tre aste che gli animatori avranno opportunamente posizionato in tre zone della sala. Ovviamente il lancio non sarà casuale, ma legato alle sensazioni scaturite durante la festa.

Chi tornerà a casa estremamente soddisfatto, lancerà contro l'asta verde, chi moderatamente soddisfatto contro l'asta gialla, chi deluso contro l'asta rossa.

isus

è festa!

AMEN

La Festa della Fede

AMEN è la parola che nella liturgia utilizziamo di più e che forse conosciamo meno. La usa il popolo di Dio per esprimere la sua adesione convinta e duratura. Significa “così sia”, “accetto”, “va bene così, per sempre”!

L'amen, al termine del credo, ci introduce alla festa della fede. È un po' come il fiat di Maria, una risposta gioiosa e affermativa alla proposta di Dio.

Dovremmo sempre gridare e manifestare, con la vita, la fede nell'unico Dio, che tutto può.

Riferimenti: CCC 1061-1065

TITOLO: PARTYAMEN

MATERIALI: Macchine fotografiche o telefonini per fare degli scatti; dei fogli sui quali sono riportati i riferimenti dal Vangelo; alcune Bibbie.

DESCRIZIONE: Dividere i ragazzi in squadre di 4 o 5; a ciascuna squadra, verranno consegnati uno o più riferimenti biblici tra quelli seguenti, che riprendono delle professioni di fede.

189

I ragazzi dovranno cercare sulla Bibbia i brani e leggerli; alla fine, dovranno mettersi in posa come i personaggi del brano biblico, e scattare una fotografia.

Si possono prendere i seguenti brani:

- La donna straniera: Mc 7, 28
- Il padre dell'epilettico: Mc 9, 24
- Il Centurione sotto la croce: Mc 15, 39
- Il Centurione visitato: Mt 8, 8
- Natanaele: Gv 1, 49
- Pietro: Gv 6, 68-69
- Il cieco nato: Gv 9, 38
- Marta: Gv 11, 27
- Tommaso: Gv 20, 28
- Giovanni: Gv 21, 7

RIFLESSIONE: Lo scatto in posa “da professione di fede” è il segno di un “Amen” deciso, fermo, immobile, che non conosce tentennamenti dinanzi alle difficoltà quotidiane e ai dubbi che assalgono ciascuno di noi.

Sull'esempio di coloro che hanno incontrato Gesù in carne ed ossa, anche i ragazzi possono fare la propria professione di fede che, tradotta con le opere, lascerà tracce in eterno.

È con questa consapevolezza nel cuore che possiamo, quindi, invitare i ragazzi a partire per **essere testimoni della propria fede.**



idsuo

il Credo

INDICE

Introduzione _____	3		
Perchè far festa in Oratorio? _____	4		
Non c'è Oratorio senza Domenica _	8		
21 x 21 Linguaggi _____	13		
Uno sguardo al Sussidio _____	14		
Dimmi in chi credi e ti dirò chi sei _	18		
Dimmi se balli e ti dirò se fai festa _	20		
Il prossimo _____	23	Meraviglia _____	111
Credo _____	29	Vita _____	117
Offrire _____	31	Annuncio _____	119
Dio _____	37	Profeti _____	125
Essere pronti _____	39	Profezia _____	127
Padre Onnipotente _____	45	Chiesa _____	133
Verità _____	47	Semplicità _____	135
Creatore _____	53	Una _____	141
Attesa _____	55	Tentazione _____	143
Gesù Cristo _____	61	Santa _____	149
Cambiamento _____	63	Pregiera _____	151
Figlio di Dio _____	69	Cattolica _____	157
Bisogni _____	71	Cura _____	159
Incarnato _____	77	Apostolica _____	165
Libertà _____	79	Accoglienza _____	167
Vergine Maria _____	85	Battesimo _____	173
Famiglia _____	87	Giustizia _____	175
Morì _____	93	Vita del mondo che verrà _____	181
Per tutti _____	95	Festa _____	183
Regno _____	101	Amen _____	189
Spirito _____	103		
Spirito Santo _____	109		



