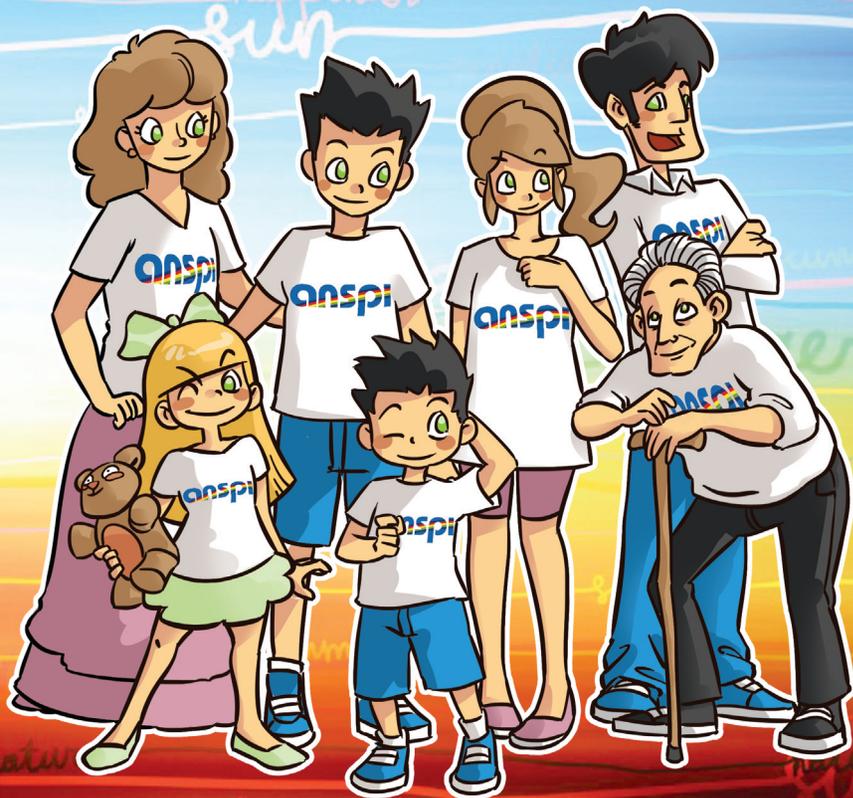




Gener'Azioni



Sussidio per
l'animazione negli
Oratori e Circoli

2014

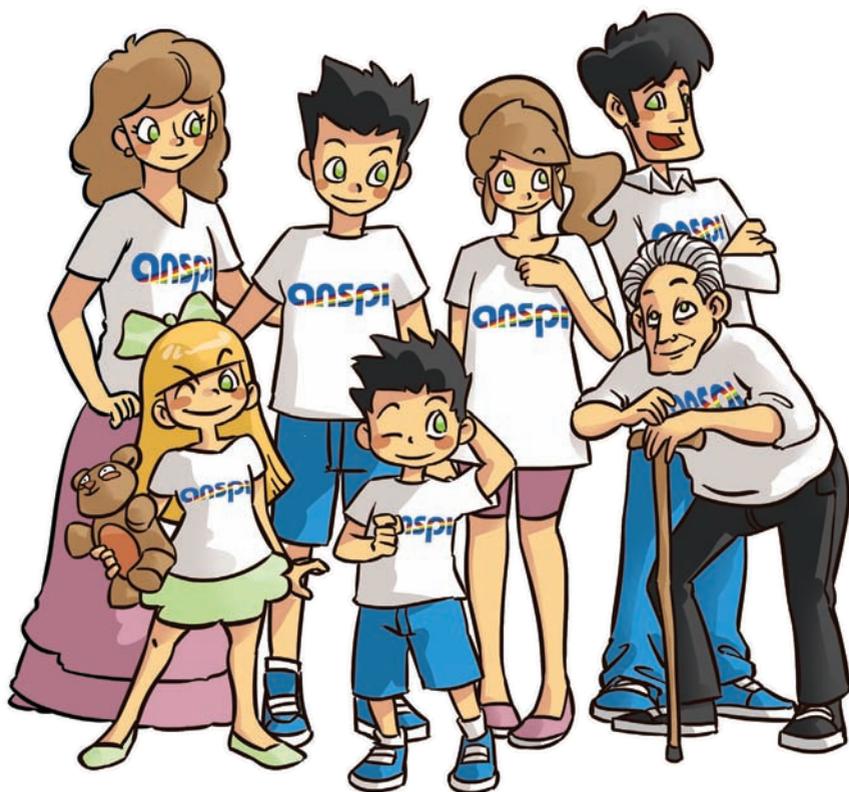
2015

2016

Oratori e Circoli tra generazioni e relazioni



Gener'Azioni



**Sussidio per
l'animazione negli
Oratori e Circoli**

Gener'Azioni

Sussidio per l'animazione negli Oratori e Circoli

Progettazione, contenuti e coordinamento: Mauro Bignami

Disegni: Enrico Galletti

Adattamento testuale: Rosa Angela Silletti

Hanno collaborato: Pasqua Adorante, Andrea Ballabio, Simone Biagioli, Silvia Bortolotti, Agnese Carloni, Carmela D'Antonio, Angela Fariello, Matteo Mazzetti, Camilla Moliterni, Francesca Napoletano, don Mimmo Natale, Mirko Natuzzi, Mariateresa Nuzzi, Isabella Pellegrino, Alessio Perniola, Giacomo Prati, Stefano Ropa, don Giacomo Ruggeri, don Vincenzo Saracino, Rosa Angela Silletti, Francesca Tondo, Matteo Zocca e l'equipe formativa del Progetto Oratorio 20.20L.

Hanno collaborato, in particolare per l'attività per i Circoli: Enrico Carosio, Gloria Manca, don Piero Nestola, Rosa Angela Silletti.

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

Stampa ad uso interno

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

GENER'AZIONI

anspi

Introduzione

Un Oratorio... Un Circolo...

Una Casa per...

Genitori, in cerca di una comunità di appartenenza...

Bambini, con tanta voglia di giocare...

Persone di una *certa* età, con il desiderio di sentirsi ancora utili...

Ragazzi di altra nazionalità, nella speranza di essere accolti...

Allenatori, non solo allenatori...

Adolescenti, in cerca di qualcuno che li ascolti e li renda protagonisti...

Animatori, per dare tutto...

Famiglie, per costruire un futuro...

Artigiani, con il desiderio di insegnare un pò del loro sapere...

Ragazzi, con tanta voglia di esprimersi...

Atleti, pronti a qualsiasi sfida...

Catechisti, per accompagnare nella fede...

Insegnanti, per aiutare nei compiti...

Baristi, per essere luce nei tanti disagi...

Adulti, per organizzare feste...

Tante altre persone, in cerca di un ambiente di vita...

Un Oratorio... Un Circolo...

Una Casa per Tutti.

Gener'Azioni

Gener'Azioni è un sussidio dedicato all'animazione negli Oratori e Circoli.

Un titolo che indica un'attenzione specifica al tema delle **generazioni**, ben sapendo che sia la realtà dell'Oratorio che quella del Circolo rappresentano un luogo dove le diverse generazioni si confrontano, si sostengono, diventano parte di un unico corpo.

Il tema delle generazioni è diventato anche una questione cruciale all'interno dell'attenzione specifica che la Chiesa Italiana ha deciso di dedicare, per l'intero decennio, al campo educativo. Tra i nodi della cultura contemporanea viene espressamente menzionato quello che riguarda "i rapporti tra le generazioni".

"Molte delle difficoltà sperimentate oggi nell'ambito educativo sono riconducibili al fatto che le diverse generazioni vivono spesso in mondi separati ed estranei. Il dialogo richiede invece una significativa presenza reciproca e la disponibilità di tempo. All'impoverimento e alla frammentazione delle relazioni, si aggiunge il modo con cui avviene la trasmissione da una generazione all'altra. I giovani si trovano spesso a confronto con figure adulte demotivate e poco autorevoli, incapaci di testimoniare ragioni di vita che suscitino amore e dedizione" (Educare alla vita buona del vangelo, Orientamenti pastorali dell'Episcopato italiano per il decennio 2010-2020).

In questo contesto si inserisce la proposta di questo sussidio che intende sfidare gli animatori e gli adulti coinvolti nell'attività di Oratori e Circoli a fare attività *insieme*, per sperimentare concretamente come l'educazione integrale riguardi non solo tutta la persona, ma anche tutte le generazioni.

Oratori e Circoli possono diventare una "**casa per tutti**" nel momento in cui cercano, al loro interno e in modo sistematico, di fare attività insieme, scoprendo quanto questa azione possa essere arricchente per ciascuno, dentro una dimensione progettuale che sostenga lo scambio reciproco tra generazioni.

Per poter affrontare questo percorso intergenerazionale è fondamentale sottolineare come nell'Oratorio e nel Circolo ci debba essere il "primato della relazione". Solo mettendo al centro proposte che si nutrono di relazioni di qualità, in ambienti che favoriscono la continuità relazionale, si potrà passare dalla "consumazione delle relazioni" alla "costruzione delle relazioni tra generazioni".

Costruire relazioni per connettere età diverse, esperienze diverse, sogni e speranze diverse.

GENER'AZIONI

issuo

L'Oratorio e il Circolo, in questo contesto e nella loro diversità, possono contribuire a quella sana "trasmissione delle nozioni", che nella realtà odierna è fortemente messa in secondo piano in qualsiasi percorso di crescita. Creare occasioni in modo che, vicendevolmente, le generazioni possano contaminarsi di sapere e di esperienza, può generare sorprendenti risultati sia in chiave educativa sia nella funzione sociale che molte realtà hanno nel proprio territorio.

La cura di un percorso intergenerazionale prevede una forte attenzione da parte degli adulti, che fanno servizio negli Oratori e Circoli, nella formazione alla "relazione educativa con le nuove generazioni". In questo senso è importante sostenere l'attività con un percorso formativo dedicato, che permetta a tutti gli adulti presenti in un Oratorio e in un Circolo, di avere quelle competenze di base necessarie all'incontro con i ragazzi, gli adolescenti e i giovani.

La cura di un percorso intergenerazionale prevede un grande investimento sulla "memoria", sostenendo le numerose strade che portano a riscoprire l'identità più intima di Oratori e Circoli, che va riscritta in un presente profondamente trasformato nei modi di pensare, nella tecnologia a disposizione, nel modo di comunicare, nella credibilità degli adulti, nell'impianto valoriale ed educativo.

La cura di un percorso intergenerazionale prevede di impostare il progetto dell'Oratorio e del Circolo in modo che ci sia un coinvolgimento e un protagonismo, anche nella cabina di regia, di diverse età. Un progetto condiviso che sperimentalmente provochi e valorizzi processi tra generazioni. Un progetto che abbia nella creatività e nelle idee uno stile esplicito.

Parlare di intergenerazione vuol dire affrontare anche il tema del ruolo delle famiglie all'interno delle nostre realtà. È del tutto evidente che se si riesce configurare l'Oratorio e il Circolo come un laboratorio organico per sperimentare nuovi percorsi di coinvolgimento e di corresponsabilità con la famiglia, risulta più semplice proporre attività che possano creare condizioni favorevoli affinché le generazioni si incontrino, si conoscano e stiano insieme.

Una serie di sfide quindi vengono lanciate attraverso questo sussidio e il contenuto proposto. Sono sfide che ci ricordano che l'intergenerazione richiede non solo che si ponga la dovuta attenzione a considerare lo sviluppo evolutivo della singola persona, ma che favorire l'incontro tra le diverse generazioni è una scelta progettuale prioritaria.

Una strada da percorrere e possibile.

Linguaggi

Generazioni e Linguaggi. Il sussidio Genr'Azioni vuole continuare il percorso intrapreso con il sussidio "È festa", nel proporre una serie di attività, giochi, idee attraverso alcuni **linguaggi dell'animazione**. Questa scelta, organica alla tradizione associativa, può essere un ulteriore contributo ai vari processi di intergenerazionalità che, con questo sussidio, si vogliono sostenere. I linguaggi, infatti, possono rappresentare l'incontro tra le diverse età, competenze ed esperienze presenti in un Oratorio e in un Circolo, diventando uno stimolo efficace per "fare insieme."

GIOCO

ARTE

VIDEO

CINEMA

NARRAZIONE

CORPO

GIOCO

SOCIAL NETWORK

MUSICA

RADIO

GENER'AZIONI

SPORT

MANUALITÀ

DANZA

TEATRO

ARTI GRAFICHE

FOTOGRAFIA



ispis

Uno sguardo al Sussidio

Il sussidio **Gener'Azioni** è suddiviso in **24 puntate** (oltre a una puntata introduttiva), che vengono proposte dal 1 novembre 2013 (giorno di Tutti i Santi) al 13 aprile 2014 (Domenica delle Palme).

Per ogni puntata viene indicato un contenuto di riferimento, messo in relazione al calendario liturgico. Questo contenuto riprende il tema "Oratori e Circoli tra generazioni e relazioni" con una particolare attenzione al sottotitolo "**una casa per tutti**". Per cui in ogni giornata si fa riferimento al tema della casa, aggiungendo una specifica attenzione.

Ogni puntata prevede una **riflessione sul brano del Vangelo domenicale e due attività/gioco** che, oltre a favorire la comprensione del contenuto, vengono proposte attraverso un **linguaggio** specifico. Queste attività/gioco sono state pensate in chiave **intergenerazionale** e sono tutte "**Azioni**" che possono "**Generare**" processi virtuosi per fare in modo che le diverse età presenti in Oratorio possano "fare insieme".

Questa **prima parte** del sussidio è particolarmente indicata per le attività di **Oratorio** e prevede anche una "**agenda settimanale**" (che termina l'8 giugno 2014), nella quale sono indicati gli estremi liturgici giornalieri, oltre ad avere uno spazio per appuntare indicazioni, riunioni, osservazioni varie.

La **seconda parte** del sussidio è invece proposta ai **Circoli**. In questa sezione vengono indicate 24 attività/idee, sempre collegate con i contenuti e il linguaggio della parte dedicata all'Oratorio. Questi suggerimenti sono prevalentemente rivolti al territorio, con una particolare attenzione ad azioni di natura **preventiva, educativa e di cittadinanza attiva**.

Il sussidio prevede anche un **bans** realizzato ad hoc, dal titolo "Generazioni", che può essere richiesto gratuitamente, sia nella parte musicale che in quella video, all'indirizzo oratorio20.20@gmail.com.



GENER'AZIONI

I Dieci Comandamenti

Per condividere che è fondante per l'animatore e agli educatori di Oratori e Circoli dedicare tempo e spazio alla cura della spiritualità e alla relazione con Dio si è scelto di implementare il sussidio di Oratorio invernale ANSPI, *Gener-Azioni*, con un percorso per animatori di Oratorio adolescenti e giovani centrato sui **10 comandamenti**, realizzato in collaborazione con Pardes, centro di formazione per la catechesi, casa editrice e produzione multimediale (www.pardes.it).

Si tratta di **10 possibili incontri di spiritualità** che gli educatori del gruppo animatori o gli educatori dei gruppi giovanissimi e giovani delle parrocchie possono scegliere di utilizzare e adattare, per proporre, in **Avvento** e in **Quaresima**, un appuntamento settimanale, in cui dare spazio alla relazione con Dio, in particolare alla parola di Dio e all'opera che lo Spirito può generare attraverso questa Parola, negli animatori che la accolgono.

Ogni incontro ha come pilastro di riferimento un comandamento: esso prevede una riflessione che lo spiega e lo traduce nella quotidianità della vita e dell'Oratorio.

La Parola e la riflessione saranno poi accompagnati da un'attività sui **linguaggi di animazione**, da un **simbolo**, da un **impegno** e da **qualche pillola di esperienza di spiritualità** che gli animatori riceveranno come invito, come un'opportunità imperdibile da realizzare, pensata proprio ed esclusivamente per loro.

Tale percorso di spiritualità in forma di opuscolo e appendice potrà essere scaricato dal sito www.anspi.it nel mese di novembre 2013.

In attesa di immergerci in questa *top ten* tutta da sperimentare auguriamo a tutti gli Oratori e Circoli ANSPI e parrocchiali buon lavoro!



anspi

GENER'AZIONI

Generazioni

La Re La
Generazione (4 volte)

La
Tu corri a perdifiato lui corre trafelato
Re
Io giro col bastone
Mi
E arrivo col fiatone
Io penso col cervello. Lui pensa "ma che bello"
Tu guardi un PC... e pensi che sia tutto lì

La Re La

Generazione

La Re La

Siamo geni in azione

Re Mi

noi amiamo noi viviamo

Re Mi

E vogliamo dirtelo girando in questa città

Generazione

Siamo geni in azione

La mia vita, la tua vita

Siamo uniti per il mondo e il futuro che sarà

Tu guardi la TV. Lui tempo non ne ha più
Io penso positivo, ma parlo negativo
Io guardo il mappamondo. Lui gira per il mondo
Tu chiuso dentro un bar... e pensi ma che si farà

Ritornello

Io coi miei ricordi tu suoni un po' di accordi
Scriviamo una canzone per la generazione... Ma quale generazione?
Per la generazione che verrà!

Ritornello

Testo e musica: Andrea Ballabio e Lorenzo Rossi

Arrangiamento: Danilo Longano



Una casa per le BEATITUDINI
Una casa per la GIOIA
Una casa per l'ANIMA
Una casa per la TESTIMONIANZA
Una casa per fare FESTA
Una casa per VEGLIARE
Una casa per la CONVERSIONE
Una casa per gli ULTIMI
Una casa per MARIA
Una casa per la FAMIGLIA
Una casa per la LUCE
Una casa per l'UMANITÀ
Una casa per lo SPIRITO
Una casa per dire il proprio SÌ
Una casa per TUTTI
Una casa dare significati alla VITA
Una casa per la SAPIENZA
Una casa per il PERDONO
Una casa per la PROVIDENZA
Una casa per resistere alle TENTAZIONI
Una casa per VIVERE
Una casa per essere in RICERCA
Una casa per VEDERE
Una casa per ANNUNCIARE
Una casa per la CROCE

linguaggi



Una casa per
le beatitudini

1 NOVEMBRE 2013

Vangelo - Mt 5, 1-12a,

In quel tempo, vedendo le folle, Gesù salì sul monte: si pose a sedere e si avvicinarono a lui i suoi discepoli. Si mise a parlare e insegnava loro dicendo: «Beati i poveri in spirito, perché di essi è il regno dei cieli. Beati quelli che sono nel pianto, perché saranno consolati. Beati i miti, perché avranno in eredità la terra. Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia, perché saranno saziati. Beati i misericordiosi, perché troveranno misericordia. Beati i puri di cuore, perché vedranno Dio. Beati gli operatori di pace, perché saranno chiamati figli di Dio. Beati i perseguitati per la giustizia, perché di essi è il regno dei cieli. Beati voi quando vi insulteranno, vi perseguiteranno e, mentendo, diranno ogni sorta di male contro di voi per causa mia. Rallegratevi ed esultate, perché grande è la vostra ricompensa nei cieli».

Contenuto

Una casa per le beatitudini

Riflessione

12

Ognuno, indipendentemente dall'età, dall'esperienza o dal ruolo è chiamato a essere puro di cuore... Ognuno può essere beato, costruendo la pace... Ognuno può testimoniare con la propria vita che essere affamato e assetato di giustizia è essere figlio di Dio... Ognuno può far presente con la propria vita che chi tace sull'iniquità ne è complice... Ognuno può camminare in Cristo Gesù. Quando il vangelo si spegne in noi, la "vecchiaia" nel senso negativo della parola prende possesso delle nostre anime. È questa vecchiaia, che non dipende dall'età, dall'esperienza o dal ruolo, che ci impedisce di amare fino a dare la vita. Chi può impedire a ognuno di vivere le beatitudini? Nessuno, solo noi stessi. Per trasformare il nostro Oratorio o Circolo in casa per le beatitudini basta stare con Gesù... e saranno cieli nuovi, nuove terre, nuovi spazi, dove regna la giustizia di Dio.

Ritornello

Ecco la generazione che cerca il tuo volto, Signore

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: Linguaggi per tutti

Linguaggio: gioco - arte - video - cinema - narrazione - corpo - gioco - social network - musica - radio - sport - manualità - danza - teatro - arti grafiche - fotografia.

Finalità: sperimentare i vari linguaggi che saranno utilizzati in questo sussido.

Destinatari: tutti - **Durata:** 120'

Spazio necessario: uno spazio ampio all'aperto o al coperto.

Occorrente: il materiale necessario per ogni linguaggio per fare un piccolo laboratorio; foglietti sui quali vengono scritte singolarmente le beatitudini.

Istruzioni: nella fase di preparazione affidate ad una serie di esperti i vari linguaggi e fate preparare loro un piccolo stand, che dovrà accogliere i partecipanti all'attività. Tutti i foglietti con le beatitudini, verranno sistemati in un'unico recipiente sistemato al centro dello spazio di gioco. Al via, ogni partecipante dovrà trovare un compagno di "almeno" dieci anni di differenza. La coppia appena formata prenderà un foglietto e sceglierà un linguaggio dal quale andare. In ogni stand l'esperto proporrà una semplice prova per fare in modo che le coppie possano esprimere la *beatitudine*, attraverso il linguaggio proprio dello stand. Ogni coppia, per completare il percorso, deve riuscire a esprimere tutte le beatitudini. Nel caso che prenda un foglietto con una beatitudine già espressa, dovrà rifare l'esperienza in uno stand diverso dal precedente.

Varianti: si può fare in modo di cambiare le coppie durante l'attività.

Alcune attenzioni educative: è importante che la prova sia realizzata in un clima di calma e di serenità, per fare in modo che non venga realizzata in modo superficiale.

Condivisione: questa attività permette di coinvolgere in modo volutamente semplice molte persone, anche di età avanzata, come esperti di linguaggi... quasi fossero dei "maestri d'arte".

1

VENERDÌ

TUTTI I SANTI

Ap 7,2-4.9-14; Sal 23; 1Gv 3,1-3; Mt
5,1-12a

2

SABATO

Commemorazione dei defunti

Gb 19,1.23-27a; Sal 26; Rm 5,5-11; Gv
6,37-40

3

DOMENICA

31.a Tempo Ordinario

Sap 11,22 - 12,2; Sal 144; 2Ts 1,11 -
2,2; Lc 19,1-10

teatro



Una casa per la gioia

3 NOVEMBRE 2013

Vangelo - 3 novembre 2013

Lc 19, 1-10

In quel tempo, Gesù entrò nella città di Gerico e la stava attraversando, quand'ecco un uomo, di nome Zaccheo, capo dei pubblicani e ricco, cercava di vedere chi era Gesù, ma non gli riusciva a causa della folla, perché era piccolo di statura. Allora corse avanti e, per riuscire a vederlo, salì su un sicomoro, perché doveva passare di là. Quando giunse sul luogo, Gesù alzò lo sguardo e gli disse: «Zaccheo, scendi subito, perché oggi devo fermarmi a casa tua». Scese in fretta e lo accolse pieno di gioia. Vedendo ciò, tutti mormoravano: «È entrato in casa di un peccatore!». Ma Zaccheo, alzatosi, disse al Signore: «Ecco, Signore, io do la metà di ciò che possiedo ai poveri e, se ho rubato a qualcuno, restituisco quattro volte tanto». Gesù gli rispose: «Oggi per questa casa è venuta la salvezza, perché anch'egli è figlio di Abramo. Il Figlio dell'uomo infatti è venuto a cercare e a salvare ciò che era perduto».

Contenuto

Una casa per la gioia

16

Riflessione

Ritrovarsi tra amici è la cosa più bella che si può vivere come ragazzi e ragazze. Stare insieme dà una gioia impagabile. Però c'è una domanda da chiarire: e con i coetanei che consideriamo antipatici, noiosi, esigenti, con un carattere difficile chi ci sta? Ecco la scelta di Dio: amare tutti e stare con tutti. La longanimità di Dio non è tolleranza, ma è la forza dell'amore. C'è una grande diversità tra tolleranza e forza dell'amore. Dio non vuole la morte del peccatore, ma che egli viva (cfr. Ez 33,11). Tu non sei in sintonia con Dio se tu non vuoi la vita del tuo amico, ma vuoi la morte. Se vi dovesse capitare di accettare nell'intimo di godere del male altrui, ditevi in quel momento che siete degli infelici. Il sentirlo non è acconsentire; ma se per caso ti compiacessi di questo, tu saresti all'opposto di Dio. Dio è amante della vita! Non vuole la morte del peccatore, ma che egli viva! L'oratorio è una casa da costruire ogni giorno. Non bastano le pareti per dire "è una casa". Ci vogliono relazioni belle e vere che costruiscono la gioia: datti da fare per costruire una casa per la gioia.

Ritornello

Benedirò il tuo nome per sempre, Signore

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: **Cre-attiva-mente**

Linguaggio: teatro.

Finalità: socializzare e vivere un'esperienza intergenerazionale attraverso la condivisione, la creazione e la drammatizzazione di storie fantastiche.

Destinatari: tutti.

Durata: 90'

Spazio necessario: sale dell'Oratorio; un palco o qualsiasi spazio dove è possibile dividere in modo chiaro attori e spettatori.

Occorrente: fogli e penne; costumi vari; 5 parole scelte e riportate su altrettanti fogli.

Istruzioni: innanzitutto gli animatori formano dei gruppi eterogenei sul piano dell'età. Ad ogni gruppo vengono consegnate le parole. Primo compito del gruppo è quello di scrivere delle frasi in rima che contengano le parole e che abbiano come tema quello della gioia. Composte le frasi, dovranno drammatizzarle sul palcoscenico. Ogni gruppo avrà circa 20 minuti per inventare e provare la scenetta, scegliere i costumi, ecc.

Varianti: per rendere più semplice il tutto si può scegliere di non far indossare alcun travestimento.

Alcune attenzioni educative: è importante che gli animatori diano le indicazioni in due momenti diversi: prima proporranno la composizione delle rime; solo successivamente diranno che devono drammatizzarle, così da lasciare ampio spazio alla creatività dei gruppi. Occorre prestare bene attenzione al tempo e alle dinamiche di gruppo in fase di allestimento della drammatizzazione poiché per timore di esibirsi o per difficoltà comunicative nel gruppo, ci si può facilmente deconcentrare. Si suggerisce, pertanto, la presenza di un animatore per gruppo che possa sostenere l'attività ed i tempi di realizzazione.

Condivisione: questa attività permette di lavorare tra generazioni sul piano espressivo. È importante, alla fine, chiedere a ciascuno come si è lavorato in gruppo, come ci si è sentiti, quale gioia si è sperimentata lavorando insieme. Se le rime create nella prima fase, danno spunti di riflessione interessanti, tornare a condividerle nel grande gruppo dopo la drammatizzazione.

Titolo: Occhio alle parole!

Linguaggio: teatro.

Finalità: potenziare lo spirito di osservazione e riflettere su come esprimere la gioia

Destinatari: tutti.

Durata: 40'

Spazio necessario: un palco, o qualsiasi spazio dove è possibile dividere in modo chiaro attori e spettatori.

Occorrente: un copione (potrebbe essere il vangelo della domenica o una qualsiasi altra lettura narrativa o teatrale che contenga la parola "gioia"; es. il testo di Madre Teresa di Calcutta riportato di seguito); qualche semplice elemento di scenografia (una sedia; un leggio; ...); fogli e penne per le squadre sedute in platea.

Istruzioni: innanzitutto gli animatori devono scegliere un testo che abbia un legame con la gioia ed individuare, in esso, 4/5 parole chiave che ritengono possano stimolare la riflessione sul tema. Per tutte le parole sceglieranno un segnale convenzionale che le accompagni (es. un colpo di tosse, il toccarsi un occhio, ...). Tale gesto varrà per tutte, tranne per la parola "gioia", che avrà un suo gesto specifico (es. arricciare il naso). Esempio di testo con parole individuate:

Sulla gioia

*Un cuore (1) gioioso è il normale risultato
di un cuore che arde d'amore.*

*La gioia(2) non è semplicemente una questione di temperamento,
è sempre difficile mantenersi gioiosi:*

*una ragione di più per dover cercare di attingere
alla gioia e farla crescere nei nostri cuori.*

La gioia è preghiera; la gioia è forza; la gioia è amore.

E più dona chi dona con gioia.

*Ai bimbi e ai poveri, a tutti coloro che soffrono e sono soli(3),
donate loro sempre un gaio sorriso;*

donate loro non solo le vostre premure, ma anche il vostro cuore.

Può darsi che non si sia in grado di donare molto,

*però possiamo sempre donare la gioia
che scaturisce da un cuore colmo d'amore.*

*Se nel vostro lavoro incontrate difficoltà e le accettate con gioia,
con un largo sorriso(4), in ciò, al pari di molte altre cose,*

vedrete le vostre opere buone.

*E il modo migliore per dimostrare la vostra gratitudine
consiste nell'accettare ogni cosa con gioia.*

Se sarete colmi di gioia, la gioia risplenderà nei vostri occhi

e nel vostro aspetto, nella vostra conversazione e nel vostro appagamento.

Non sarete in grado di nascondersela poiché la gioia trabocca.

La gioia è assai contagiosa.

*Cercate, perciò, di essere sempre
traboccanti di gioia dovunque andiate. (...)
La gioia dev' essere uno dei cardini della nostra vita.
È il pegno di una personalità generosa.
A volte è altresì un manto che avvolge
una vita di sacrificio(5) e di donazione di sé.
Una persona che possiede questa dote spesso raggiunge alti vertici.
Splende come un sole in seno a una comunità. (...)
Che Dio vi renda in amore tutto l'amore che avete donato
o tutta la gioia e la pace che avete seminato attorno a voi,
da un capo all'altro del mondo (Madre Teresa di Calcutta).*

Gli spettatori, divisi in squadre di massimo 15 persone, sono i partecipanti del gioco. Gli animatori presenteranno questo avvenimento come il più grande spettacolo del mondo, necessario a comprendere le chiavi giuste per poter riempire di gioia la propria vita. Ai ragazzi viene chiesto di ascoltare e prestare attenzione a quello che succede sul palcoscenico visto che nel testo letto o drammatizzato, bisognerà individuare 4/5 parole chiave accompagnate da "qualcosa di strano e misterioso" (i gesti). A questo punto si inizia... gli animatori leggono/recitano il copione avendo l'accortezza di fare il segnale convenuto ogni qualvolta pronunciano una parola chiave. Insieme a loro, ripeteranno il segnale anche gli animatori che non recitano e alcuni eventuali ospiti (es. il parroco, i genitori,...). Il segnale convenzionato dovrà così diventare un vero e proprio tormentone, all'insaputa dei ragazzi-spettatori e dovrà essere fatto ogni qualvolta verranno dette le parole chiave, non solo nella drammatizzazione, ma anche nella presentazione. I ragazzi/spettatori hanno il compito di individuare le parole chiave, ossia quelle che ritengono significative, e di scriverle su un foglio. Vince la squadra che individua più parole chiave del testo, cogliendo anche il segnale che le accompagna.

Varianti: si può trasformare il gioco in attività scegliendo di non usare segnali prestabiliti e dando ai ragazzi la libertà di scegliere quelle che per loro possono essere le parole chiave della lettura/interpretazione.

Alcune attenzioni educative: questa attività va preparata con anticipo e sarà opportuno che gli animatori abbiano modo di provare prima la lettura/testo che proporranno ai ragazzi. Anche se i ragazzi non scoprono le parole chiave prestabilite dagli animatori, è importante far sì che essi spieghino come mai le hanno ritenute tali.

Condivisione: perché secondo voi tutti gli animatori ogni volta che dicono la parola "gioia" hanno scelto (es.) di stropicciarsi il naso? Cosa avreste fatto voi? Che tipo di storia avreste messo in scena per parlare di gioia? Quali parole chiave avreste individuato? Sono questi alcuni dei quesiti che si possono porre ai ragazzi-spettatori al termine della scena, facendo loro notare che la giusta "teatralità" legata ad un sentimento può rendere più autentico il nostro vivere: la gioia va dimostrata anche concretamente, nei fatti. Solo così può diventare davvero contagiosa! Si potrà, quindi, anche far ripetere loro la scena facendo in modo che scelgano in autonomia le parole da valorizzare.

4 LUNEDÌ

Rm 11,29-36; Sal 68; Lc 14,12-14

5 MARTEDÌ

Rm 12,5-16a; Sal 130; Lc 14,15-24

6 MERCOLEDÌ

Rm 13,8-10; Sal 111; Lc 14,25-33

7 GIOVEDÌ

Rm 14,7-12; Sal 26; Lc 15,1-10

8 VENERDÌ

Rm 15,14-21; Sal 97; Lc 16,1-8

9 SABATO

Ez 47,1-2.8-9.12; Sal 45; 1Cor 3,9c-11.16-17; Gv 2,13-22

10 DOMENICA

32.a Tempo Ordinario
2Mac 7,1-2.9-14; Sal 16; 2Ts 2,16 -
3,5; Lc 20,27.34-38

musica



21

Una casa per l'anima

10 NOVEMBRE 2013

Vangelo - Lc 20, 27-38

In quel tempo, si avvicinarono a Gesù alcuni sadducei – i quali dicono che non c'è risurrezione – e gli posero questa domanda: «Maestro, Mosè ci ha prescritto: "Se muore il fratello di qualcuno che ha moglie, ma è senza figli, suo fratello prenda la moglie e dia una discendenza al proprio fratello". C'erano dunque sette fratelli: il primo, dopo aver preso moglie, morì senza figli. Allora la prese il secondo e poi il terzo e così tutti e sette morirono senza lasciare figli. Da ultimo morì anche la donna. La donna dunque, alla risurrezione, di chi sarà moglie? Poiché tutti e sette l'hanno avuta in moglie». Gesù rispose loro: «I figli di questo mondo prendono moglie e prendono marito; ma quelli che sono giudicati degni della vita futura e della risurrezione dai morti, non prendono né moglie né marito: infatti non possono più morire, perché sono uguali agli angeli e, poiché sono figli della risurrezione, sono figli di Dio. Che poi i morti risorgano, lo ha indicato anche Mosè a proposito del rovetto, quando dice: "Il Signore è il Dio di Abramo, Dio di Isacco e Dio di Giacobbe". Dio non è dei morti, ma dei viventi; perché tutti vivono per lui».

Contenuto

Una casa per l'anima

Riflessione

22

Succede, nella vita, di perdere un amico caro, soprattutto se è giovane come te. E ti chiedi: perché Dio permette questo? Ragazzo mio: non è Dio che permette tutto ciò, perché egli non vuole il male, ma il bene, sono eventi che accadono nella vita, ma ognuno di essi ha un senso. I sadducei (un gruppo di credenti al tempo di Gesù) chiedono al Signore se i morti risorgono o no. Gesù risponde, con la parola di Dio di cui quei sadducei erano ben esperti, che Dio non è Dio dei morti, ma dei vivi. Essi sono vivi perché Dio è il loro Dio; egli non può essere Dio dei morti, ma dei vivi. Inoltre Gesù coglie l'occasione per dare un altro insegnamento. «Nella vita futura, dopo la morte non ci si sposa, né ci si marita, ma si è come angeli del Signore». Con la morte la vita non finisce, ma entra nella sua pienezza. Dio ha creato l'uomo per l'immortalità, l'ha creato a immagine della propria natura e Dio è immortale. Amica è amico carissimo: alla tua età è giunto il momento di pensare anche alla casa della tua anima, non solo quella del tuo corpo (palestra, abiti, fitness, ecc.). Nell'anima avviene fin da questa terra l'incontro con Dio uno in tre persone. Nell'anima avviene l'incontro tra noi e Dio, tra la nostra interiorità e l'intimità divina. La tua famiglia, a scuola, con gli amici, in Oratorio: ogni luogo è buono per farti aiutare a mettere pietra su pietra nel tuo cuore (un consiglio, un suggerimento, un sostegno, una mano tesa, fare i compiti insieme, stare vicino a un amico in un momento difficile, ecc.). Tutto concorre a costruire una casa per l'anima, tua e degli altri.

Ritornello

Ci sazieremo, Signore, contemplando il tuo volto

CONTENUTI

isup
anspi

Giochi e attività

Titolo: Cantautori per un giorno

Linguaggio: musica.

Destinatari: tutti.

Durata: 120'

Spazio necessario: diverse stanze dell'oratorio.

Occorrente: testo del Vangelo della domenica e salmo; lettori cd; una playlist musicale ben nutrita; fogli e penne.

Istruzioni: creare dei piccoli gruppi intergenerazionali di massimo 4 - 5 persone. Ogni partecipante legge singolarmente e con attenzione (se necessario anche più volte) il testo del vangelo e del salmo. Il gruppo, poi, deve confrontarsi e scegliere alcune frasi o delle parole significative che questi brani contengono e che sembrano "far bene all'anima", ossia dare indicazioni concrete per essere felici o che siano piene di speranza. Con queste frasi/parole, ogni gruppo deve comporre il testo di una canzone inedita, adattandolo alla melodia di una delle canzoni presenti nella playlist a loro fornita. L'ultima parte dell'attività consiste nell'ascoltare i brani creati da ciascun gruppo. Qualora fosse possibile, o in un secondo momento, questi brani possono essere incisi anche semplicemente con pc e microfono, utilizzando una base registrata o suonando con chitarra, tastiera e altri strumentini. I brani incisi diventeranno così dei cd che saranno donati a tutta la comunità.

Varianti: in alternativa al brano biblico, si possono utilizzare poesie, racconti che facciano riflettere e aprano il confronto sul tema della giornata: "una casa per l'anima".

Alcune attenzioni educative: l'educatore dovrà avere molta cura nella composizione dei gruppi, cercando di renderli omogenei (es. due adulti, due ragazzi, un giovane). Se ci sono più educatori, sarebbe utile affiancarne uno per ciascun gruppo per facilitare il lavoro di gruppo, altrimenti è importante che si affacci in tutti i gruppi almeno per un po'.

Condivisione: i testi sacri, sono una miniera preziosissima per cogliere parole di speranza che facciano bene all'anima. La musica, poi, tocca le corde del nostro cuore in modo particolare ed è capace di restituirci quei messaggi in modo indimenticabile, emozionante, coinvolgente. È importante capire come le diverse

generazioni interagiscono rispetto alla scelta delle parole, alla composizione del testo, ma soprattutto alla scelta della melodia musicale, nella quale potrebbero corrispondersi meno.

Titolo: La corsa delle note

Linguaggio: musica.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: al chiuso, non necessariamente molto grande.

Occorrente: cartellone segnapunti sul quale è disegnato un pentagramma vuoto; 7 note musicali in cartoncini di diverso colore.

Istruzioni: si tratta di un gioco a squadre, a manche. Occorre dividere il gruppo in 7 squadre e assegnare, a ciascuna, una nota musicale; questa sarà la "pedina" con la quale si muoverà sul pentagramma: al termine di ogni singola prova superata, infatti, ogni nota posta sul pentagramma avanzerà di posizione. Vince la squadra la cui nota raggiunge per prima la fine del pentagramma, ossia supera 5 prove.

Ogni prova viene anticipata da una manche di "musichiere": si fa ascoltare una canzone per pochi secondi con lo scopo di farne indovinare il titolo. Ogni squadra deve aver scelto un rappresentante che andrà di corsa a dare la risposta. Si procede in ordine di arrivo finché qualcuno non indovina. La squadra che indovina la canzone sarà quella che sosterrà la prova.

Elenchiamo di seguito le prove, specificando che occorrerà scegliere sempre brani musicali con testi che facciano riflettere e sui quali si può ritornare nella fase di condivisione:

1. Canta in confusione

Data una canzone, la squadra deve adattare alla melodia di questa, le parole di un altro brano. La prova è superata se la squadra riesce a rimanere il più fedele possibile alla melodia della canzone. Giudici saranno gli animatori stessi.

2. Canta-vocale

La squadra deve scegliere una canzone conosciuta da tutti i componenti e cantarla utilizzando, però, sempre e solo una vocale assegnata dall'animatore. (Es. "Nel blu dipinto di blu">Vuluru u u – Cunturu, u u u).

3. Canta con il corpo

Un giocatore della squadra deve mimare alcuni titoli di canzoni famose. La squadra vince se ne indovina almeno 7 su 10.

4. Cant-inventa

Data una canzone conosciuta, i giocatori avranno 5 minuti per inventare, sul ritornello, nuove parole con tema "l'anima".

5. Canta a distanza

Ogni squadra ha a disposizione un cellulare per chiamare una persona e chiederle di cantare in vivavoce un brano famoso che contenga la parola "anima".

Varianti: se il tempo a disposizione è poco, si possono creare anche meno squadre, utilizzando, quindi, meno note di cartoncino. Qualora, al contrario, c'è molto tempo e il gioco sembra piacere molto, si può eliminare la parte del musicchiere iniziale e far sostenere ciascuna prova a tutte le squadre.

Alcune attenzioni educative: sarebbe bello far sfidare le generazioni tra loro, creando un confronto soprattutto su quanto emerso nella prova 4

Condivisione: chiedere ai partecipanti come si sono sentiti giocando con la musica e lanciare loro delle provocazioni attraverso alcune citazioni:

25

“La musica è l’armonia dell’anima”(Baricco)

“La musica pulisce l’anima dalla polvere della vita di ogni giorno”(Auerbach)

“Una vita senza musica è come un corpo senz’anima”(Cicerone)

11 LUNEDÌ

Sap 1,1-7; Sal 138; Lc 17,1-6

12 MARTEDÌ

Sap 2,23 - 3,9; Sal 33; Lc 17,7-10

13 MERCOLEDÌ

Sap 6,1-11; Sal 81; Lc 17,11-19

14 GIOVEDÌ

Sap 7,22 - 8,1; Sal 118; Lc 17,20-25

15 VENERDÌ

Sap 13,1-9; Sal 18; Lc 17,26-37

16 SABATO

Sap 18,14-16; 19,6-9; Sal 104; Lc 18,1-8

17 DOMENICA

33.a Tempo Ordinario
Mal 3,19-20a; Sal 97; 2Ts 3,7-12; Lc
21,5-19



Una casa per la testimonianza

17 NOVEMBRE 2013

Vangelo - Lc 21, 5-19

In quel tempo, mentre alcuni parlavano del tempio, che era ornato di belle pietre e di doni votivi, Gesù disse: «Verranno giorni nei quali, di quello che vedete, non sarà lasciata pietra su pietra che non sarà distrutta». Gli domandarono: «Maestro, quando dunque accadranno queste cose e quale sarà il segno, quando esse staranno per accadere?». Rispose: «Badate di non lasciarvi ingannare. Molti infatti verranno nel mio nome dicendo: "Sono io", e: "Il tempo è vicino". Non andate dietro a loro! Quando sentirete di guerre e di rivoluzioni, non vi terrorizzate, perché prima devono avvenire queste cose, ma non è subito la fine». Poi diceva loro: «Si solleverà nazione contro nazione e regno contro regno, e vi saranno in diversi luoghi terremoti, carestie e pestilenze; vi saranno anche fatti terrificanti e segni grandiosi dal cielo. Ma prima di tutto questo metteranno le mani su di voi e vi perseguiteranno, consegnandovi alle sinagoghe e alle prigioni, trascinandovi davanti a re e governatori, a causa del mio nome. Avrete allora occasione di dare testimonianza. Mettetevi dunque in mente di non preparare prima la vostra difesa; io vi darò parola e sapienza, cosicché tutti i vostri avversari non potranno resistere né controbattere. Sarete traditi perfino dai genitori, dai fratelli, dai parenti e dagli amici, e uccideranno alcuni di voi; sarete odiati da tutti a causa del mio nome. Ma nemmeno un capello del vostro capo andrà perduto. Con la vostra perseveranza salverete la vostra vita».

28

Contenuto

Una casa per la testimonianza

Riflessione

Essere amici ha un suo costo, un suo prezzo. Non sempre le cose vanno bene tra amici: si bisticcia, ci si arrabbia, per alcuni giorni si porta il «muso», ecc. L'importante è non rimanere in questo stato. Perdonatevi subito e riconciliatevi. Anche essere amici di Gesù ha un suo prezzo: ti deridono perché vai in Oratorio, vai in chiesa, frequenti la parrocchia, ecc. E cosa fai tu? Rinunci a tutto? Mai! Quel Gesù che aveva predetto la distruzione del tempio, è lo stesso Gesù che ha predetto che i credenti in lui, i suoi amici, sarebbero stati perseguitati. Il Vangelo è Gesù che chiede di vivere in noi. Vivendo in lui, la persecuzione non può mancare da parte di quelli che tengono incatenata la verità nell'ingiustizia. Dobbiamo però chiederci sempre se gli attacchi che ci arrivano ti aiutano a crescere oppure ti spronano a fuggire e chiuderti in te stesso. Ogni momento difficile è una mattonella per costruire la casa per la testimonianza.

Ritornello

Il Signore giudicherà il mondo con giustizia

CONTENUTI

isuspi

Giochi e attività

Titolo: **Fotografiamo i ricordi.**

Linguaggio: fotografia.

Finalità: riuscire a cogliere il significato e il potere trasformante del tempo che passa, riconoscendo, nell'immagine fotografica, il ricordo e la testimonianza di ciò che è stato e di ciò che è ora.

Destinatari: tutti.

Durata: 150'

Spazio necessario: le vie del paese e le stanze dell'oratorio.

Occorrente: macchine fotografiche (anche solo due - tre per gruppo, i ragazzi dovranno fare a turno); un pc portatile o un dispositivo per visualizzare le fotografie; una stampante; pennarelli; cartelloni.

Istruzioni: si dividono i ragazzi in diversi gruppi di lavoro. Ogni gruppo disporrà di un certo numero di macchine fotografiche (secondo le possibilità) e di alcuni animatori-accompagnatori (secondo la numerosità del gruppo).

Ad ogni gruppo vengono fornite alcune copie di vecchie foto riguardanti luoghi e momenti importanti della vita del proprio paese. I ragazzi sono, quindi, accompagnati in questi luoghi da alcuni anziani, i migliori testimoni del tempo trascorso. Anche questi saranno divisi nei gruppi; l'ideale sarebbe se fossero proprio i nonni dei ragazzi! Giunti sul posto, gli anziani hanno il compito di spiegare le fotografie.

I nonni, però, possono parlare solo dopo precise domande da parte dei bambini/ragazzi che hanno il compito di cogliere le differenze, trovare particolari interessanti dei quali chiedere spiegazioni, chiedere di tradizioni, aneddoti e storie relative alla fotografia in questione. Una volta esauriti i luoghi da visitare e fotografare, si farà ritorno in oratorio dove ogni gruppo sceglierà le foto più significative scattate e le assocerà alle copie delle vecchie foto. A questo punto bisognerà creare un cartellone per raccontare il proprio paese di ieri e quello di oggi, realizzando una sorta di percorso fotografico di una storia da vedere e raccontare.

Varianti: nel caso in cui non ci sia la possibilità di uscire dall'oratorio con i ragazzi, ci si potrebbe munire di alcuni oggetti e strumenti del passato.

Gli anziani presenti dovranno spiegare innanzitutto cos'è ogni singolo oggetto e successivamente l'uso che se ne faceva in passato, associando ad ogni oggetto anche il racconto di aneddoti e tradizioni. In seguito, scattate le foto all'oggetto, si continuerà con la creazione del cartellone-racconto.

Alcune attenzioni educative: è bene che gli animatori di ogni gruppo stiano attenti che tutti i partecipanti abbiano la possibilità di fotografare dal proprio punto di vista. È necessario che ognuno possa esprimere la propria visione del mondo che lo circonda e, soprattutto del tempo.

Agli animatori spetterà il compito di sollecitare l'osservazione e di aiutare il dialogo fra bambini/ragazzi e nonni.

Nello scegliere le fotografie scattate dai ragazzi, gli animatori dovranno essere attenti che si faccia una scelta ragionata e che non prevalga l'opinione di un ragazzo piuttosto che quella di un altro.

Si potrebbe anche pensare di realizzare una piccola mostra per i genitori dei racconti fotografici realizzati dai ragazzi.

Condivisione: tutto ciò che è attorno a noi cambia continuamente e, soprattutto, non è sempre stato così come lo vediamo oggi. Siamo capaci di cogliere i segni del tempo che passa e ciò che c'è di nuovo e ciò che, invece, è molto vecchio? Valorizziamo il più possibile e diventiamo noi stessi testimoni di questi cambiamenti!

30

Titolo: Inquadriamo(ci)

Linguaggio: fotografia.

Finalità: imparare ad essere attenti a ciò che abbiamo intorno e a quello che accade intorno a noi, sviluppando la capacità di cogliere tutto ciò che c'è di bello. Accorgendosi di tutto questo, si può diventare testimoni della bontà che c'è nel mondo e che, molto spesso, non riusciamo a vedere.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: spazi all'aperto e stanze dell'oratorio.

Occorrente: macchine fotografiche; un computer; un proiettore.

Istruzioni: si decide di fare un'uscita fotografica tutti insieme. Si chiede, quindi, ai ragazzi, muniti della propria macchina fotografica, di aprire bene gli occhi e di

ispis
cipis

GENER'AZIONI

fotografare ciò che riescono a vedere di bello nel mondo intorno a loro. Possono fotografare di tutto: un fiore che sboccia dal cemento, un gesto cortese di un amico nei confronti di un altro, un cucciolo e la sua mamma, due amici che sorridono e si stringono la mano, un bel cielo terso...

Tornati in oratorio, ogni ragazzo potrà scegliere una sola delle foto scattate che dovrà poi mostrare a tutti gli altri, condividendone le motivazioni che lo hanno spinto nella scelta. Le foto scelte verranno proiettate.

Si potrebbe anche pensare di lavorare in gruppi, in modo che ogni gruppo dovrà scegliere le due, tre foto migliori da condividere con gli altri ragazzi.

Varianti: al termine dell'uscita fotografica si potrebbe stampare la foto prescelta e far realizzare ai ragazzi una cornice con del materiale da riciclo (cartoncini, pezzi di polistirolo...), in modo che ognuno possa portare con sé e tenere sempre vicino la propria testimonianza del buono che c'è nel mondo. O ancora, si potrà organizzare una mostra con gli scatti realizzati dai ragazzi.

Alcune attenzioni educative: è bene che gli animatori lascino piuttosto liberi i ragazzi di esprimersi attraverso le fotografie; allo stesso tempo, è evidente che dovranno fare attenzione affinché non si limitino a fotografare cose a caso.

Condivisione: abbiamo imparato a tenere gli occhi aperti e ad essere attenti a ciò che ci succede attorno. Siamo pronti ad essere testimoni nel mondo di tutto ciò che c'è di buono?

31

18 LUNEDÌ

At 28,11-16.30-31; Sal 97; Mt 14,22-33

19 MARTEDÌ

2Mac 6,18-31; Sal 3; Lc 19,1-10

20 MERCOLEDÌ

2Mac 7,1.20-31; Sal 16; Lc 19,11-28

21 GIOVEDÌ

1Mac 2,15-29; Sal 49; Lc 19,41-44

22 VENERDÌ

1Mac 4,36-37.52-59; Cant. 1Cron
29,10-12; Lc 19,45-48

23 SABATO

1Mac 6,1-13; Sal 9; Lc 20,27-40

24 DOMENICA

34.a Tempo Ordinario - CRISTO RE
2Sam 5,1-3; Sal 121; Col 1,12-20; Lc
23,35-43

danza



33

**Una casa per
fare festa**

24 NOVEMBRE 2013

Vangelo - Lc 23, 35-43

In quel tempo, [dopo che ebbero crocifisso Gesù,] il popolo stava a vedere; i capi invece deridevano Gesù dicendo: «Ha salvato altri! Salvi se stesso, se è lui il Cristo di Dio, l'eletto». Anche i soldati lo deridevano, gli si accostavano per porgergli dell'aceto e dicevano: «Se tu sei il re dei Giudei, salva te stesso». Sopra di lui c'era anche una scritta: «Costui è il re dei Giudei». Uno dei malfattori appesi alla croce lo insultava: «Non sei tu il Cristo? Salva te stesso e noi!». L'altro invece lo rimproverava dicendo: «Non hai alcun timore di Dio, tu che sei condannato alla stessa pena? Noi, giustamente, perché riceviamo quello che abbiamo meritato per le nostre azioni; egli invece non ha fatto nulla di male». E disse: «Gesù, ricordati di me quando entrerai nel tuo regno». Gli rispose: «In verità io ti dico: oggi con me sarai nel paradiso».

Contenuto

Una casa per fare festa

Riflessione

34

Cosa vuol dire festa di Cristo Re? Vuol dire gioire perché Cristo ha portato il mondo di Dio in mezzo al mondo degli uomini. Fare festa vuol dire che noi ci rendiamo conto di un fatto molto grande: Cristo ci ha fatto una proposta, ci ha chiesto se vogliamo con lui portare il mondo di Dio in mezzo al mondo degli uomini. La tua vita in Oratorio è una cosa fantastica, bella, grande che viene compresa solo da chi la vive. Tu, in ogni ambiente, sei responsabile della costruzione del regno di Dio, assieme ai tuoi amici, come popolo che va avanti insieme. Allora come fai a non sorridere di gioia, quando il cuore è pieno di questa avventura, dei cieli nuovi, della nuova terra dove regna la giustizia di Dio? È troppo grande il dono che Dio ci ha fatto! Signore, so perché sono a questo mondo! Grazie, Signore, grazie! E la casa per la festa ti scalda.

Ritornello

Andremo con gioia alla casa del Signore

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: Danz'armonia

Linguaggio: danza.

Finalità: sperimentare un momento creativo e di cooperazione nel quale esprimere se stessi attraverso il movimento e l'armonizzazione dei propri gesti con quelli degli altri, fino a creare una danza.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: salone abbastanza grande in cui è possibile fare un grande cerchio o più cerchi.

Occorrente: Impianto audio (stereo/pc e casse); playlist variegata (occorre avere diversi generi musicali).

Istruzioni: l'attività va svolta in più fasi.

35

Fase 1

Gli animatori chiedono ai presenti di mettersi in cerchio, dividendosi orientativamente per fasce d'età: tutti i bambini insieme in un cerchio, tutti i ragazzi insieme in un altro cerchio, tutti i giovani insieme, tutti gli anziani, ecc...

Nella prima fase, in ogni cerchio, ciascuno dice il suo nome ed un gesto che lo possa rappresentare. Il gesto viene solo citato ma non mostrato. Si partirà dall'animatore e si procederà in senso orario. L'attività non avviene in tutti i cerchi contemporaneamente, ma tutti ascoltano il lavoro che accade negli altri cerchi secondo una turnazione stabilita dall'animatore.

Fase 2

Si ripete il giro, ma adesso ciascuno dice il suo nome e poi subito compie il gesto.

Fase 3

A questo punto si ripete il giro, ma ora ciascuno dovrà fare solo il gesto, senza dire più il nome. Tutti i compagni di cerchio sono invitati a ripetere quello stesso gesto contemporaneamente all'esecuzione.

Fase 4

In questa fase entra in gioco una musica di sottofondo: si ripete il giro cercando di ritmare i gesti con la musica e legandoli tra di loro. Ne uscirà fuori una vera e propria danza. Chi conduce l'attività avrà scelto preventivamente una musica adatta ad ogni cerchio: es. una canzone dei cartoni animati per i bambini, una canzone anni '70 per gli adulti,...

Fase 5

Alla fine si formerà un unico grande cerchio e tutti insieme ripeteranno le "danze" create nei diversi stili.

Varianti: se una fascia d'età è particolarmente numerosa (più di 20) è possibile fare dei sottogruppi, facendo bene attenzione a che la sala sia adeguatamente ampia. Se i partecipanti sono proprio tanti è possibile far eseguire le prime fasi ai diversi cerchi in contemporanea.

Alcune attenzioni educative: è preferibile che ci sia un animatore per ogni cerchio; gli animatori dovranno essere bravi a dare un senso a tutto ciò che accade, a mantenere alta l'attenzione ed il ritmo dell'attività, a fare in modo che ci sia rispetto durante le esecuzioni degli altri.

36

Condivisione: sarà bello chiedere ai partecipanti di cogliere le differenze tra le diverse danze create o chiedere loro come si sono sentiti nel notare che la danza venuta fuori è fatta dai passi di ciascuno; è bene evidenziare quanto sia importante condividere e cooperare.

Titolo: Danz'atterriamo

Linguaggio: danza

Finalità: danzare liberamente, senza perdere di vista il proprio gruppo.

Destinatari: tutti.

Durata: 40'

Spazio necessario: una sala ampia.

Occorrente: impianto audio (stereo/pc e casse); playlist variegata; pagine di quotidiani (una per ogni gruppo).

Istruzioni: gli animatori formano innanzitutto gruppi di due o tre ragazzi, affidando loro una pagina intera di un quotidiano. La pagina sarà la loro "base" nel momento del riposo.

ispici

GENER'AZIONI

Appena comincia la musica, ciascuno può ballare liberamente nella stanza. Allo stop della musica, ogni gruppo torna sulla sua base, ma vi ci può salire solo seguendo il comando dell'animatore che sceglierà con quali e quanti parti del corpo poter "atterrare" in base. Ad esempio l'animatore dirà: "atterrano sulla base due orecchie e tre dita", "una mano e tre piedi", "un naso, una bocca e due sederi"... e così via, secondo la fantasia dell'animatore - conduttore.

Gli altri animatori avranno il compito di sorvegliare se i gruppi rispettano le consegne. In caso contrario, il gruppo sarà costretto a piegare in due il foglio del giornale e avrà, quindi, minore spazio sul quale posizionarsi successivamente.

Varianti: per rendere più divertente il gioco, l'animatore può inventarsi tutte le varianti che vuole oppure può creare un evento improvviso per cui tutti devono piegare ulteriormente il giornale...in altre parole... largo alla fantasia! L'importante è arrivare al gioco con un po' di idee già precostruite.

Alcune attenzioni educative: se i ragazzi non si lasciano coinvolgere nella danza o perché timidi o perché non sanno come ballare, l'animatore-conduttore può anche scegliere di dettare il tipo di ballo; ad esempio: balliamo tutti come scimmie, come vecchietti con il bastone, ecc ...

Condivisione: è possibile far osservare ai ragazzi che anche nella più grande spensieratezza, facendo festa, se si è un po' attenti, è possibile stare in gruppo e collaborare per la riuscita di un obiettivo in comune.

25 LUNEDÌ

Dn 1,1-6.8-20; Cant. Dn 3,52-56; Lc 21,1-4

26 MARTEDÌ

Dn 2,31-45; Cant. Dn 3,57-61; Lc 21,5-11

27 MERCOLEDÌ

Dn 5,1-6.13-14.16-17.23-28; Cant. Dn 3,62-67; Lc 21,12-19

28 GIOVEDÌ

Dn 6,12-28; Cant. Dn 3,68-74; Lc 21,20-28

29 VENERDÌ

Dn 7,2-14; Cant. Dn 3,75-81; Lc 21,29-33

30 SABATO

Rm 10,9-18; Sal 18; Mt 4,18-22

1 DOMENICA

1.a di Avvento

Is 2,1-5; Sal 121; Rm 13,11-14a; Mt 24,37-44

narrazione



39

Una casa per
vegliare

1 DICEMBRE 2013

Vangelo - Mt 24, 37-44

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Come furono i giorni di Noè, così sarà la venuta del Figlio dell'uomo. Infatti, come nei giorni che precedettero il diluvio mangiavano e bevevano, prendevano moglie e prendevano marito, fino al giorno in cui Noè entrò nell'arca, e non si accorsero di nulla finché venne il diluvio e travolse tutti: così sarà anche la venuta del Figlio dell'uomo. Allora due uomini saranno nel campo: uno verrà portato via e l'altro lasciato. Due donne macineranno alla mola: una verrà portata via e l'altra lasciata. Vegliate dunque, perché non sapete in quale giorno il Signore vostro verrà. Cercate di capire questo: se il padrone di casa sapesse a quale ora della notte viene il ladro, veglierebbe e non si lascerebbe scassinare la casa. Perciò anche voi tenetevi pronti perché, nell'ora che non immaginate, viene il Figlio dell'uomo».

Contenuto

Una casa per vegliare

Riflessione

40

Immagina se inventano una App nel cellulare che ti avvisa quando stai per distrarti? Una App che ti ricorda di vegliare. Non c'è bisogno che sia inventata. Sai perché? Perché le persone che al tuo fianco sono la tua sveglia e tu per loro. La vigilanza che ci insegna il Signore non è la vigilanza di uno che aspetta un castigo, ma l'attesa di Colui che deve venire e che si ama. È una vigilanza piena di gioia e di vita, perché è l'attesa di Colui che viene momento per momento. L'oratorio è il luogo per vivere la bellezza delle relazioni a 360°: la persona più grande ti ricorda di essere attento e saggio; quella più piccola ti insegna a vegliare su di lei. Coraggio: oggi renditi utile a costruire una casa per vegliare.

Ritornello

Andiamo con gioia incontro al Signore

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: **La notte dei racconti**

Linguaggio: narrazione.

Finalità: condividere un momento intergenerazionale in ascolto di aneddoti, storie, riflessioni, ...; sperimentare l'importanza dell'ascolto e dell'attenzione all'altro.

Destinatari: tutti.

Durata: 12-14 h (secondo turnazione libera)

Spazio necessario: al chiuso, un posto adeguatamente allestito con sedie e un piccolo palchetto.

Occorrente: un leggio/ambone; un microfono.

Istruzioni: la prima cosa da fare è scegliere un tema. Per quest'anno noi suggeriamo quello di "Genitori e Figli". L'attività consiste nell'organizzare una notte in cui, liberamente, tutta la comunità (secondo una turnazione che si può stabilire in anticipo) salga su un piccolo palchetto allestito nella sede dell'evento e narri aneddoti, racconti, riflessioni o legga citazioni, storie inerenti al tema scelto e, soprattutto, particolarmente significativi per raccontare della propria generazione, del proprio modo di essere, del proprio modo di interpretare il tema. L'attività non deve mai interrompersi, vale a dire che, stabilito un tempo per ogni narrazione (da 3 a 15', per esempio), tutta la notte deve essere animata con una narrazione ininterrotta.

Per coordinare meglio l'attività, nei giorni precedenti è conveniente individuare dei responsabili che raccolgano le adesioni e creino un semplice palinsesto nel quale saranno inseriti tutti gli interventi; è possibile prevedere anche degli spazi di intervento libero.

Varianti: l'attività si può concentrare anche in un pomeriggio o in una giornata intera, dalla mattina alla sera.

Alcune attenzioni educative: è molto importante che l'attività si svolga in un contesto nel quale si percepisce la sua buona riuscita, ossia laddove ci siano ragazzi, adulti, anziani, famiglie ben predisposti a raccontare e a raccontarsi. Per poter coinvolgere tutti, è opportuno scegliere un giorno che preceda una festività (es. il sabato o un prefestivo) e far cominciare l'attività già nel tardo pomeriggio ad un orario in cui anche famiglie con bambini e anziani non abbiano difficoltà

ad essere presenti. È importante iniziare a promuovere l'attività con parecchio anticipo e in modo quanto più efficace (con volantini, creando un evento sui social network, con inviti mirati ...), magari dedicando uno spazio di riflessione (ed eventualmente di scelta degli aneddoti da raccontare) nei piccoli gruppi che compongono la comunità: per esempio nel gruppo famiglia della parrocchia, nel gruppo giovani dell'Oratorio, nei diversi gruppi di catechismo, ...

Condivisione: la notte dei racconti è un'occasione per concedersi un tempo di "veglia" che sia occasione per manifestare la voglia di "prestare ascolto" ed "essere attenti" agli altri; un momento per conoscere la comunità attraverso quegli episodi, quei brani, quelle storie tanto importanti per chi le racconta o per coloro di cui ci si fa portavoce. È molto importante far cogliere questo aspetto già prima dell'attività, riprendendo successivamente i risultati e le provocazioni emerse.

Titolo: La bella addormentata nel bosco

Linguaggio: narrazione

42

Finalità: stimolare la creatività e la concentrazione; offrire un' occasione ludica che consenta di parlare di "veglia" e attenzione all'altro.

Destinatari: 8/10 -10/13

Durata: 7' a manche

Spazio necessario: luogo al chiuso, non troppo piccolo.

Occorrente: scalpi (numero pari alla metà dei partecipanti); un elenco con delle parole "impronunciabili".

Istruzioni: i ragazzi si dividono in due squadre. Una squadra è quella delle streghe (S1), l'altra si divide in due: belle addormentate(BA2) e fatine (F2).I tre gruppi si dispongono in riga secondo lo schema che segue: le streghe di fronte alle belle addormentate e le fatine interposte tra loro.

S1		BA2
S1		
S1	F2	BA2
S1	F2	
S1	F2	BA2
S1		

ispici

Lo scopo delle fatine è quello di non far addormentare le belle addormentate. Per riuscirci, devono inventare al momento e raccontare loro, alternandosi, una favola/ fiaba senza pronunciare mai alcune parole preventivamente stabilite, per esempio: "cattivo/a", "buono/a", "c'era una volta", "vissero/vivevano", "felici", "castello", "principe", "regina", "strega", tutti i nomi di animali,...

Nel momento in cui una fatina narratrice pronuncia una delle parole vietate (ma anche al fischio dell'arbitro che potrà deciderlo autonomamente), le streghe possono correre a pungere le belle addormentate in fuga che, se toccate con una mano dalle streghe, devono adagiarsi addormentate sul pavimento.

In questa fase di fuggi fuggi generale (che durerà 20 secondi ca. segnati da due fischi dell'arbitro), le fatine possono salvare alcune "belle", rubando lo scalpo delle streghe: ogni scalpo rubato farà risvegliare una bella. Si prosegue la manche riprendendo le posizioni iniziali.

Ogni manche è costituita da due partite nelle quali le squadre invertono i loro ruoli. Vince la squadra che alla fine della manche ha tenuto sveglie il maggior numero di belle addormentate.

Varianti: le belle addormentate colpite dalle streghe e non salvate dalle fatine grazie agli scalpi rubati, possono diventare a loro volta fatine.

Alcune attenzioni educative: in base all'età dei bambini/ragazzi, si possono aggiungere o togliere parole impronunciabili per variarne la difficoltà. È importante che qualcuno prenda appunti sulle storie inedite che verranno fuori: sono frutto della creatività dei bambini/ragazzi e potrebbero diventare oggetto di un opuscolo, contenuto di un sito,... Ad inizio gioco, va spiegato ai bambini/ragazzi che la fase di narrazione è molto importante perché è quella nella quale possono esprimere tutta la loro fantasia.

Condivisione: concluso il gioco, si può cogliere l'occasione per riflettere su quanto ciascuno sia importante affinché le persone cui si vuol bene non si "addormentino" mai, ossia non si lascino prendere dalla pigrizia, dalla noia, dall'apatia, dalle "streghe cattive". Siamo noi che abbiamo il compito di tenerle sveglie con la nostra allegria, con la nostra creatività per non far mai perdere loro la voglia di vivere felici!

2 LUNEDÌ

Is 2,1-5 (opp. 4,2-6); Sal 121; Mt 8,5-11

3 MARTEDÌ

Is 11,1-9; Sal 71; Lc 10,21-24

4 MERCOLEDÌ

Is 25,6-10a; Sal 22; Mt 15,29-37

5 GIOVEDÌ

Is 26,1-6; Sal 117; Mt 7,21.24-27

6 VENERDÌ

Is 29,17-24; Sal 26; Mt 9,27-31

7 SABATO

Is 30,19-21.23-26; Sal 146; Mt 9,35-38
- 10,1.6-8

8 DOMENICA

2.a di Avvento

Is 11,1-10; Sal 71; Rm 15,4-9; Mt 3,1-12

cinema



45

Una casa per la conversione

8 DICEMBRE 2013

Vangelo - Mt 3, 1-12

In quei giorni, venne Giovanni il Battista e predicava nel deserto della Giudea dicendo: «Convertitevi, perché il regno dei cieli è vicino!». Egli infatti è colui del quale aveva parlato il profeta Isaia quando disse: «Voce di uno che grida nel deserto: Preparate la via del Signore, raddrizzate i suoi sentieri!». E lui, Giovanni, portava un vestito di peli di cammello e una cintura di pelle attorno ai fianchi; il suo cibo erano cavallette e miele selvatico. Allora Gerusalemme, tutta la Giudea e tutta la zona lungo il Giordano accorrevano a lui e si facevano battezzare da lui nel fiume Giordano, confessando i loro peccati. Vedendo molti farisei e sadducei venire al suo battesimo, disse loro: «Razza di vipere! Chi vi ha fatto credere di poter sfuggire all'ira imminente? Fate dunque un frutto degno della conversione, e non crediate di poter dire dentro di voi: "Abbiamo Abramo per padre!". Perché io vi dico che da queste pietre Dio può suscitare figli ad Abramo. Già la scure è posta alla radice degli alberi; perciò ogni albero che non dà buon frutto viene tagliato e gettato nel fuoco. Io vi battezzo nell'acqua per la conversione; ma colui che viene dopo di me è più forte di me e io non sono degno di portargli i sandali; egli vi battezerà in Spirito Santo e fuoco. Tiene in mano la pala e pulirà la sua aia e raccoglierà il suo frumento nel granaio, ma brucerà la paglia con un fuoco inestinguibile».

Contenuto

Una casa per la conversione

Riflessione

Conversione: che parola è questa?! Io sono apposto, non ho bisogno di nulla, sono già ok! Attento ragazzo mio, sei proprio sicuro di quello che dici e pensi? Pensa alla conversione come alla ricrescita della pelle dopo una brutta ferita. La ferita è il peccato, l'errore, lo sbaglio. La pelle nuova è la pazienza, la fedeltà, il tendere la mano per farsi aiutare. Lo Spirito Santo è il grande artefice dell'inserimento nostro nella novità del Regno e della nostra graduale crescita nel Regno. Non dobbiamo resistere allo Spirito, non dobbiamo contrastarlo, non dobbiamo spegnerlo. La strada comune dove avviene l'incontro con lo Spirito Santo è l'amore. Quale? L'amore di Dio che è stato diffuso nei nostri cuori per mezzo dello Spirito Santo. Questo amore di Dio tende a esplodere in noi. Come riconoscere la presenza dello Spirito Santo in Oratorio? Chiedi a una persona adulta che ti aiuti a capire quando sbagli nelle azioni, nel linguaggio, nelle scelte. Una casa per la conversione ha le finestre sempre aperte. Lascia entrare il vento dello Spirito Santo.

Ritornello

Vieni, Signore, re di giustizia e di pace

CONTENUTI

isusi

Giochi e attività

Titolo: **Il film della mia vita**

Linguaggio: cinema

Finalità: riuscire a raccontare i cambiamenti della propria vita attraverso le immagini, le sequenze e le musiche dei film.

Durata: 120'

Spazio necessario: interno, fornito di sedie.

Occorrente: un proiettore; un pc o un tablet con connessione ad Internet; fogli e penne.

Istruzioni: prima dell'attività, i ragazzi sono invitati a fare un sondaggio tra gli adulti e i nonni, siano essi conosciuti o no. Per intercettarli, possono dar loro un appuntamento ad hoc in oratorio (anche preparando un evento o una festa), oppure organizzando una o più "spedizioni" al bar; "appostandosi" la Domenica fuori dalla chiesa, ecc.

Le domande da porre nell'intervista sono prevalentemente due:

1. "qual è il film che ti ha colpito di più quando avevi la mia età?"
2. "di quel film, quale scena ti è piaciuta di più e perché?"

Dopo aver raccolto tutto il materiale, si leggono le risposte e ci si confronta, cercando di raccontarsi le scene dei film citati già conosciuti; gli altri si troveranno su Internet.

Con l'aiuto dell'educatore, si cercherà quindi di individuare e interpretare SE E COME quelle scene possono essere collegabili a dei cambiamenti, a delle conversioni appunto, sia dei personaggi del film stesso, sia degli adulti-anziani intervistati (se sono parenti o amici di famiglia ad esempio è più facile).

Infine, la stessa attività viene spostata sui ragazzi: dovranno cercare video o scene significative di film che in qualche modo vedono come descrizione di un loro cambiamento.

Varianti: i film presi in considerazione possono diventare titoli di una rassegna.

Alcune attenzioni educative: si deve lasciare spazio ai ragazzi per pensare ad altre domande da inserire nelle interviste, ma che non siano troppo complicate; è fondamentale seguirli nelle interviste, soprattutto se sono in

esterna all'oratorio. Potrebbero vergognarsi e demotivarsi o, al contrario, farsi prendere dall'entusiasmo ed esagerare nel "pretendere" che gli altri rispondano alle domande anche se non vogliono.

Condivisone: la conversione è sempre un cammino graduale, non accade in un momento preciso e isolato; anche se a volte possiamo ricordarci esperienze forti, indimenticabili, queste sono solo l'inizio di un percorso che non finisce mai; poiché il cristiano è chiamato ad amare infinitamente, non si finirà mai di imparare ad amare. Pensi che il tuo cammino di conversione-cambiamento sia già cominciato? Quando? Hai idea di quale potrebbe essere la prossima tappa del tuo cammino? Quali differenze ci sono tra i film scelti dagli adulti e quelli scelti dai ragazzi? La differenza sta nei contenuti o solo nel genere?

Titolo: Pomeriggio da star!

Linguaggio: cinema.

Finalità: aiutare i ragazzi a riflettere sulla propria autenticità attraverso un cammino ludico di "conversione".

48

Destinatari: dai 10 anni.

Durata: 60'

Spazio necessario: chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: proiettore e pc; casse audio; spezzoni di film vari; (per ogni squadra) accessori, costumi, elementi di scenografia che richiamano specificatamente un film (si guardi l'esempio riportato di seguito).

Istruzioni: i ragazzi vengono divisi in squadre di massimo 10 persone. Ad ogni gruppo viene assegnato un film e vengono, quindi, consegnati loro i materiali/accessori relativi, uno per ogni componente della squadra.

Esempio: Film "Mamma ho perso l'aereo"... parrucca bionda per identificare Kevin, il bimbo protagonista; cappellino di lana e chiave inglese per i due ladri; un aereo; un albero di natale; una borsetta per la mamma di Kevin,...

La prima prova della squadra consiste nell'indovinare il film che le è stato assegnato. La risposta viene accompagnata dall'improvvisazione di una breve scena tratta dalla pellicola, così come i componenti della squadra la ricordano. Qualora le squadre non indovinano subito il film, si possono dare degli indizi. Per ogni indizio chiesto, la squadra acquisisce un oggetto/accessorio/costume in più del quale dovrà poi liberarsi. Ugualmente, vengono assegnati accessori in più

LE
S
C
U
L
E

GENER'AZIONI

nel caso di una improvvisazione insufficiente; tale scelta resta a discrezione degli animatori e serve a stimolare i ragazzi.

La seconda prova si sviluppa, invece, come il musicchiere, solo che questa volta verranno utilizzati dei film! Le squadre si sistemano in fila indiana. L'animatore proietta per pochi secondi una scena tratta da un film qualsiasi. Un componente per ogni squadra (il primo della fila indiana), può correre e prenotarsi a dare la risposta. Ad ogni risposta esatta, la squadra cede uno degli accessori "cinematografici" consegnati all'inizio.

Vince la squadra che "torna prima in sé" ossia i cui componenti riescono a liberarsi delle identità altrui e a recuperare la propria.

Varianti: se si ha molto tempo a disposizione, si può aggiungere una prima fase nella quale i ragazzi conquistano gli accessori e una seconda nella quale, poi, se ne liberano.

Alcune attenzioni educative: è importante che i film scelti e assegnati alle squadre siano molto conosciuti per favorire la prima parte del gioco.

Condivisione: Tutto quello che viviamo, tutte le esperienze che facciamo, anche le visioni stesse di film, possono aiutarci a cambiare o almeno ad iniziare quel percorso di conversione capace di riportarci a noi stessi e farci scoprire chi siamo veramente.

9 LUNEDÌ

IMMACOLATA CONCEZIONE MARIA
Gen 3,9-15.20; Sal 97; Ef 1,3-6.11-12;
Lc 1,26-38

10 MARTEDÌ

Is 40,1-11; Sal 95; Mt 18,12-14

11 MERCOLEDÌ

Is 40,25-31; Sal 102; Mt 11,28-30

12 GIOVEDÌ

Is 41,13-20; Sal 144; Mt 11,11-15

13 VENERDÌ

Is 48,17-19; Sal 1; Mt 11,16-19

14 SABATO

Sir 48,1-4.9-11; Sal 79; Mt 17,10-13

15 DOMENICA

3.a di Avvento
Is 35,1-6a.8a.10; Sal 145; Gc 5,7-10;
Mt 11,2-11

social network



51

Una casa per gli ultimi

15 DICEMBRE 2013

Vangelo - Mt 11, 2-11

In quel tempo, Giovanni, che era in carcere, avendo sentito parlare delle opere del Cristo, per mezzo dei suoi discepoli mandò a dirgli: «Sei tu colui che deve venire o dobbiamo aspettare un altro?». Gesù rispose loro: «Andate e riferite a Giovanni ciò che udite e vedete: i ciechi riacquistano la vista, gli zoppi camminano, i lebbrosi sono purificati, i sordi odono, i morti risuscitano, ai poveri è annunciato il Vangelo. E beato è colui che non trova in me motivo di scandalo!». Mentre quelli se ne andavano, Gesù si mise a parlare di Giovanni alle folle: «Che cosa siete andati a vedere nel deserto? Una canna sbattuta dal vento? Allora, che cosa siete andati a vedere? Un uomo vestito con abiti di lusso? Ecco, quelli che vestono abiti di lusso stanno nei palazzi dei re! Ebbene, che cosa siete andati a vedere? Un profeta? Sì, io vi dico, anzi, più che un profeta. Egli è colui del quale sta scritto: "Ecco, dinanzi a te io mando il mio messaggero, davanti a te egli preparerà la tua via". In verità io vi dico: fra i nati da donna non è sorto alcuno più grande di Giovanni il Battista; ma il più piccolo nel regno dei cieli è più grande di lui».

Contenuto

Una casa per gli ultimi

52

Riflessione

La tessera in Oratorio è importante perché ti ricorda l'appartenenza, il gruppo, la famiglia. Ma per amare e accogliere chi emarginato non serve una scuola specializzata e nessuna tessera. Serve uno sguardo sereno, sorridente e una mano tesa. Questo va gridato a tutti coloro che sono oppressi, emarginati, esclusi, a coloro che non contano niente agli occhi del mondo, impediti quindi di realizzare la loro missione, che la salvezza è venuta. Allora, tu che sei nella scuola: la tua presenza non è più legata allo stipendio e alle ore di lavoro, ma è legata alla condivisione diretta con l'ultimo che hai incontrato in quella scuola. Allora la tua casa diventa l'aula dei più poveri. Ecco allora che il cieco vede, al muto si apre di nuovo la bocca, al sordo si schiude l'orecchio. Tu che sei in Oratorio ricordarti che la casa per gli ultimi non deve essere costruita dalla Caritas, ma nasce con il tuo modo differente di porti davanti ad ogni persona che incontri. Allora la tua casa diventa il centro di chi non ha voce, di chi non è ascoltato, di chi non sa niente, ma tutto questo ti viene da un'intelligenza nuova. Non legarti più alle giustizie umane, ma lega la tua vita alla passione per Cristo che ti possiede e ai fratelli che devono essere redenti, perché la redenzione è per questo mondo, è per questa terra.

Ritornello

Vieni, Signore, a salvarci

CONTENUTI

isup
anspi

Giochi e attività

Titolo: Osservatorio social

Linguaggio: social network.

Finalità: rispondere alle esigenze della parrocchia, favorendo la corresponsabilità e il protagonismo di tutti (grandi e piccoli); stimolare uno spirito collaborativo.

Destinatari: tutti - **Spazio necessario:** una stanza della parrocchia.

Durata: due ore per fase organizzativa, almeno un mese per l'esecuzione.

Occorrente: un computer con connessione ad internet per poter accedere a diversi social network (facebook, twitter, google+,...); fogli e penne.

Istruzioni: l'attività sarà organizzata in più momenti.

Prima fase. Tutta la comunità dell'oratorio e della parrocchia si riunisce per condividere le finalità dell'attività; in questa occasione si cerca di spiegare, soprattutto ai più piccoli, i diversi ruoli da assumere in questo progetto. Tutta la comunità, infatti, divisa in tre fasce, dovrà collaborare al fine di individuare e risolvere i problemi dei bambini e ragazzi della parrocchia. Nello specifico:

- I bambini e i giovanissimi avranno il compito di diventare gli **occhi della comunità**. Dovranno osservarsi a vicenda, scovare situazioni di disagio, intercettare bisogni nascosti e mai resi noti, dovranno intercettare realtà familiari in difficoltà spesso lontane dall'orbita parrocchiale.
- I giovani e gli animatori saranno il **megafono** del progetto: attraverso pagine pubblicate sui diversi social network dovranno rendere noto il problema, l'emergenza, la situazione di difficoltà o il caso che necessita l'intervento di una figura specialistica. Nel far questo, dovranno sempre garantire l'anonimato di tutti i protagonisti della segnalazione e cercare di allertare la squadra d'azione con tutti i mezzi possibili (messaggi privati sul social network, chat di gruppo,...).
- **La squadra d'azione** non sarà altro che il gruppo dei genitori o degli adulti. Loro cercheranno di risolvere le emergenze, talvolta con libere iniziative, talvolta chiamando dei professionisti (magari già presenti tra di loro), talvolta segnalando le situazioni più problematiche a chi di competenza.

Seconda fase. Ciascuna fascia sarà guidata da alcuni animatori/coordinatori esperti. Con i più piccoli verrà stilato una sorta di decalogo del buon osservatore perché essi possano vivere con serietà il proprio ruolo. Alcune semplici regole potrebbero essere "tenere sempre segrete le segnalazioni", "vietato prendere in giro", "essere sempre sinceri", "fidarsi dell'animatore e dei compagni di avventura". I giovani e gli animatori dovranno creare le pagine sui social, creare un logo ben riconoscibile per il

progetto, iniziare a pubblicare alcune notizie e consigli utili, creare una pagina privata o ad accesso limitato per le segnalazioni che sia accessibile solo alla squadra d'azione. Si divideranno poi i compiti: ad esempio alcuni animatori potrebbero gestire lo smistamento delle segnalazioni, alcuni giovani potrebbero favorire lo sviluppo della pagine cercando di allargare la squadra d'azione.... La squadra di adulti dovrà rispondere alle esigenze e alle istanze che vengono fuori, cercando di valorizzare le capacità e le competenze di ciascuno. Facciamo un esempio di quello che potrebbe accadere: un bambino si accorge che un suo amico di scuola non ha il computer per fare le ricerche a casa; lo dice ad un giovane; il giovane, sulle pagine social del progetto, scrive: "chiunque abbia un pc o un suo annesso inutilizzato o vecchio ci scriva in chat". Ricevute delle risposte, gli adulti si prodigheranno nel raccogliere i pezzi trovati, nel passarli al papà informatico che li sistemerà, nel consegnarli al bambino,..."

Terza fase: Dopo un mese dall'inizio del progetto, si procederà a verificare il suo andamento. Ogni gruppo deve evidenziare almeno 4 criticità e 4 positività. Al termine della verifica si deciderà se continuare o meno. In questa fase sarebbe utile la presenza del parroco e del consiglio pastorale che potrebbe anche dare indicazioni per aggiustare il tiro di alcune azioni.

Varianti: sicuramente, nella determinazione delle tre fasce, si potrebbero operare scelte differenti spostando l'asticella dell'età in alto o in basso.

Alcune attenzioni educative: in tutte le fasi del progetto è fondamentale che il responsabile di ogni fascia monitori sempre e controlli che non si cada in atteggiamenti negativi tali da compromettere seriamente la riuscita dell'attività. Ad esempio è fondamentale stroncare sul nascere pettegolezzi e dicerie e lavorare molto sulla riservatezza di ognuno. Inoltre, è utile soffermarsi spesso a riflettere sull'importanza di ciascuno nella buona riuscita del progetto e di come solo insieme si possa dare un servizio davvero prezioso alla comunità.

Condivisione: ogni fase progettuale deve essere accompagnata da momenti di condivisione e riflessione personale, di gruppo e comunitaria. Inoltre, è opportuno condividere con l'intera comunità parrocchiale i risultati ottenuti e le difficoltà incontrate per coinvolgere sempre più persone in questo percorso di solidarietà.

Titolo: Facequiz

Linguaggio: social network.

Finalità: favorire un utilizzo responsabile e virtuoso dei social network, in particolare di facebook.

Destinatari: 14/16 anni - **Durata:** 60'

Spazio necessario: una sala multimediale o, in assenza di questa, una sala dove poter disporre di portatili o smartphone.

GENER'AZIONI

risorse

Occorrente: almeno 4 computer o smartphone dotati di connessione internet; un “superdado” precedentemente costruito;

Istruzioni: il gioco è caratterizzato da una competizione tra quattro squadre e consiste nel totalizzare il maggior numero di punti rispondendo a domande, eseguendo comandi, cercando persone... il tutto su facebook! Preventivamente all'incontro, si costruirà un gruppo chiuso su facebook al quale si dovranno iscrivere i partecipanti al gioco (almeno uno per squadra). Il gioco inizia con il lancio del “superdado” composto da: due facce con il simbolo della lente di ingrandimento, due facce con il punto interrogativo e due facce con il simbolo della tastiera. In base al risultato del lancio l'animatore chiederà:

- **Lente di ingrandimento:** cercare una persona su fb seguendo alcune precise indicazioni da lui fornite (es. è amico di queste 5 persone, ma non di queste 3; vive a, professione ...). Trovata la persona, bisognerà postare la sua foto sulla pagina del gruppo chiuso. Nello scegliere la persona da postare, l'animatore sarà attento ad individuare qualcuno che il gruppo ha un po' emarginato o che, in generale, vive situazioni di disagio.
- **Punto interrogativo:** rispondere ad una domanda precisa cercando la risposta esatta sul web e postarla nella pagina del gruppo. Anche in questo caso, la domanda dovrà avere come tematica “gli ultimi” (esempio: il numero delle persone che muoiono di fame in un paese in via di sviluppo,...).
- **Tastiera:** inventare un testo, una poesia, un'immagine lasciandosi ispirare solo dal tema “una casa per gli ultimi” e postare l'elaborato sulla pagina del gruppo.

Ovviamente, la squadra che posterà per prima le risposte riceverà di volta in volta un punto qualora la risposta sia esatta o corrispondente alle consegne. La squadra che totalizza il maggior numero di punti vince.

Varianti: si potrebbero inserire altre tipologie di azioni (fino a 6), una per ogni faccia del dado. Ad esempio: postare una canzone (simbolo: microfono),... Qualora non si voglia costruire il dado, è possibile usare un dado semplice associando ad ogni numero un'azione.

Alcune attenzioni educative: accertarsi, all'inizio del gioco o magari giorni prima, che si siano iscritti al social network. Se sono tutti iscritti, accederanno a turno dai propri profili; monitorare sempre il lavoro di ciascun gruppo affinché non si inizi a girovagare nel web in meandri lontani dal nostro gioco. Una buona alternativa può essere quella di creare preliminarmente un profilo ad hoc per ciascuna squadra.

Condivisione: Al termine del gioco è importante riprendere il tema generale e riflettere con i ragazzi: conosciamo davvero i nostri amici di facebook? Abbiamo mai cercato qualcosa di interessante e culturalmente motivante nel web? Abbiamo mai usati i social network come uno spazio per esprimere la nostra creatività o li abbiamo sempre vissuti come utenti passivi?

16 LUNEDÌ

Nm 24,2-7.15-17b; Sal 24; Mt 21,23-27

17 MARTEDÌ

Gen 49,2,8-10; Sal 71; Mt 1,1-17

18 MERCOLEDÌ

Ger 23,5-8; Sal 71; Mt 1,18-24

19 GIOVEDÌ

Gdc 13,2-7.24-25a; Sal 70; Lc 1,5-25

20 VENERDÌ

Is 7,10-14; Sal 23; Lc 1,26-38

21 SABATO

Ct 2,8-14 opp. Sof 3,14-17; Sal 32; Lc 1,39-45

22 DOMENICA

4.a di Avvento

Is 7,10-14; Sal 23; Rm 1,1-7; Mt 1,18-24



Una casa per Maria

22 DICEMBRE 2013

Vangelo - Mt 1, 18-24

Così fu generato Gesù Cristo: sua madre Maria, essendo promessa sposa di Giuseppe, prima che andassero a vivere insieme si trovò incinta per opera dello Spirito Santo. Giuseppe suo sposo, poiché era uomo giusto e non voleva accusarla pubblicamente, pensò di ripudiarla in segreto. Però, mentre stava considerando queste cose, ecco, gli apparve in sogno un angelo del Signore e gli disse: «Giuseppe, figlio di Davide, non temere di prendere con te Maria, tua sposa. Infatti il bambino che è generato in lei viene dallo Spirito Santo; ella darà alla luce un figlio e tu lo chiamerai Gesù: egli infatti salverà il suo popolo dai suoi peccati». Tutto questo è avvenuto perché si compisse ciò che era stato detto dal Signore per mezzo del profeta: «Ecco, la vergine concepirà e darà alla luce un figlio: a lui sarà dato il nome di Emmanuele», che significa "Dio con noi". Quando si destò dal sonno, Giuseppe fece come gli aveva ordinato l'angelo del Signore e prese con sé la sua sposa.

Contenuto

Una casa per Maria

58 Riflessione

Ti pongo una domanda: preghi con il Rosario? Perché non chiedi al tuo educatore in Oratorio se ti regala un Rosario? Ti chiederai: e che richiesta è mai, questa? La preghiera del Rosario è una preghiera di abbandono a Maria, la madre di Dio. Quale atto di fede Maria dovette fare, quale atto di abbandono in Dio! Quando più si approfondisce questa realtà, si capisce il Magnificat, l'esplosione di gioia di Maria. Come vorrei che approfondiste, meditaste e chiedeste alla nostra cara Mamma, che partorisce un Figlio rimanendo Vergine, le cose che deve aver capito nel dolore, nella sofferenza e nel pianto attorno a Gesù, perché, pur nell'abbandono in Dio, aveva i perfetti sentimenti umani. Entriamo nel cuore di Maria! Pregare il Rosario in Oratorio, portarlo in tasca, agganciato al tuo cellulare, ti ricorda che per sentirti figlio hai bisogno, sempre e comunque, di una madre. Ricorri a Maria e non sarai mai deluso.

Ritornello

Ecco, viene il Signore, re della gloria

isup

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: **Un sì a regola d'arte**

Linguaggio: arte.

Finalità: attraverso l'utilizzo delle tele pittoriche presenti nella propria parrocchia/oratorio, far conoscere la storia di Maria, ragazzina preadolescente, che si fida del progetto di Dio, Padre Eterno.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: chiesa o salone parrocchiale.

Occorrente: costumi di scena (da pittore e/o falegname e/o elettricista).

Istruzioni: posizionare i partecipanti dinanzi all'opera d'arte con la quale si intende interagire. Il conduttore dell'attività (un animatore di oratorio o il parroco) introduce il personaggio: il pittore (e/o falegname e/o elettricista) che si presenta ai ragazzi come esperto intermediario tra la storia raccontata nell'episodio descritto sulla tela in questione, e il modo con cui è stata resa sulla tela stessa.

Il personaggio può chiedere ai ragazzi che cosa vedono, cosa li colpisce o cosa gli piace/non piace, fino a condurli alla scoperta dei particolari, della storia raffigurata, del messaggio raccontato della storia di Maria.

Varianti: se abbiamo a disposizione più tele mariane possiamo proporre un vero e proprio tour museale con il cambio di personaggi "addetti ai lavori" che, cambiando ogni volta prospettiva, aiuteranno a sottolineare ora l'importanza della luce (eletttricista), ora dei colori (pittore), ora della cornice (falegname), ecc ...

Alcune attenzioni educative: la presentazione che il conduttore fa per introdurre il personaggio è molto importante per creare il clima giusto di attenzione. Occorre far comprendere subito l'importanza del fissare lo sguardo per cogliere particolari che facciano la differenza.

Condivisione: l'attività può aiutare a cogliere la bellezza della storia di Maria e, attraverso essa, si può arrivare alla conoscenza delle storie vocazionali dei ragazzi; inoltre, è certamente un modo per riscoprire le ricchezze artistiche presenti nella propria comunità, che a volte non vengono per niente notate.

L'introduzione dei personaggi è pretesto per far comprendere la necessità del confronto con chi ha delle competenze specifiche o semplicemente un'esperienza maggiore, per guidarci nel conoscere nuove cose e nuovi mondi ... lo spirito di ricerca non dà nulla per scontato!

Titolo: Tagga la bellezza

Finalità: aiutare i ragazzi a riconoscere le cose belle che gli amici hanno e a metterle in risalto visto che di solito si tende a fare il contrario, sottolineando i difetti e gli errori.

Destinatari: tutti.

Durata: 90'

Spazio necessario: stanza dell'oratorio.

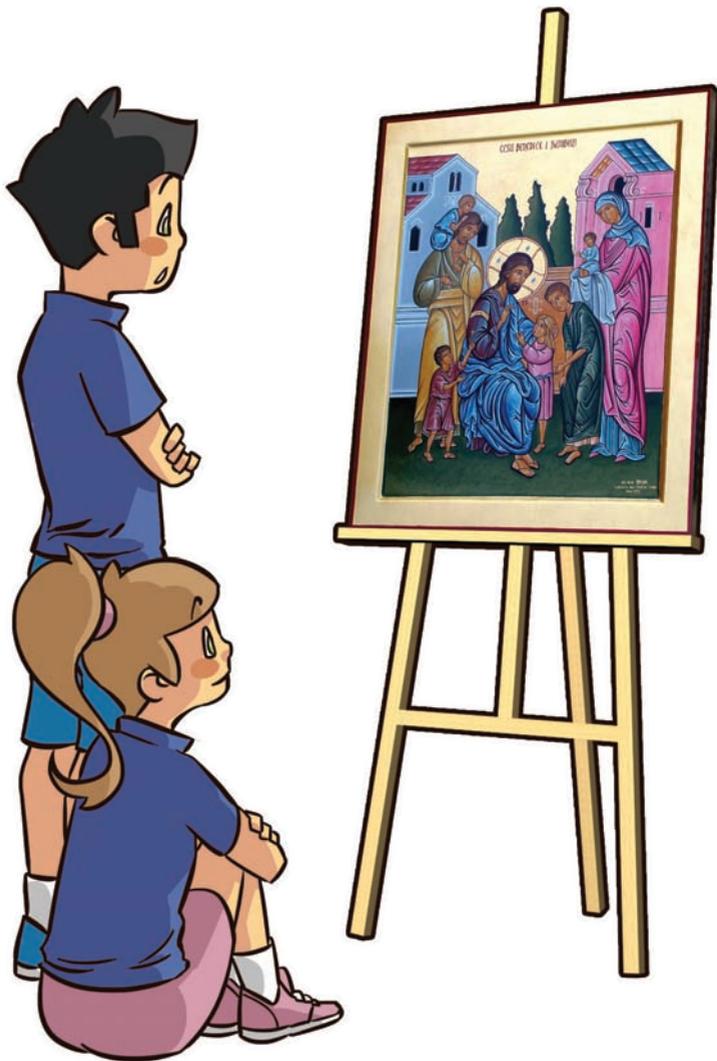
Occorrente: pennarelli; colori a dita; gessetti; carta; pennelli; scotch.

Istruzioni: invitare i bambini/ragazzi a scegliere un compagno e a disporsi con lui in coppia, uno di fronte all'altro. Utilizzando il materiale a disposizione, dovranno a vicenda decorarsi il volto, realizzando sull'altro una "maschera" che ne raffiguri la sua caratteristica peculiare (ad esempio: amico coraggioso – disegno di un leone; amico delicato - disegno di un angelo, ecc ...). Ovviamente, si farà ben attenzione a non dire cosa si sta disegnando. Conclusa questa fase, ciascuno andrà in giro cercando di decifrare la sua maschera. Per farlo, potrà fare domande alle quali gli interpellati possono rispondere solo con un "sì" o un "no". Dopo un certo tempo stabilito dall'animatore, le coppie si ricongiungeranno e ognuno presenterà il suo amico, spiegando il perché della maschera scelta.

Varianti: si può fare questo gioco con i genitori o tra ragazzi di fasce di età diverse. Se il disegno non è una modalità espressiva congeniale per qualcuno, lo si può invitare a comporre una poesia, una rima di presentazione dell'amico, che verrà apposta sulla sua spalla in modo che possa poi essere vista solo dagli altri.

Alcune attenzioni educative: gli educatori possono partecipare al gioco per conoscere meglio i propri ragazzi ed essere conosciuti da loro. Questa attività può essere un buon modo per andare oltre i luoghi comuni dei giudizi superficiali tra ragazzi. Ricordarsi di eliminare dalla sala tutti gli specchi e le superfici riflettenti in genere.

Condivisione: gli altri possono aiutarci a conoscere davvero noi stessi o alcuni aspetti della nostra personalità. Ci accorgiamo che non sempre trasmettiamo messaggi chiari e limpidi su come siamo col nostro modo di porci?



23 LUNEDÌ

MI 3,1-4.23-24; Sal 24; Lc 1,57-66

24 MARTEDÌ

2Sam 7,1-5.8b-12.14a.16; Sal 88; Lc 1,67-79

25 MERCOLEDÌ

NATALE DEL SIGNORE
Is 52,7-10; Sal 97; Eb 1,1-6; Gv 1,1-18

26 GIOVEDÌ

S. STEFANO
At 6,8-10.12; 7,54-59; Sal 30; Mt 10,17-22

27 VENERDÌ

1Gv 1,1-4; Sal 96; Gv 20,2-8

28 SABATO

1Gv 1,5-2,2; Sal 123; Mt 2,13-18

29 DOMENICA

SANTA FAMIGLIA
Sir 3,3-7.14-17a; Sal 127; Col 3,12-21;
Mt 2,13-15.19-23

radio



63

Una casa per la famiglia

29 DICEMBRE 2013

Vangelo - Mt 2, 13-15.19-23

I Magi erano appena partiti, quando un angelo del Signore apparve in sogno a Giuseppe e gli disse: «Alzati, prendi con te il bambino e sua madre, fuggi in Egitto e resta là finché non ti avvertirò: Erode infatti vuole cercare il bambino per ucciderlo». Egli si alzò, nella notte, prese il bambino e sua madre e si rifugiò in Egitto, dove rimase fino alla morte di Erode, perché si compisse ciò che era stato detto dal Signore per mezzo del profeta: «Dall'Egitto ho chiamato mio figlio». Morto Erode, ecco, un angelo del Signore apparve in sogno a Giuseppe in Egitto e gli disse: «Alzati, prendi con te il bambino e sua madre e va' nella terra d'Israele; sono morti infatti quelli che cercavano di uccidere il bambino». Egli si alzò, prese il bambino e sua madre ed entrò nella terra d'Israele. Ma, quando venne a sapere che nella Giudea regnava Archelao al posto di suo padre Erode, ebbe paura di andarvi. Avvertito poi in sogno, si ritirò nella regione della Galilea e andò ad abitare in una città chiamata Nàzaret, perché si compisse ciò che era stato detto per mezzo dei profeti: «Sarà chiamato Nazareno».

Contenuto

Una casa per la famiglia

64

Riflessione

La famiglia di Gesù, Giuseppe e Maria vive nella consapevolezza di avere un dono ed un compito da portare avanti. Guardate, tutti e tre sono uniti profondamente nel medesimo modo di essere e di concepire la vita. Gesù afferma: «Il mio cibo è fare la volontà del Padre. Io da me non faccio nulla, ma quello che piace a lui faccio sempre» (Gv 8,28-29). Maria: «Si faccia di me secondo la tua Parola. Sono la serva del Signore» (Lc 1,38). Giuseppe, uomo giusto, che appena viene avvertito e capisce quello che vuole il Signore, non discute! Tutti e tre sono profondamente uniti nell'attuazione della volontà di Dio, del progetto di Dio. L'essenza della vita di famiglia sta nella consapevolezza di avere un dono da portare avanti, un dono di cui padre e madre non sono i padroni, ma sono coloro che sono stati trovati degni di fiducia per ricevere questo dono, e quindi lo sviluppano secondo la volontà di Dio. In Oratorio hai la possibilità di sentirti sempre a casa, in famiglia. Ricordarti però che dentro la tua stessa famiglia tu stesso/a sei una pietra preziosa per costruire la casa della famiglia di Dio. Come cemento usa sempre la pazienza e la preghiera. Sono molto resistenti!

Ritornello

Beato chi teme il Signore e cammina nelle sue vie

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: Una canzone per...

Linguaggio: radio

Finalità: creare una puntata radiofonica dal titolo “una canzone per ...”. Favorire la conoscenza intergenerazionale attraverso il linguaggio universale della musica, grande “collante” dell’umanità.

Destinatari: tutti.

Durata: più giorni (per le varie fasi preparatorie); ogni puntata, non più di 10’.

Spazio necessario: casa; oratorio.

Occorrente: un cellulare; una playlist di canzoni in formato mp3 (o simile) molto variegata; testi delle canzoni scelte; una cuffia da collegare al cellulare; per una qualità maggiore: pc con microfono o registratore digitale portatile.

Istruzioni: quest’attività è pensata per spazi e, soprattutto, tempi diversi.

65

Fase 1: preparazione

Ognuno sceglie chi intervistare (una sorella, il papà, il nonno,...) e gli chiede quale sia la sua canzone preferita o quella che rappresenta un momento particolare del suo passato, un ricordo indimenticabile. L’intervistatore si farà anche raccontare il perché, prenderà appunti e solleciterà il dialogo con delle domande.

Poi ricercherà e stamperà il testo delle canzoni scelte e recupererà le tracce originali (nel caso in cui queste non si trovassero, le potete fare cantare, anche un solo estratto, all’intervistato).

Fase 2: registrazione

Ognuno registra in autonomia la propria puntata radio, tornando dalle persone scelte per l’intervista. Preventivamente l’educatore avrà fornito allo speaker una traccia di copione: es. saluto al pubblico - nome e finalità della trasmissione - chi abbiamo con noi - lancio della canzone - domande - saluto e ringraziamento finale,...

Un suggerimento tecnico utile è quello di dividere l’intervista in più file audio, già al momento della registrazione, tornerà utile nella prossima fase!

Altra cosa da suggerire è quella di ricordare che si sta parlando con un parente,

pertanto, serve un tono di voce "familiare" e "amichevole": "fate finta che il registratore non ci sia e che non dobbiate realizzare un programma radiofonico!"

Fase 3: montaggio

Occorre ora mettere insieme tutte le piccole puntate per crearne un prodotto unico. Anche un semplice programma per la realizzazione di contenuti multimediali (in dotazione ormai in tutti i pc) permette di assemblare, tagliare e incollare il materiale audio di interviste e canzoni. Si può inserire una sigla all'inizio e alla fine del registrato.

Varianti: le registrazioni o l'ascolto della puntata completa possono essere fatte all'interno di una festa tra le famiglie dell'oratorio, al termine della quale il lavoro può essere consegnato in un cd dal titolo "una canzone per la famiglia (nome)".

Alcune attenzioni educative: se gli intervistatori sono piccoli potrebbe essere utile far sì che condividano il ruolo con un genitore o un fratello non coinvolto nell'intervista.

La preparazione delle domande o la scaletta della puntata potrebbe essere fatta in un lavoro di gruppo in oratorio. Per avere alla fine una puntata che dia voce a tutte le fasce d'età, concordare insieme chi intervistare.

Condivisione: che effetto fa sentire la voce registrata di un nostro familiare raccontare, attraverso una canzone, un pezzo della sua vita? Questa attività ci ha aiutato a conoscerci meglio all'interno della famiglia e tra famiglie della comunità?

Titolo: **Famiglia, su il volume!**

Linguaggio: radio.

Finalità: scoprire il messaggio che l'arcangelo Gabriele ha portato a Giuseppe. Condividere, attraverso prove ed esperienze concrete, un momento di unione familiare.

Destinatari: tutti.

Durata: 20'.

Spazio necessario: un salone.

Occorrente: materiale di qualsiasi tipo, per fare gli ostacoli del percorso: sedie, bastoni, birilli, cerchi, ecc ...

GENER'AZIONI

ispis

Istruzioni: il gioco si sviluppa in due fasi.

Fase 1

Ogni famiglia si dispone dietro la linea del via. Dietro quella di arrivo, invece, c'è il dj Gabriel, radio-angelo che "porta l'annuncio" utile a Giuseppe e Maria per fuggire dall'Egitto. Al via, un membro della famiglia (consigliamo uno dei figli), bendato parte, affrontando il percorso ad ostacoli: il resto della famiglia lo seguirà fornendo indicazioni vocali su dove andare. Ogni volta che il giocatore bendato commette un errore (urta gli oggetti, li fa cadere, non li supera, ecc.), la famiglia lo abbraccia e si continua il percorso. Questa prova serve per determinare il turno di chi risponderà nella successiva fase.

Fase 2

Dj Gabriel leggerà, per tutti i concorrenti, l'annuncio muovendo solo le labbra, senza volume, né bisbiglio, scandendo bene tutte le parole: "Giuseppe, alzati, prendi con te il bambino e sua madre, fuggi in Egitto, e resta là". Ogni famiglia ha un solo tentativo per indovinare. Se la prima arrivata non riesce, tocca alla seconda, poi alla terza...

Finito il primo turno senza che nessuno abbia indovinato, dj Gabriel leggerà la frase dando volume ad una o due parole, ad esempio quelle in maiuscolo: "Giuseppe, alzati, prendi CON TE il bambino e sua madre, fuggi in Egitto, e resta là".

Il gioco continua fino a che non si scopre l'intera frase. Ad ogni nuovo turno, il dj Gabriel "alza il volume" di altre parole.

Varianti: possono essere le famiglie stesse, con un gesto, a decidere su quali parole il Dj Gabriel deve alzare il volume.

Attenzioni educative: proporre questo gioco in incontri tra famiglie, evitando il più possibile che ci siano bambini/ragazzi non accompagnati.

Condivisione: che effetto fa giocare con la tua famiglia? Sentirsi abbracciato e incoraggiato da essa?

30 LUNEDÌ

1Gv 2,12-17; Sal 95; Lc 2,36-40

31 MARTEDÌ

1Gv 2,18-21; Sal 95; Gv 1,1-18

1 MERCOLEDÌ

MARIA Ss. MADRE DI DIO

Nm 6,22-27; Sal 66; Gal 4,4-7; Lc 2,16-21

2 GIOVEDÌ

1Gv 2,22-28; Sal 97; Gv 1,19-28

3 VENERDÌ

1Gv 2,29 - 3,6; Sal 97; Gv 1,29-34

4 SABATO

1Gv 3,7-10; Sal 97; Gv 1,35-42

5 DOMENICA

2.a Natale

Sir 24,1-4.12-16; Sal 147; Ef 1,3-6.15-18; Gv 1,1-18



Una casa per la luce

5 GENNAIO 2014

Vangelo - Gv 1,1-18

In principio era il Verbo, e il Verbo era presso Dio e il Verbo era Dio. Egli era, in principio, presso Dio: tutto è stato fatto per mezzo di lui e senza di lui nulla è stato fatto di ciò che esiste. In lui era la vita e la vita era la luce degli uomini; la luce splende nelle tenebre e le tenebre non l'hanno vinta. Venne un uomo mandato da Dio: il suo nome era Giovanni. Egli venne come testimone per dare testimonianza alla luce, perché tutti credessero per mezzo di lui. Non era lui la luce, ma doveva dare testimonianza alla luce. Veniva nel mondo la luce vera, quella che illumina ogni uomo. Era nel mondo e il mondo è stato fatto per mezzo di lui; eppure il mondo non lo ha riconosciuto. Venne fra i suoi, e i suoi non lo hanno accolto. A quanti però lo hanno accolto ha dato potere di diventare figli di Dio: a quelli che credono nel suo nome, i quali, non da sangue né da volere di carne né da volere di uomo, ma da Dio sono stati generati. E il Verbo si fece carne e venne ad abitare in mezzo a noi; e noi abbiamo contemplato la sua gloria, gloria come del Figlio unigenito che viene dal Padre, pieno di grazia e di verità. Giovanni gli dà testimonianza e proclama: «Era di lui che io dissi: Colui che viene dopo di me è avanti a me, perché era prima di me». Dalla sua pienezza noi tutti abbiamo ricevuto: grazia su grazia. Perché la Legge fu data per mezzo di Mosè, la grazia e la verità vennero per mezzo di Gesù Cristo. Dio, nessuno lo ha mai visto: il Figlio unigenito, che è Dio ed è nel seno del Padre, è lui che lo ha rivelato.

Contenuto

Una casa per la luce

Riflessione

Gesù esisteva prima che Dio creasse l'universo. Il verbo "era" indica la continuità dell'esistenza fuori di ogni tempo. Non vuol dire "c'era e ora non c'è più". Tutto l'opposto: significa che Gesù è fuori del tempo, è per sempre. Gesù è la parola incarnata, è persona divina diventata uomo, è l'ultima manifestazione di Dio, manifestazione che avviene nel Figlio Unigenito uguale al Padre. Gesù è la sapienza personificata nel figlio di Dio. Questa parola-persona era presso Dio, quindi distinta, è la causa dell'esistenza di tutta la creazione. Quella vita che è in lui, è luce che illumina ogni uomo, ogni realtà. Tutta la realtà che vive in modo estraneo a Dio è tenebra. Nessuna persona nasce cattiva, nessuna. È la vita, a volte, che può renderlo incattivito. Nonno, babbo, mamma, il don, l'educatore, l'allenatore, il prof: ognuno di questi (e tanti altri) sono importanti per accogliere e donare Dio come luce che dona vita. Natale buono, Natale dal sapore di bontà. L'Oratorio è la capanna del terzo millennio perché ognuno si senta a casa. Pensa a coloro che arrivano con i barconi sulle nostre coste. E quelli che non vi arrivano...

Ritornello

Il Verbo si è fatto carne e ha posto la sua dimora in mezzo a noi

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: Lux!

Linguaggio: manualità.

Finalità: riflettere sull'importanza di saper riconoscere la Luce vera. Condividere, con tutta la comunità, un'esperienza di confronto e scambio.

Destinatari: tutti

Durata: una settimana in totale.

Spazio necessario: sala dell'Oratorio fornita di tavoli e sedie in base al numero dei partecipanti; la Chiesa.

Occorrente: pasta (formato: pennette rigate); colla a caldo; colla liquida trasparente; glitter dorati (facoltativi); nastro dorato o cordoncino.

Istruzioni: L'attività consiste in due fasi principali.

Fase 1 - I ragazzi si impegnano a realizzare delle stelline con la pasta (come in figura). Nella costruzione del lavoro, vanno seguiti i seguenti passaggi:

- prendere due pennette per volta. Su una sistemare un filo di colla a caldo e attaccare l'altra facendo una leggera pressione. Quando incolliamo la pasta prestiamo attenzione affinché le punte delle pennette siano rivolte verso l'esterno.
- ripetere questo passaggio con altre 4 coppie di pennette.
- dopo aver formato le 5 copie di pennette, assemblarle con l'aiuto della colla a caldo, in modo da formare una stellina.
- prendere un nastro di 10 cm, piegarlo a formare un gancio e incollarlo nella parte posteriore della stellina sempre con la colla a caldo.
- eventualmente, si può cospargere la parte anteriore della stellina con poca colla liquida e spruzzare dei glitter. Aspettare che si asciughi la colla per eliminare i glitter in eccesso.



Fase 2 - I bambini/ragazzi dovranno costruire molte stelline per poi donarle a tutta la comunità, alla fine della celebrazione domenicale. Per poterla "guadagnare", gli

adulti dovranno rispondere alla domanda: "come possiamo diventare strumenti della Luce vera che è Gesù"? I ragazzi appunteranno le risposte per poi discuterne insieme agli animatori.

Varianti: il laboratorio può essere rivolto contemporaneamente anche agli adulti.

Alcune attenzioni educative: se i bambini sono molto piccoli, fare attenzione con la colla a caldo, affidando tale operazione all'animatore o, in caso di gruppi misti, ai più grandi.

Condivisione: simbolicamente, tali stelle ricordano la luce. Gesù è la Luce che illumina ogni uomo, la Luce vera che riscalda i nostri cuori. Ebbene, questa Luce non è qualcosa di lontano, ma è presente dentro noi: nell'ascolto, nel consiglio, nel gesto amorevole che compiamo verso gli altri. Rendere partecipe la comunità dell'importanza di questa Luce, preparando e donando a tutti tali stelle, è un modo per invitare tutti a diventare strumenti della Luce vera.

Titolo: Sono dono per te!

Linguaggio: manualità.

Finalità: riflettere insieme sull'importanza del "farsi dono" e del portare la Luce nella vita degli altri. Comprendere che ciascuno è dimora di Gesù ed espressione del Suo amore.

Destinatari: tutti.

Durata: 90'

Spazio necessario: sala dell'Oratorio fornita di tavoli e sedie in base al numero dei partecipanti.

Occorrente: scatole di scarpe con coperchio; biadesivo (oppure colla vinilica e pennello per spalmarla più facilmente); cannucce colorate; forbici; fogli di carta colorati (se non si hanno questi ultimi si possono utilizzare dei fogli bianchi e i ragazzi provvederanno a colorarli).

Istruzioni: l'animatore che conduce l'attività, spiega che è tempo di Natale e che è bene confezionare un regalo per un nostro amico all'interno del gruppo. Il nostro dono non consisterà in qualcosa di materiale, ma in un "gesto positivo" che possa regalare un sorriso e un'emozione al nostro compagno.

Fase I - Innanzitutto occorre costruire il pacco regalo:

- prendere la scatola e coprire la base esterna con il biadesivo, facendo attenzione che questo la ricopra perfettamente;

- staccare la parte superiore del nastro e, man mano, attaccare le cannuccie che devono essere molto vicine, affinché possa risultare un lavoro uniforme. Se le cannuccie sono più lunghe dello scatola si possono tagliare secondo la giusta lunghezza. Le cannuccie possono essere sistemate alternando 3 colori oppure sistemandole secondo le tonalità dell'arcobaleno o scegliendo una tinta unita, a seconda del gusto personale;
- una volta coperta completamente tutta la superficie di una faccia, passare alle facce laterali, sempre con la stessa tecnica. Ora, però, bisogna tener presente che la scatola dovrà essere chiusa, quindi non sistemeremo le cannuccie sulla parte superiore delle facce per favorire la chiusura con il coperchio;
- infine ricoprire anche il coperchio;
- sui fogli colorati, ritagliare dei disegni o delle lettere che attaccheremo sulla superficie delle cannuccie con il biadesivo: possiamo ritagliare delle stelline, cuoricini, delle lettere per comporre il nostro nome o quello del nostro amico che riceverà il regalo.

Fase 2 - È il momento di scegliere il dono da mettere all'interno: cosa posso donare a Filippo perché lui sia felice? Quale dono lo può rendere felice per sempre? Forse sapere che ha un amico su cui contare. Portiamo tutti a riflettere su cosa ci rende veramente felici. Ognuno penserà, quindi, quale gesto simbolico donare ad un compagno (es. l'emozione di un caldo abbraccio, un "batti cinque" guardandosi negli occhi, un "ti voglio bene", ... sono questi i regali che purtroppo tra molti amici oggi mancano). Al via dell'animatore, si scambieranno i doni preparati. Quando il compagno che ha ricevuto il dono aprirà la scatola, chi ha fatto il regalo "donerà" all'amico concretamente un abbraccio, un bacio. Dopo aver riflettuto insieme sulle reazioni, ognuno porterà a casa i pacchi ricevuti, ricordando il valore affettivo che custodisce quel dono.

Varianti: nel pacco, oltre a dei gesti simbolici, come dono si possono inserire anche delle scritte che descrivano l'intenzione del regalo.

Alcune attenzioni educative: sarà premura dell'animatore fare in modo che tutti ricevano un regalo, invitando ciascuno a preparare un dono soprattutto per chi è nuovo del gruppo e non è ancora ben integrato.

Condivisione: è importante far riflettere su quali emozioni si provino sia nel donare sia nel ricevere un regalo. Quello ricevuto è un dono che vi ha reso felici? Ne ricevete spesso di questi doni? Il Vangelo della domenica ci presenta il grande dono che Dio ha fatto a ciascuno di noi. Dio si è fatto uomo ed è venuto tra gli uomini! Il Natale, quindi, è il giorno in cui ognuno di noi apre il pacco regalo che Dio ci dona: la nascita di Gesù, il Figlio Unigenito, che è l'espressione più grande del Suo amore per noi.

6 LUNEDÌ

EPIFANIA DEL SIGNORE
Is 60,1-6; Sal 71; Ef 3,2-3.5-6; Mt
2,1-12

7 MARTEDÌ

1Gv 3,22 - 4,6; Sal 2; Mt 4,12-17.23-25

8 MERCOLEDÌ

1Gv 4,7-10; Sal 71; Mc 6,34-44

9 GIOVEDÌ

1Gv 4,11-18; Sal 71; Mc 6,45-52

10 VENERDÌ

1Gv 4,19 - 5,4; Sal 71; Lc 4,14-22a

11 SABATO

1Gv 5,5-13; Sal 147; Lc 5,12-16

12 DOMENICA

BATTESIMO DEL SIGNORE
Is 42,1-4.6-7; Sal 28; At 10,34-38;
Mt 3,13-17

video



75

Una casa per l'umanità

12 GENNAIO 2014

Vangelo - Mt 3,13-17

In quel tempo, Gesù dalla Galilea venne al Giordano da Giovanni, per farsi battezzare da lui. Giovanni però voleva impedirglielo, dicendo: «Sono io che ho bisogno di essere battezzato da te, e tu vieni da me?». Ma Gesù gli rispose: «Lascia fare per ora, perché conviene che adempriamo ogni giustizia». Allora egli lo lasciò fare. Appena battezzato, Gesù uscì dall'acqua: ed ecco, si aprirono per lui i cieli ed egli vide lo Spirito di Dio discendere come una colomba e venire sopra di lui. Ed ecco una voce dal cielo che diceva: «Questi è il Figlio mio, l'amato: in lui ho posto il mio compiacimento».

Contenuto

Una casa per l'umanità

Riflessione

«Lascia fare per ora, perché conviene che adempriamo ogni giustizia». Cosa vuol dire Gesù con questa parola? Gesù, facendosi uomo, si è fatto uguale all'uomo in tutto, fuorché nel peccato. Egli ha assunto su di sé la natura umana peccatrice ed il peccato di tutti è diventato anche suo, per cui dice a Giovanni: «Tu mi battezzi solo perché appartengo all'umanità», «Conviene che adempriamo ogni giustizia», cioè: io sono parte dell'umanità che è nel peccato, e il peccato dell'umanità è anche mio. In altre parole Gesù dice: «Non mi distaccherò mai dall'umanità, anche se l'umanità mi ucciderà; fino alla fine porterò la mia salvezza». Beati coloro che vivono l'Oratorio come un luogo dove non si giudica, non si attaccano le etichette di giudizio affrettato, ma si cresce insieme come fratelli che sbagliano e si rialzano in piedi. L'Oratorio è una palestra per allenarsi a vivere nella casa dell'umanità del mondo.

Ritornello

Il Signore benedirà il suo popolo con la pace

Giochi e attività

Titolo: Video che cambiano l'umanità.

Linguaggio: video.

Finalità: favorire uno scambio di opinioni, riflessioni e metodologie sul tema del cambiamento dell'umanità.

Destinatari: tutti.

Durata: 120'

Spazio necessario: stanze dell'Oratorio.

Occorrente: (per ciascun gruppo) un dispositivo per realizzare video (videocamera, fotocamera o cellulare); il testo in fotocopia di una delle 5 canzoni scelte per l'attività; la traccia audio della canzone e, a seconda del formato fornito, stereo o pc con casse audio.

Istruzioni: i partecipanti vengono divisi in gruppi di 10 – 15 persone di età diverse. Ad ogni gruppo viene assegnato il materiale e una canzone in particolare, relativa al cambiamento, a scelta tra cinque proposte:

- Apriti cuore (Lucio Dalla)
- Un'altra vita (Franco Battiato)
- Ricomincia così (Nomadi)
- In cammino (Claudio Baglioni)
- Acqua nell'acqua (Claudio Baglioni)

A questo punto si chiede loro di realizzare un video musicale che coinvolga tutti o in comparse a coppia o in gruppetti, purché sullo schermo ci siano sempre un adulto/anziano e un giovane/ragazzo/bambino; è opportuno spiegare che dovrà esserci continuità nell'uscita delle comparse e che è possibile rappresentare scene singole o una storia.

Il senso del video deve essere legato ai cambiamenti che ognuno di noi deve compiere in favore dell'umanità. Seguirà la visione dei video in una sala comune e si faranno le considerazioni finali.

Varianti: l'attività si può svolgere in più giornate, lasciando ai gruppi la possibilità di incontrarsi anche singolarmente.

Alcune attenzioni educative: prima di realizzare il video, bisogna confrontarsi all'interno del gruppo sul tema del cambiamento che ciascuno dovrebbe attuare in rispetto all'umanità (es. "non sprecare acqua"). Per facilitare la discussione, si può anche fornire una traccia di riflessione scritta. Poiché tutti i membri di ogni gruppo devono partecipare al video, si alterneranno nell'effettuare le riprese.

Condivisione: la nostra umanità condivide la stessa storia, lo stesso pianeta eppure tutti siamo così diversi! Ebbene, occorre che ciascuno comprenda le differenze esistenti e attui su di sé un cambiamento che consenta di vivere in pieno rispetto verso tutti. Far emergere le differenze emerse dal confronto generazionale può facilitare la riflessione in "grande scala" sull'umanità.

Titolo: DocumentiAMO se cambiAMO!

Linguaggio: video

Finalità: favorire la riflessione sul tema di come l'uomo e l'umanità intera possano cambiare. Sperimentare il cambiamento.

Destinatari: dai 13 anni.

Durata: minimo una settimana.

Spazio necessario: sale dell'Oratorio, casa dei ragazzi.

Occorrente: (per ogni persona) un dispositivo capace di realizzare video; un proiettore e un pc con casse audio.

Istruzioni: l'attività consiste in più fasi.

Fase 1

Ci si incontra e si spiega l'attività, dividendo i partecipanti in gruppi di massimo quindici persone.

Fase 2

Ogni gruppo, in autonomia, analizza la situazione del proprio impegno quotidiano verso sé e verso gli altri; si analizzano i punti deboli, gli atteggiamenti, i comportamenti e le abitudini sbagliate che ogni membro del gruppo assume nel proprio contesto familiare e sociale; si elencano e si documentano con una ripresa video questi aspetti negativi che ci si impegna a cambiare.

Fase 3

Nell'arco di una settimana, ogni componente del gruppo cercherà di migliorare questi aspetti e documenterà, da solo, attraverso un filmato realizzato con il cellulare, questo cambiamento. Nel video deve essere presente anche la testimonianza di chi ha beneficiato di tale positiva trasformazione.

Fase 4

Al termine della settimana ci si riunisce e si provvede a vedere il video iniziale di gruppo e i vari cambiamenti che ci sono stati. Vince la squadra che è riuscita ad effettuare più cambiamenti e che ha fornito più considerazioni in merito ai benefici del cambiamento sia personale sia verso gli altri.

Varianti: si può pensare di effettuare una verifica dopo un mese o tre mesi o a fine anno oratoriano e vedere quanti e quali cambiamenti sono durati nel tempo e quali sono falliti, assegnando magari un premio alla squadra che si è mantenuta più fedele ai propositi.

Alcune attenzioni educative: monitorare in itinere che i ragazzi stiano lavorando alla missione e avvisare le famiglie riguardo all'attività, in modo che possano anche essere loro a spronarli su alcuni cambiamenti.

Condivisione: La nostra umanità spesso ci rende fragili e sensibili agli sbagli; ma far parte dell'Umanità in senso ampio ci deve portare a cambiare affinché il nostro convivere e condividere sia segno della presenza di Dio nel mondo.

13 LUNEDÌ

1Sam 1,1-8; Sal 115; Mc 1,14-20

14 MARTEDÌ

1Sam 1,9-20; Cant. 1Sam 2,1,4-8; Mc 1,21b-28

15 MERCOLEDÌ

1Sam 3,1-10.19-20; Sal 39; Mc 1,29-39

16 GIOVEDÌ

1Sam 4,1b-11; Sal 43; Mc 1,40-45

17 VENERDÌ

1Sam 8,4-7.10-22a; Sal 88; Mc 2,1-12

18 SABATO

1Sam 9,1-4.17-19.26a; 10,1a; Sal 20; Mc 2,13-17

19 DOMENICA

2.a Domenica Tempo Ordinario
Is 49,3.5-6; Sal 39; 1Cor 1,1-3; Gv 1,29-34

arti grafiche



81

Una casa per lo Spirito

19 GENNAIO 2014

Vangelo - Gv 1,29-34

In quel tempo, Giovanni, vedendo Gesù venire verso di lui, disse: «Ecco l'agnello di Dio, colui che toglie il peccato del mondo! Egli è colui del quale ho detto: "Dopo di me viene un uomo che è avanti a me, perché era prima di me". Io non lo conoscevo, ma sono venuto a battezzare nell'acqua, perché egli fosse manifestato a Israele». Giovanni testimoniò dicendo: «Ho contemplato lo Spirito discendere come una colomba dal cielo e rimanere su di lui. Io non lo conoscevo, ma proprio colui che mi ha inviato a battezzare nell'acqua mi disse: "Colui sul quale vedrai discendere e rimanere lo Spirito, è lui che battezza nello Spirito Santo". E io ho visto e ho testimoniato che questi è il Figlio di Dio».

Contenuto

Una casa per lo Spirito

Riflessione

Giovanni il Battista, precursore mandato da Dio come nuovo Elia per preparare le vie del Signore, vede Gesù e dice: «Ecco l'Agnello di Dio che toglie il peccato del mondo». Il Signore Gesù toglie il peccato del mondo. Lui lo sa che il suo compito è questo, però non potrebbe togliere il peccato del mondo se si sottraesse al peccato del mondo; tutte le volte che invece lo fa ricadere su di sé, nel medesimo tempo lo toglie, perché la sua vita di santità permea tutta l'esistenza umana. È la nostra grande via: non dobbiamo temere il male che c'è nel mondo, dobbiamo temere il bene che manca nel mondo, e allora vinci il male con il bene. Non metterti a piangere per il male che c'è, non incontrarti solo con il limite del tuo fratello: vai oltre, senti che è chiamato a qualcosa di grande. Non fermarti sui suoi difetti, su quel che ha fatto, su quel che ha combinato: vai dentro il suo cuore, porta su di te quel peccato anche se ti offende, ti colpisce; portalo! Troppo facile non frequentare più l'Oratorio perché ti senti preso in giro e deriso. Lo Spirito Santo va pregato ogni giorno con la semplice e stupenda preghiera del Gloria al Padre... In Oratorio (e dovunque) lo Spirito Santo ti sorprenderà sempre. Vivere l'Oratorio significa non lasciare un vuoto con la tua assenza, ma donare vita con la tua presenza. per tutti.

Ritornello

Ecco, Signore, io vengo per fare la tua volontà

Giochi e attività

Titolo: **Da casa degli spiriti a casa dello Spirito**

Linguaggio: arti grafiche

Finalità: confrontarsi tra generazioni sul modo diverso di concepire il significato di “casa per lo Spirito”.

Destinatari: tutti.

Durata: 120'

Spazio necessario: stanze dell'oratorio.

Occorrente: (per ogni gruppo) un foglio di carta molto grande (es. 2mt x1); tempere e pennelli o bombolette spray; matite e gomme; pennarelli.

Istruzioni: si formano diversi gruppi di lavoro. In ogni gruppo ci deve essere uno o più “consulenti” anziani. Con il materiale a disposizione, dovranno fare un murales sul tema “una casa accogliente per lo Spirito”, stabilendo delle “regole” della casa stessa.

Alla fine dell'attività, una giuria valuterà le diverse case e le loro regole, per decretare la più bella casa dello Spirito.

Varianti: l'attività può trasformarsi in laboratorio manuale, chiedendo ai gruppi di costruire la casa in 3D con scatole di cartone molto grandi, pennarelli, cartelloni e materiali da riciclo vari (giornali, riviste, bottiglie di plastica, carta per imballaggi, nastri, ...). Per permettere ai gruppi di lasciarsi ispirare, potrebbero essere dati dei brani della Bibbia e del Vangelo dove si parla o si intuisce cosa possa voler dire la parola “casa”.

Alcune attenzioni educative: prima di cominciare il murales, può essere utile far riflettere i gruppi su quale significato simbolico tale disegno potrebbe assumere. Lo si potrebbe fare, per esempio, introducendo una piccola dinamica: es. far sì che ragazzi e anziani vengano avvolti da una coperta, ad intendere il conforto, la pace, il calore di un luogo sicuro e accogliente, di un qualcosa che avvolge e protegge. Potrebbe essere utile dare delle indicazioni/limitazioni nella definizione delle regole di comportamento in casa perché lo Spirito possa dimorare. Per esempio: le regole devono essere espresse in forma di affermazione, le regole devono descrivere un comportamento migliorabile, e poter essere rispettate da tutti, le regole devono essere almeno 4,...

La diversità di esperienze tra ragazzi e anziani potrebbe essere fonte di arricchimento reciproco; il confronto può aiutare gli anziani a capire maggiormente i ragazzi e quest'ultimi a capire i primi, ma va gestito bene, quindi meglio se l'animatore affianca i gruppi.

Condivisione: Questa attività potrebbe aiutare i ragazzi e i bambini a cogliere il valore del rispetto degli ambienti e di se stessi: quali differenze sentono e immaginano adulti e ragazzi rispetto al confort e alla sensazione di sicurezza attribuite alla casa? L'allestimento e la gestione della casa per lo Spirito è diversa tra bambini e anziani o infondo vogliamo la stessa cosa? Ci si potrebbe aiutare a vicenda? Quanto manteniamo "pulito" il nostro cuore? Quanto ci teniamo ad accogliere altri e condividere il nostro ambiente? Quanto riconosciamo il valore di chi ha vissuto più di noi?"

Titolo: Magica vita!

Linguaggio: arti grafiche.

Finalità: suscitare l'attenzione per "ciò che non si vede".

Destinatari: tutti.

Durata: almeno un mese.

Spazio necessario: una sala dell'oratorio; rispettive case dei ragazzi.

Occorrente: (per ogni ragazzo) un bicchiere di plastica; un po' di ovatta; un po' di terra; dei legumi; fogli e pastelli; una spillatrice; un pennarello indelebile.

Istruzioni: si consegna ad ogni bambino/ragazzo un bicchiere pieno di terra, al cui interno è stato messo un legume in un po' di ovatta bagnata. Si chiede loro di pensare ad un impegno che si vuol prendere per far "nascere" qualcosa di buono nella propria vita (es. "essere meno permaloso per avere più amici") e di scriverlo sul bicchiere con il pennarello. Ognuno porterà la piantina a casa con il compito di disegnare quotidianamente quello che vede su un foglietto quadrato di ca.20 cm; nel farlo, userà sempre le stesse dimensioni.

Alla fine del mese, ognuno avrà ca.25-30 foglietti sui quali è disegnata la progressiva crescita della pianta. Spillando i fogli insieme solo su un lato e scorrendo tra le dita i foglietti dall'altro lato velocemente, si creerà, come in un cartone animato, l'immagine in movimento della pianta che cresce. Tornando in Oratorio ciascuno con la propria piantina, si verificheranno le animazioni e si commenterà insieme l'esperienza, cercando di capire come sono andati i diversi propositi di impegno.

Varianti: al posto dei legumi si possono fornire dei semi di piante e, alla fine dell'attività, si può costruire l'orto dell'oratorio curato dalle famiglie.

Alcune attenzioni educative: spiegare ai ragazzi che non è importante saper disegnare, l'importante è fare uno schizzo di quello che vedono; eventualmente possono farsi aiutare da un altro componente della famiglia più abile nel disegno.

Condivisione: grazie alla luce, all'ossigeno e all'acqua, le piante sono cresciute, come loro devono fare con l'impegno preso. Qual è la loro luce, il loro ossigeno, l'acqua? Cosa può aiutarli a migliorare il proprio spirito? Ciò che è essenziale per vivere è invisibile agli occhi, è dono di Dio. È Dio che aiuta ciascuno a far germogliare l'impegno preso verso se stessi, la famiglia e gli amici.



20 LUNEDÌ

1Sam 15,16-23; Sal 49; Mc 2,18-22

21 MARTEDÌ

1Sam 16,1-13a; Sal 88; Mc 2,23-28

22 MERCOLEDÌ

1Sam 17,32-33.37.40-51; Sal 143; Mc 3,1-6

23 GIOVEDÌ

1Sam 18,6-9; 19,1-7; Sal 55; Mc 3,7-12

24 VENERDÌ

1Sam 24, 3-21; Sal 56; Mc 3,13-19

25 SABATO

At 22,3-16 opp. At 9,1-22; Sal 116; Mc 16,15-18

26 DOMENICA

3.a Domenica Tempo Ordinario
Is 8,23b - 9,3; Sal 26; 1Cor 1,10-13.17;
Mt 4,12-23

gioco



87

Una casa per
dire il proprio sì

26 GENNAIO 2014

Vangelo - Mt 4,12-23

Quando Gesù seppe che Giovanni era stato arrestato, si ritirò nella Galilea, lasciò Nàzaret e andò ad abitare a Cafarnaò, sulla riva del mare, nel territorio di Zàbulon e di Neftali, perché si compisse ciò che era stato detto per mezzo del profeta Isaia: «Terra di Zàbulon e terra di Neftali, sulla via del mare, oltre il Giordano, Galilea delle genti! Il popolo che abitava nelle tenebre vide una grande luce, per quelli che abitavano in regione e ombra di morte una luce è sorta». Da allora Gesù cominciò a predicare e a dire: «Convertitevi, perché il regno dei cieli è vicino». Mentre camminava lungo il mare di Galilea, vide due fratelli, Simone, chiamato Pietro, e Andrea suo fratello, che gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. E disse loro: «Venite dietro a me, vi farò pescatori di uomini». Ed essi subito lasciarono le reti e lo seguirono. Andando oltre, vide altri due fratelli, Giacomo, figlio di Zebedeo, e Giovanni suo fratello, che nella barca, insieme a Zebedeo loro padre, riparavano le loro reti, e li chiamò. Ed essi subito lasciarono la barca e il loro padre e lo seguirono. Gesù percorreva tutta la Galilea, insegnando nelle loro sinagoghe, annunciando il vangelo del Regno e guarendo ogni sorta di malattie e di infermità nel popolo.

Contenuto

88 **Una casa per dire il proprio sì**

Riflessione

Oggi è più facile dire ok, invece che sì. Siamo troppo esposti al vento dell'America! Ma il significato è lo stesso. Hai pensato che anche da te il Signore attende un tuo personale sì, un ok? Pietro e Andrea prima, e Giacomo e Giovanni poi, hanno accolto immediatamente l'invito di Gesù a seguirlo come pescatori di uomini. Dite di sì al Signore, non tardate. Quando avete detto di sì, sa lui come portarvi avanti, ma il grande problema è che ad un certo momento bisogna decidersi e dire: «Signore tu hai vinto, tu sei dentro di me». Il Signore deve vincere in noi altrimenti non viviamo! Bisogna decidere se si sta con Cristo oppure no. «Signore, sulla tua Parola io getto la mia vita»: in quel momento nasce il popolo di Dio. Una parrocchia, un Oratorio, una famiglia si regge in maniera forte, energica e potente quando è il Cristo Signore che unisce le nostre vite, non i nostri sentimenti, non i nostri razionalismi, non i nostri comodi! Alza il tuo pollice con la mano destra (come lo vedi spesso fare da Papa Francesco). Con il tuo sì il Signore farà grande cose.

Ritornello

Il Signore è mia luce e mia salvezza

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: **I want you!**

Linguaggio: gioco

Finalità: condividere un momento ludico tra generazioni creando un contatto fisico e di sguardo; riflettere sulla chiamata di Dio verso ciascuno.

Destinatari: tutti

Durata: 15'

Spazio necessario: all'aperto o al chiuso in uno spazio sufficientemente grande.

Occorrente: un numero di sedie pari alla metà dei partecipanti.

Istruzioni: si formano due gruppi: gli adulti si siedono su delle sedie poste in cerchio, i ragazzi si pongono ognuno dietro ciascuna sedia, alle spalle degli adulti; in sostanza si farà in modo che dietro ogni adulto ci sia un ragazzo in piedi.

Il cerchio di sedie contiene una sedia vuota. Il ragazzo che si pone dietro questa sedia sarà, all'inizio, il Sommo, colui che decide del gioco. Egli, infatti, deve guardare negli occhi gli adulti seduti e chiamare qualcuno di essi a sedersi alla sua sedia. Per fare ciò, userà un segnale convenzionale precedentemente concordato (un occholino, il battito veloce delle palpebre,...). I ragazzi in piedi dietro le sedie, hanno il compito di bloccare con le braccia l'adulto che, chiamato dal Sommo, si muove per raggiungere la sedia vuota. Se un ragazzo blocca un adulto in modo immotivato, scambierà il suo ruolo con lui. Chi rimane con la sedia vuota davanti a sé, diventa il Sommo.

Si possono ripetere più manche nelle quali gli adulti e i ragazzi si scambiano i ruoli.

Varianti: se i giocatori sono troppi e le sedie non sono sufficienti, ci si può sedere a terra (è preferibile che per terra si siedano i ragazzi); in questo caso, però, i giocatori in piedi devono essere posti ad una distanza tale da permettere a quelli seduti per terra di alzarsi almeno da terra senza essere bloccati prima.

Se il numero di adulti non è pari a quello dei ragazzi, si possono anche mischiare i due gruppi.

Attenzioni educative: ricordare a tutti di misurare la forza nella fase di "bloccaggio";

Condivisione: è importante far capire ai partecipanti che in questo gioco non ci sono né vincitori né vinti, e che –al contrario- si tratta di un gioco nel quale bisogna guardarsi intorno e prestare attenzione; come nella vita: Dio chiama ognuno di noi in modo impercettibile, invitandoci alla conversione e a seguire la sua voce; sta a noi rispondere “sì” con tempismo e slancio!

Titolo: Pesci alle reti

Linguaggio: gioco.

Finalità: divertirsi e riflettere sul proprio modo di accogliere le novità e “dire sì” agli altri.

Destinatari: dagli 8 anni in poi.

Durata: 10' a manche

Spazio necessario: all'aperto o al chiuso in uno spazio sufficientemente grande.

Occorrente: nessuno.

Istruzioni: I partecipanti vengono divisi in 2 squadre; una squadra rappresenta quella dei pesci, l'altra la rete. Coloro che formano la rete si dispongono in cerchio tenendosi per mano. I pesci, invece, devono uscire ed entrare continuamente dalla rete a loro piacimento, passando sotto le mani unite dei compagni.

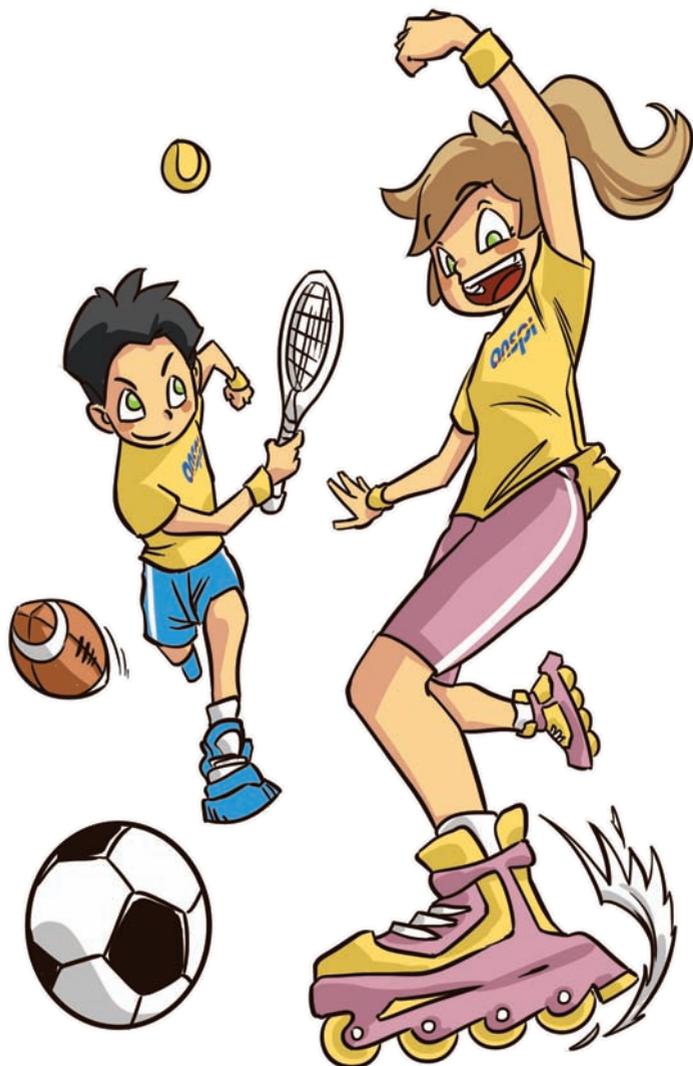
Ogni volta che usciranno e rientreranno, conquisteranno un punto. Prima dell'inizio del gioco, la squadra della rete decide in segreto un numero (da 20 in su). Non appena il gioco inizia (segnato dal via dell'animatore), tutti i coloro che formano la rete iniziano a contare a mente.

Arrivati al numero stabilito, “le reti” si piegano sulle ginocchia così da intrappolare i pesci che non sono usciti in tempo. Dei pesci rimasti fuori dalla rete, chi ha conquistato più punti vince.

Varianti: eliminando il sistema dei punti per i pesci, il gioco può proseguire facendo sì che i pesci intrappolati vadano a formare anche loro la rete, si decida un nuovo numero e si riprenda a giocare fino a quando tutti i pesci sono stati catturati.

Attenzioni educative: Per facilitare il conteggio a mente, suggerire alla squadra della rete di stabilire dei segnali convenzionali dettati da un capogruppo. Per esempio muovere la testa al “5”, strizzare gli occhi al “10”,... Occorre ci siano degli animatori a contare i punti dei pesci che escono e rientrano dalla rete.

Condivisione: la cattura dei pesci arriva in un momento imprevedibile, come tante situazioni e tanti incontri che accadono nella nostra vita. Occorre dire sempre in modo forte e deciso il nostro "sì" alla vita, sapendo distinguere le vere chiamate da quelle che possono "catturarci" come pesci in una rete.



27 LUNEDÌ

2Sam 5,1-7.10; Sal 88; Mc 3,22-30

28 MMARTEDÌ

2Sam 6,12b-15.17-19; Sal 23; Mc 3,31-35

29 MMERCOLEDÌ

2Sam 7,4-17; Sal 88; Mc 4,1-20

30 GGIOVEDÌ

2Sam 7,18-19.24-29; Sal 131; Mc 4,21-25

31 VVENERDÌ

2Sam 11,1-4a.5-10a.13-17; Sal 50; Mc 4,26-34

1 SSABATO

2Sam 12,1-7a.10-17; Sal 50; Mc 4,35-41

2 DDOMENICA

PRESENTAZIONE DEL SIGNORE
MI 3,1-4; Sal 23; Eb 2,14-18; Lc 2,22-40

teatro



93

**Una casa
per tutti**

2 FEBBRAIO 2014

Vangelo - Lc 2,22-40

Quando furono compiuti i giorni della loro purificazione rituale, secondo la legge di Mosè, Maria e Giuseppe portarono il bambino a Gerusalemme per presentarlo al Signore – come è scritto nella legge del Signore: «Ogni maschio primogenito sarà sacro al Signore» – e per offrire in sacrificio una coppia di tortore o due giovani colombi, come prescrive la legge del Signore. Ora a Gerusalemme c'era un uomo di nome Simeone, uomo giusto e pio, che aspettava la consolazione d'Israele, e lo Spirito Santo era su di lui. Lo Spirito Santo gli aveva preannunciato che non avrebbe visto la morte senza prima aver veduto il Cristo del Signore. Mosso dallo Spirito, si recò al tempio e, mentre i genitori vi portavano il bambino Gesù per fare ciò che la Legge prescriveva a suo riguardo, anch'egli lo accolse tra le braccia e benedisse Dio, dicendo: «Ora puoi lasciare, o Signore, che il tuo servo vada in pace, secondo la tua parola, perché i miei occhi hanno visto la tua salvezza, preparata da te davanti a tutti i popoli: luce per rivelarti alle genti e gloria del tuo popolo, Israele». Il padre e la madre di Gesù si stupivano delle cose che si dicevano di lui. Simeone li benedisse e a Maria, sua madre, disse: «Ecco, egli è qui per la caduta e la risurrezione di molti in Israele e come segno di contraddizione – e anche a te una spada trafiggerà l'anima –, affinché siano svelati i pensieri di molti cuori». C'era anche una profetessa, Anna, figlia di Fanuèle, della tribù di Aser. Era molto avanzata in età, aveva vissuto con il marito sette anni dopo il suo matrimonio, era poi rimasta vedova e ora aveva ottantaquattro anni. Non si allontanava mai dal tempio, servendo Dio notte e giorno con digiuni e preghiere. Sopraggiunta in quel momento, si mise anche lei a lodare Dio e parlava del bambino a quanti aspettavano la redenzione di Gerusalemme. Quando ebbero adempiuto ogni cosa secondo la legge del Signore, fecero ritorno in Galilea, alla loro città di Nàzaret. Il bambino cresceva e si fortificava, pieno di sapienza, e la grazia di Dio era su di lui.

94

Contenuto

Una casa per tutti

Riflessione

Simeone, questo uomo anziano che nel Signore aveva già visto Colui che doveva venire, era vissuto affidandosi al Signore! Così Anna, la profetessa, rimasta vedova si mette a lodare il Signore. Perché? Perché era in Lui. Cosa pensi quando vedi che un tuo amico non ha più un genitore, perché è morto dopo una sofferta malattia? Pensi subito ai tuoi, di genitori, e ti consideri fortunato. Ecco: l'Oratorio è la famiglia allargata, il luogo dove ognuno può ritrovare ciò che non ha più, che ha perso, che è venuto meno per tanti motivi. Ci sono tante persone in pensione che possono farci sentire loro figli. In Oratorio è importante aiutarsi a non sentirsi mai

iscritti

CONTENUTI

abbandonati, ma costruire insieme una casa per tutti, italiani e stranieri, cattolici e di altre religioni. Secondo me non dobbiamo far altro che affondare il nostro cuore nel Signore per scoprire le meraviglie di tutto il cammino della nostra vita. Sostenetevi a vicenda!

Ritornello

Vieni, Signore, nel tuo tempio santo

Giochi e attività

Titolo: **Dalle ombre alla luce!**

Linguaggio: teatro

Finalità: favorire la conoscenza del movimento corporeo attraverso la luce, riflettendo sul tema dell'accoglienza verso tutti.

Destinatari: tutti

Durata: 120'

Spazio necessario: il teatro dell'oratorio o una sala ampia.

Occorrente: un proiettore o un faro; un telo bianco; una grande sagoma di cartone che rappresenti una casa.

Istruzioni: sistemare il telo in modo che ci sia spazio sufficiente per potersi muovere dietro di esso. Il proiettore (o il faro) viene sistemato dietro il telo, in modo che riesca, una volta acceso, ad illuminarlo tutto.

Formare dei gruppi di 6-8 persone di età diversa. Ogni gruppo ha 45 minuti per creare una storia della durata di 10/15 minuti che parli di "casa" e, in particolare, di una situazione di accoglienza. La rappresentazione avverrà a luci spente, dietro il telo: i gruppi saranno illuminati solo dal proiettore, in modo che si crei un gioco di luci e ombre. Alla rappresentazione dovranno prendere parte tutti i componenti del gruppo, tranne un narratore scelto in precedenza che si occuperà di raccontare prima e dopo la scena.

Varianti: nella rappresentazione si possono introdurre anche degli oggetti e un

sottofondo musicale; si può, inoltre, pensare di allestire uno spettacolo teatrale, con un pubblico esterno che preveda la condivisione dei lavori.

Alcune attenzioni educative: spiegare in anticipo che i movimenti dovranno essere ben definiti e strutturati in modo da far capire, a chi osserva, la storia, senza che vi sia necessità della narrazione.

Condivisione: a conclusione della messa in scena, è importante focalizzare i punti principali emersi durante la preparazione nei gruppi; in particolare, far riflettere sul significato della casa: com'è la propria casa? Quando la casa diventa scuola? Quando la casa diventa Chiesa? Quando la casa diventa luogo di ritrovo,...? E, infine, quando diventa casa per tutti? Far emergere il più possibile le differenze che vengono fuori nel confronto tra le generazioni.

Titolo: **Mimolux!**

Linguaggio: teatro.

Finalità: riuscire ad esprimersi con il corpo e stimolare l'attenzione verso l'altro.

Destinatari: tutti.

Durata: 30'

Spazio necessario: il teatro dell'oratorio o una sala ampia.

Occorrente: nessuno.

Istruzioni: Dividere i partecipanti in squadre di 5 persone. Ogni squadra deve scrivere su un foglio 5 nomi di oggetti presenti in casa, 2 proverbi o modi di dire relativi alla casa, 1 titolo di canzone o film sempre relativo alla casa. Questi fogli vengono consegnati all'animatore il quale sceglie 1 persona per ogni squadra. Questo gruppo composto da membri di squadre diverse, riceve uno dei bigliettini prima preparati. Uno per volta, i 5 ragazzi iniziano a mimare ciò che è scritto sul foglio. Il tutto in un tempo limite indicato dall'animatore (ca.40 secondi). Tutte le squadre contemporaneamente possono cercare di indovinare, guadagnando un punto per ogni risposta corretta; se però quello che sta mimando in quel momento fa parte della squadra che indovina, allora il punto guadagnato è doppio.

Vince la squadra che guadagna più punti nel tempo stabilito.

Varianti: si può utilizzare anche la tecnica delle ombre cinesi come per la precedente attività.

Attenzioni educative: se le squadre sono molto vivaci, decidere una modalità di intervento per rispondere (es. un suono per prenotarsi, ...)

Condivisione: In questo gioco, anche un avversario può farci guadagnare dei punti. In una casa che accoglie tutti, infatti, non ci sono nemici, non ci sono ospiti e padroni, ma ci si sente parte della stessa famiglia. Quali ambienti che frequentiamo ci fanno cogliere questa sensazione? Dove ci sentiamo davvero a casa?



3 LUNEDÌ

2Sam 15,13-14.30; 16,5-13a; Sal 3;
Mc 5,1-20

4 MARTEDÌ

2Sam 18,9-10.14b.21a.24-25a.30-32;
19,1-3; Sal 85; Mc 5,21-43

5 MERCOLEDÌ

2Sam 24,2.9-17; Sal 31; Mc 6,1-6

6 GIOVEDÌ

1Re 2,1-4.10-12; Cant. 1Cron 29,10-12;
Mc 6,7-13

7 VENERDÌ

Sir 47,2-13; Sal 17; Mc 6,14-29

8 SABATO

1Re 3,4-13; Sal 118; Mc 6,30-34

9 DOMENICA

5.a Domenica Tempo Ordinario
Is 58,7-10; Sal 111; 1Cor 2,1-5; Mt
5,13-16

sport



99

**Una casa dare
significati alla vita**

9 FEBBRAIO 2014

Vangelo - Mt 5,13-16

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Voi siete il sale della terra; ma se il sale perde il sapore, con che cosa lo si renderà salato? A null'altro serve che ad essere gettato via e calpestato dalla gente. Voi siete la luce del mondo; non può restare nascosta una città che sta sopra un monte, né si accende una lampada per metterla sotto il moggio, ma sul candelabro, e così fa luce a tutti quelli che sono nella casa. Così risplenda la vostra luce davanti agli uomini, perché vedano le vostre opere buone e rendano gloria al Padre vostro che è nei cieli».

Contenuto

Una casa dare significati alla vita

Riflessione

Che sapore può avere una vita senza sale, una vita «sciapa»? Ha il sapore dell'egoismo, del menefreghismo, del non prendersi cura dei beni comuni perché essendo di tutti non sono di nessuno (mura sporche di vernice, cassonetti rovesciati, alberi rotti, ecc.). Dare sapore alla vita, invece, vuol dire dare un significato a tutto ciò che fai e che sei, in casa, in Oratorio, a scuola, in palestra, ecc. Gesù è la luce vera che illumina ogni uomo. Chi segue Gesù avrà la luce della vita, cioè la sua vita diventa luce che illumina. Gesù è la sapienza (vede le cose nella loro identità e quindi dà a ogni cosa il suo vero gusto). Come il sale rende gustose tutte le cose sulle quali viene sparso, così Gesù è il gusto di tutte le cose. Chi segue Gesù fa la verità su tutte le cose e le fa gustare veramente. L'Oratorio ha senso se tu contribuisce portando il sale della tua vita con scelte e gesti di qualità, saporiti, gustosi. Forza...

Ritornello

Il giusto risplende come luce

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: **La nostra città.**

Linguaggio: sport.

Finalità: collaborare insieme alla costruzione di una casa che, seppur condivisa, sentiamo nostra e attraverso la quale abbiamo la possibilità di conoscere l'altro.

Destinatari: tutti.

Durata: ca. 2 o 3 ore (la durata dipende dal percorso, dalla grandezza scelta per la casa e dal numero dei partecipanti)

Spazio necessario: aperto o chiuso di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ciascuna squadra) mattoni ovvero scatoloni o scatole di qualsiasi tipo; bottiglie di plastica; un'asse di legno; nastro telato per delimitare un quadrato di gioco.

Istruzioni: l'attività si sviluppa in due fasi.

Fase I – costruzione della casa

Obiettivo del gioco è costruire una casa per ogni squadra.

Il campo da gioco è costituito da quadrati segnati a terra (uno ogni due squadre). Le case verranno costruite nel centro di questo quadrato. Se ci sono 4 squadre, mentre due di queste costruiscono ognuna la propria casa, le altre due rimangono sul perimetro con dei palloni. Non è necessario avere un pallone per ogni giocatore, anzi. Meglio consegnare due o tre palloni per ogni squadra, in modo che i giocatori debbano passarseli tra di loro.

La/le squadra/e che stanno costruendo l'abitazione avranno un lato del quadrato dal quale potranno entrare e uscire. Sugli altri tre lati saranno posizionati quelli che cercheranno di buttarle giù con la palla.

Le palle possono essere lanciate ai giocatori durante il tragitto o alle case, mentre i giocatori stanno posizionando i mattoni (le scatole) sulla costruzione. Ai costruttori è permesso agguantare le case con le mani o parare la palla, ma non possono lanciare via la palla. Non è consentito buttare giù una casa costruita completamente.

La casa va costruita così: una tavola di legno appoggiata a terra (già posta nel luogo in cui sorgerà la casa), tre scatole alla base (possono essere scatole da

scarpe, di pasta o scatoloni più grandi), due scatole sopra, una ancora sopra e un'altra ancora sopra (3-2-1-1). Qualunque mattone a terra che non sia parte della casa va preso e riportato indietro. All'andata e al ritorno non è possibile portare più di un mattone/scatola per volta.

I mattoni vengono portati a coppie composte da un adulto ed un ragazzo. I giocatori si danno le due mani (uno sta girato di spalle); il mattone va tenuto quindi in equilibrio tra il petto e la schiena dei due giocatori. Attenzione: se ad un certo punto una coppia lascia una o entrambe le mani, viene eliminata immediatamente. Se durante il tragitto, la palla colpisce e fa cadere il mattone trasportato dalla coppia, questa può sciogliersi, ma deve lasciare a terra il mattone.

Se la casa, una volta completa, cade da sola o un giocatore della squadra che la sta costruendo vi inciampa, allora ritorna vulnerabile.

Fase 2 – trasportare la casa

L'animatore introdurrà questa seconda parte dell'attività: "la casa è stata costruita, ora bisogna portarla sul monte da cui potrà risplendere componendo, insieme alle altre case, una città. Attenzione però, ogni abitazione pesa 50 tonnellate in mattoni! Esiste, fortunatamente, un meccanismo di trasporto che permette di fare meno fatica: le bottiglie!".

La tavola di legno su cui è posta la casa verrà, infatti, posizionata su delle bottiglie di plastica tappate. Scopo di ogni squadra sarà trasportare la casa da una parte all'altra del campo (o della sala), facendo rotolare la tavola sulle bottiglie, le quali verranno spostate di volta in volta da dietro in avanti per poter avanzare. Al via, quindi, una coppia di giocatori di ogni squadra (sempre composta da un ragazzo ed un adulto) comincerà a spingere la casa e a spostare le bottiglie facendo attenzione a non farla crollare. Ogni trenta secondi (o anche meno, a seconda dello spazio a disposizione e del numero dei giocatori), l'arbitro fischierà il cambio ed un'altra coppia sostituirà la precedente nello spostamento della casa. Ogni squadra dovrà fare la stessa cosa. Vince la squadra che arriva per prima dall'altra parte del campo.

Varianti: per rendere il gioco più divertente, si può pensare di sostituire le scatole con mattoncini di legno o si può costruire la casa con più scatole.

Alcune attenzioni educative: formare le coppie con persone di corporatura, caratteri o culture diverse per permettere di creare feeling tra coloro i quali inizialmente non si sarebbero scelti fra loro. Nel caso vi siano ragazzi o adulti con disabilità o difficoltà motorie, pensare a coppie che possano valorizzare o non evidenziare troppo questi aspetti. Eventualmente modificare le regole in modo da rendere tutti competitivi allo stesso modo.

Condivisione: l'incontro con persone diverse da noi e l'impegnarsi nelle "buone opere" ci accompagnano e ci aiutano a superare quelle difficoltà che ogni giorno attraversano il nostro cammino. L'attività ci può aiutare a riflettere su alcune questioni che danno senso alla vita: quale luogo posso condividere o costruire con persone molto diverse da me (per età, cultura, abitudini, ecc)? Accetto l'aiuto di altri nelle difficoltà o per affrontare situazioni che mi sembrano inaffrontabili da solo? Come gli altri le affrontano? Come mi aiutano? Condivido un servizio in cui vengono messi in campo linguaggi, relazioni e passioni diversi dalle mie? So riconoscere l'altro diverso da me (per età, cultura, abitudini, ecc) passando del tempo con lui e facendo cose insieme che mi permettano di scoprire i suoi talenti? So trovare, insieme con altri, cosa vuol dire per me "una casa per dare significato alla vita"? E so costruire qualcosa in tal senso? Se sì, che cosa? Un oggetto concreto, relazioni, servizi, ecc? Quale luogo considero "la casa" che mi permette di dare significato alla vita?

Titolo: Dare sapore alla terra

Linguaggio: sport

Finalità: scoprire persone molto diverse da noi e come insieme possiamo dare sapore alla terra l'uno per l'altro e per la comunità alla quale apparteniamo. Evidenziare somiglianze e differenze tra generazioni differenti o tra culture e caratteri distanti tra loro. Ragionare sul percorso che ognuno fa nella propria vita e come possa, insieme all'aiuto degli altri, costruire una comunità che serve il Signore.

Destinatari: tutti.

Durata: ca. 90'(la durata dipende dalla lunghezza del percorso, dal tipo di prove scelte e dal numero dei partecipanti).

Spazio necessario: all'aperto, uno spazio ampio.

Occorrente: (per ogni squadra) uno skateboard; un recipiente (può essere utilizzato un secchio, una scatola del gioco precedente, ecc.); mollette per il bucato; sale da cucina; piccoli sassi o simili; segnali con scritte relative alle camminate da assumere nel gioco; nastro telato per segnare il campo di gioco.

Istruzioni: questo gioco è composto da una staffetta per due squadre in contemporanea ed alcuni esercizi individuali che ognuno può personalizzare a piacimento.

Il campo è un grande cerchio, al centro del quale sono posizionati dei sassi.

Insieme a questi, dentro al cerchio, ogni giocatore troverà dei segnali scritti indicanti le mosse che dovrà fare per uscire dal cerchio (zoppo galletto, salto, corsa all'indietro). In aggiunta o in sostituzione di questi segni si possono preparare dei percorsi a ostacoli, delle gimcane, ecc.

Le due squadre si trovano agli estremi opposti del cerchio ed hanno a disposizione uno skateboard ciascuna. Al via, parte un giocatore di ogni squadra corre al centro del cerchio, raccoglie una manciata di sassi (o un mucchietto di un numero di sassi prestabilito e preparato in precedenza) compie il percorso per uscire dal cerchio (zoppo galletto, salto, corsa all'indietro), monta sullo skateboard (seduto) e si fa spingere da un compagno in modo da fare il giro completo del cerchio il più velocemente possibile. Una volta concluso il giro dovrà posare i sassi all'interno di un recipiente contenente, se si vuole, della terra. Mentre la coppia esegue il giro del cerchio, quando passa nella stazione della squadra avversaria, questa, senza superare una linea di demarcazione posta sul terreno, deve attaccare ai vestiti dei due giocatori più mollette possibili. Concluso il percorso, per ogni molletta attaccata, il giocatore che trasportava i sassolini dovrà eliminarne uno.

Vince la squadra che, per prima, riuscirà a far compiere il percorso a tutti i propri giocatori. Un punteggio ulteriore è previsto per la squadra che avrà raccolto, nel proprio contenitore, il maggior numero di sassolini o, nelle varianti proposte in seguito, la maggior quantità di sale.

L'ideale è che le coppie vadano formate mettendo insieme un adulto ed un bambino/ragazzo.

Se il percorso per andare a recuperare i sassolini viene compiuto la prima volta dal giovane, sarà l'adulto a spingere lo skateboard. Si può pensare, quindi, anche ad un secondo giro in cui i ruoli nella coppia si invertano.

Varianti: invece dei sassolini e delle mollette da bucato, si possono utilizzare dei palloncini pieni di sale e dei legnetti/stuzzicadenti. Chi viene trasportato sullo skateboard si legherà ad un polso o ad una caviglia il palloncino pieno di sale. Quando passerà nella zona in cui è posizionata la squadra avversaria, questa sarà disposta su due file, delimitate da linee poste sul terreno e che non possono essere superate. Gli avversari, dovranno cercare di far scoppiare il palloncino con il sale utilizzando lo stuzzicadenti o il legnetto che avranno attaccato sulla fronte o in testa. Durante questa fase del gioco, le mani di ogni giocatore che deve scoppiare il palloncino, dovranno essere tenute dietro la schiena. La coppia con lo skateboard passerà in mezzo alle due linee composte dagli avversari. Nel caso riuscisse ad arrivare alla propria base con il palloncino integro, potrà scoppiarlo e porre il sale all'interno del contenitore.

Un'ulteriore possibilità è quella di utilizzare, invece dei palloncini o delle manciate

di sassi, dei bicchieri di plastica contenenti il sale. Bucando il fondo dei bicchieri con dei piccoli forellini, chi trasporterà il sale dovrà cercare di compiere il giro del cerchio il più velocemente possibile per perdere meno sale che si può. Naturalmente non può essere utilizzata una mano per tappare il fondo del bicchiere durante il tragitto. Anche in questo caso, il sale che ogni squadra riuscirà a salvare durante il tragitto sarà rovesciato nel contenitore.

Alcune attenzioni educative: fare molta attenzione, anticipando le ammonizioni, a che i ragazzi non si facciano male nella fase di "attacco delle mollette" e della corsa sullo skateboard. Sarebbe bello formare coppie con persone di corporatura, caratteri o culture diverse per permettere di creare feeling tra coloro che inizialmente non si sarebbero scelti fra loro. Nel caso vi siano ragazzi o adulti, con disabilità o difficoltà motorie, pensare a coppie che possano valorizzare o non evidenziare troppo questi aspetti. Eventualmente modificare le regole in modo da rendere tutti competitivi allo stesso modo.

Condivisione: Alla fine dell'attività si può lanciare la riflessione partendo da alcune domande semplici e molto concrete: cosa possiamo imparare l'uno dall'altro? Una/due cose che mi hanno colpito del compagno o della compagna con il quale o con la quale ero in coppia? Quali aspetti della mia quotidianità, comportamenti, scelte, danno sapore, significato alla mia vita e a quella di altri/ della mia comunità? E quali aspetti, invece, portano sale solo nel mio piccolo orticello personale? In che modo mi relaziono con persone diverse da me? Quali linguaggi, abitudini, comportamenti, obiettivi ci accomunano e quali ci differenziano? Il modo di giocare tra generazioni è diverso? Se sì, in che modo? Se no, in che senso? Quali diversità o somiglianze cogli nell'espressione di una passione tra persone di età, cultura, carattere, ecc differenti? Giocare da significato alla tua vita? Perché? In che modo?

10 LUNEDÌ

1Re 8,1-7.9-13; Sal 131; Mc 6,53-56

11 MARTEDÌ

Is 66,10-14c; Gdt 13,18-19; Gv 2,1-11

12 MERCOLEDÌ

1Re 10,1-10; Sal 36; Mc 7,14-23

13 GIOVEDÌ

1Re 11,4-13; Sal 105; Mc 7,24-30

14 VENERDÌ

At 13,46-49 opp Is 52,7-10; Sal 116;
Lc 10,1-9

15 SABATO

1Re 12,26-32; 13,33-34; Sal 105; Mc
8,1-10

16 DOMENICA

6.a Tempo Ordinario

Sir 15,16-21; Sal 118; 1Cor 2,6-10; Mt
5,17-37

musica



107

Una casa per
la sapienza

16 FEBBRAIO 2014

Vangelo - Mt 5,17-37

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Non crediate che io sia venuto ad abolire la Legge o i Profeti; non sono venuto ad abolire, ma a dare pieno compimento. In verità io vi dico: finché non siano passati il cielo e la terra, non passerà un solo iota o un solo trattino della Legge, senza che tutto sia avvenuto. Chi dunque trasgredirà uno solo di questi minimi precetti e insegnerà agli altri a fare altrettanto, sarà considerato minimo nel regno dei cieli. Chi invece li osserverà e li insegnerà, sarà considerato grande nel regno dei cieli. Io vi dico infatti: se la vostra giustizia non supererà quella degli scribi e dei farisei, non entrerete nel regno dei cieli. Avete inteso che fu detto agli antichi: "Non ucciderai; chi avrà ucciso dovrà essere sottoposto al giudizio". Ma io vi dico: chiunque si adira con il proprio fratello dovrà essere sottoposto al giudizio. Chi poi dice al fratello: "Stupido", dovrà essere sottoposto al sinedrio; e chi gli dice: "Pazzo", sarà destinato al fuoco della Geènna. Se dunque tu presenti la tua offerta all'altare e lì ti ricordi che tuo fratello ha qualche cosa contro di te, lascia lì il tuo dono davanti all'altare, va' prima a riconciliarti con il tuo fratello e poi torna a offrire il tuo dono. Mettiti presto d'accordo con il tuo avversario mentre sei in cammino con lui, perché l'avversario non ti consegni al giudice e il giudice alla guardia, e tu venga gettato in prigione. In verità io ti dico: non uscirai di là finché non avrai pagato fino all'ultimo spicciolo! Avete inteso che fu detto: "Non commetterai adulterio". Ma io vi dico: chiunque guarda una donna per desiderarla, ha già commesso adulterio con lei nel proprio cuore. Se il tuo occhio destro ti è motivo di scandalo, cavalo e gettalo via da te: ti conviene infatti perdere una delle tue membra, piuttosto che tutto il tuo corpo venga gettato nella Geènna. E se la tua mano destra ti è motivo di scandalo, tagliala e gettala via da te; ti conviene infatti perdere una delle tue membra, piuttosto che tutto il tuo corpo vada a finire nella Geènna. Fu pure detto: "Chi ripudia la propria moglie, le dia l'atto del ripudio". Ma io vi dico: chiunque ripudia la propria moglie, eccetto il caso di unione illegittima, la espone all'adulterio, e chiunque sposa una ripudiata, commette adulterio. Avete anche inteso che fu detto agli antichi: "Non giurerai il falso, ma adempirai verso il Signore i tuoi giuramenti". Ma io vi dico: non giurate affatto, né per il cielo, perché è il trono di Dio; né per la terra, perché è lo sgabello dei suoi piedi, né per Gerusalemme, perché è la città del grande Re. Non giurare neppure per la tua testa, perché non hai il potere di rendere bianco o nero un solo capello. Sia invece il vostro parlare: "sì, sì", "no, no"; il di più viene dal Maligno».

Contenuto

Una casa per la sapienza

Riflessione

Essere ragazzi sapienti non vuol dire essere secchioni a scuola, seduti al primo banco in classe e dire sempre di sì alla prof. Essere ragazzi sapienti significa riflettere bene sulle scelte piccole e grandi della vita. Il ragazzo sapiente è colui che non sceglie da solo, ma chiede consiglio, aiuto. Il Signore è il tuo primo consigliere gratuito, H24. Essere ragazzi sapienti significa non umiliare mai nessuno. Questa è la sapienza che viene da Dio. Il mondo questo non lo capisce perché l'altro è uno strumento di cui mi servo o

isuspi

CONTENUTI

un'occasione di cui approfittare o un ingombro da buttar via. Invece Gesù dice: «Vai, lui è tuo fratello! Guarda: non è riconosciuto da nessuno, sei tu che lo vai a riconoscere». Scegliamo la sapienza che ci viene da Dio, non da questo mondo! Che voglia di vivere il Vangelo alla lettera! Che voglia di sperimentare completamente, di non dare i piccoli contentini al Signore esterni alla vita, ma fare di Cristo il cuore del mondo, il cuore della nostra vita. Il mondo ha bisogno solo di questo! Se in Oratorio non c'è la sapienza che viene da Dio è un Oratorio cieco, perché non vede secondo il cuore di Dio.

Ritornello

Beato chi cammina nella legge del Signore

Giochi e attività

TITOLO: I “Toni” della Legge del Signore

Linguaggio: musica.

Finalità: comprendere meglio, attraverso il linguaggio musicale, un testo di Vangelo così apparentemente “duro” come quello di questa domenica; imparare ad ascoltare ed utilizzare timbri vocali e toni differenti per veicolare al meglio messaggi sapienti.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'ca. (tempo variabile a seconda del numero dei presenti).

Spazio necessario: interno, di ampie dimensioni a seconda del numero dei partecipanti.

Occorrente: (per ciascuno) il brano di vangelo della domenica riportato su un foglietto; tre pennarelli (giallo-rosso-blu) oppure un piatto con tre colori a dito; alcuni strumenti musicali e non, se possibile anche di varie culture (flauto, triangolo, bongo, bastone della pioggia, chitarra, arpa, fischiello, campanella, ...).

Istruzioni: l'attività si suddivide in due momenti.

Fase I - Ogni presente ha un po' di tempo per leggere il brano del Vangelo e sottolineare, con i colori, i toni di voce che riconosce, secondo la seguente legenda: **giallo = tono di voce medio; rosso = tono deciso e forte; blu = tono dimesso, sottovoce.** Quando tutti hanno segnato i toni del brano, si formano delle coppie composte da adulto e un ragazzo; ogni coppia si confronta sulle scelte fatte, arrivando a concordare un'unica versione di “toni”. Poi, a turno (se il numero lo permette o altrimenti per sorteggio), le coppie leggono il brano con i toni di voce che hanno segnato.

Fase 2 - L'animatore fa sistemare i presenti in un cerchio al cui interno ha posto gli strumenti musicali. Ciascuna coppia deve associare i tre colori al suono di uno degli strumenti (ad esempio associa al blu il flauto, al rosso il fischietto, al giallo la chitarra), tenendo come riferimento il testo segnato nella prima parte dell'attività. Quando tutti i presenti hanno fatto l'associazione, la coppia prende dal centro uno dei tre strumenti e ritorna in cerchio. A questo punto, l'educatore guida la lettura del brano del vangelo chiedendo a qualcuno dei presenti di prestare la voce ad un personaggio del brano. Durante la lettura, ogni coppia potrà intervenire suonando lo strumento che ha in mano mentre viene proclamata la frase che lui ha segnato con il colore associato allo strumento. Ne emergerà un concerto di toni al quale l'educatore può legarsi per spiegare l'attività del giorno.

Varianti: Si può scegliere di realizzare anche solo una delle due parti. Se si sceglie di utilizzare solo la seconda parte è bene modificarla un po', in quanto legata alla prima.

Alcune attenzioni educative: nella seconda fase dell'attività è importante che ci siano strumenti per ogni coppia, perciò oltre a procurarne molti, l'animatore dovrà mediare la scelta.

Condivisione: al termine della prima fase, è importante creare un momento di confronto per riflettere sul come e sul perché eventualmente i toni sono stati percepiti con intensità differente sia all'interno della coppia, sia tra le diverse coppie: il fatto che i presenti percepiscano i "toni" del vangelo con un certo timbro ci fa comprendere come abbiano percepito il messaggio di questo brano di Matteo. Ugualmente si farà in riferimento alle diverse scelte degli strumenti musicali. A tal proposito è bene poi condividere l'impressione che ha dato la lettura finale con gli strumenti, aggiungendo che legge di Dio si iscrive nel cuore dell'uomo con la stessa forza con cui le note si imprimono sul pentagramma, coinvolgendo tutte le culture in un linguaggio compreso da tutti. È certamente utile che un educatore possa infine aiutare i ragazzi a spiegare i motivi che portano Gesù ad utilizzare certi toni di voce rispetto ad altri per veicolare un messaggio sapiente.

Titolo: Le note della "legge"

Linguaggio: musica

Finalità: attraverso le regole della musica che sono necessarie a creare una melodia, far comprendere ai ragazzi la sapienza del Signore che, con le Sue leggi, ci aiuta a vivere felici;

Destinatari: tutti - **Durata:** da 30' a 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, sufficientemente ampio da poter disporre delle staffette in proporzione al numero dei presenti.

GENER'AZIONI

iscritti

Occorrente: nastro telato; tanti cartoncini che abbiano da un lato l'immagine di una nota musicale, dall'altro una delle "leggi" contenute nel brano del Vangelo di questa domenica; (per ciascuna squadra) un cartellone con il disegno di un pentagramma; scotch; (per ciascun ragazzo) un foglietto con il nome di una nota.

Istruzioni: i presenti vengono suddivisi in almeno due squadre da sette componenti al massimo (a discrezione dell'educatore e del numero dei presenti). Ogni squadra avrà la sua base (segnata con nastro telato) ad un angolo della sala, mentre al centro del campo sarà preparato uno spazio (anche questo adeguatamente segnato), nel quale vengono posti i cartoncini delle "leggi del Signore", al contrario, in modo che sia visibile il disegno della nota musicale. Tra la base delle squadre e il centro, viene creata una gimcana o posti degli ostacoli. Ad ogni componente viene consegnato un bigliettino con la nota musicale che, per tutta la durata del gioco, sarà il suo personale distintivo identificativo. Al via, tutta la squadra è nella base. L'animatore capo-gioco griderà ad alta voce una nota che corrisponde a quelle affidate ai ragazzi. Per es. "DO". Tutti i "DO", uno per ogni squadra, si fronteggeranno recandosi verso il centro per recuperare una delle leggi. Durante il tragitto, la nota che è stata scelta canterà sempre la sua nota di corrispondenza e si muoverà ogni volta con una camminata o corsa differente precisata dal capo-gioco (es. "DO saltellante", "DO a canguro",...). Se dovesse mai fermarsi nel canto o nella camminata, il giocatore sarà eliminato dalla manche. I giocatori, una volta raggiunto il centro e presa a caso una delle leggi, torneranno di corsa (come all'andata) dalla propria squadra e attaccheranno sul pentagramma la legge al rigo corrispondente la propria nota. Ad esempio, se è la nota DO che ha fatto il percorso, la legge andrà attaccata nel pentagramma proprio sul rigo corrispondente al DO. Vince la squadra che al termine del tempo o delle leggi messe al centro, ne ha guadagnate di più creando una melodia unica. Alla fine del gioco si osserveranno i pentagrammi e si scopriranno le leggi.

Varianti: le note possono essere chiamate anche in coppia o tris e insieme dovranno fare il medesimo percorso tenendosi a braccetto sempre cantando. Nella soluzione del gioco è possibile considerare anche la possibilità di inserire degli strumenti musicali. Alla fine si può pensare di suonare con uno strumento le melodie composte sui pentagrammi delle squadre.

Alcune attenzioni educative: è importante che le due squadre siano composte dallo stesso numero di ragazzi.

Condivisione: Lo strumento della musica ci aiuta ad avvicinarci al linguaggio dei ragazzi e va certamente spiegato dagli educatori: si può riflettere sulla difficoltà incontrata nel raggiungere le regole, dovendo anche sempre cantare. L'aver attaccato le leggi su di uno spartito con il criterio della notazione musicale ci aiuta poi a rendere più chiara la legge: la legge del Signore è sapiente, crea melodie magnifiche nella nostra vita. Come infatti una melodia ha bisogno di punti fermi, di un pentagramma, di note, tempi... così la legge di Dio ha dei punti che non si possono dimenticare o tralasciare.

17 LUNEDÌ

Gc 1,1-11; Sal 118; Mc 8,11-13

18 MARTEDÌ

Gc 1,12-18; Sal 93; Mc 8,14-21

19 MERCOLEDÌ

Gc 1,19-27; Sal 14; Mc 8,22-26

20 GIOVEDÌ

Gc 2,1-9; Sal 33; Mc 8,27-33

21 VENERDÌ

Gc 2,14-24.26; Sal 111; Mc 8,34 - 9,1

22 SABATO

1Pt 5,1-4; Sal 22; Mt 16,13-19

23 DOMENICA

7.a Tempo Ordinario

Lv 19,1-2.17-18; Sal 102; 1Cor 3,16-23;

Mt 5,38-48

corpo



113

Una casa per il perdono

23 FEBBRAIO 2014

Vangelo - Mt 5,38-48

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Avete inteso che fu detto: "Occhio per occhio e dente per dente". Ma io vi dico di non opporvi al malvagio; anzi, se uno ti dà uno schiaffo sulla guancia destra, tu porgigli anche l'altra, e a chi vuole portarti in tribunale e toglierti la tunica, tu lascia anche il mantello. E se uno ti costringerà ad accompagnarlo per un miglio, tu con lui farne due. Da' a chi ti chiede, e a chi desidera da te un prestito non voltare le spalle. Avete inteso che fu detto: "Amerai il tuo prossimo e odierai il tuo nemico". Ma io vi dico: amate i vostri nemici e pregate per quelli che vi perseguitano, affinché siate figli del Padre vostro che è nei cieli; egli fa sorgere il suo sole sui cattivi e sui buoni, e fa piovere sui giusti e sugli ingiusti. Infatti, se amate quelli che vi amano, quale ricompensa ne avete? Non fanno così anche i pubblicani? E se date il saluto soltanto ai vostri fratelli, che cosa fate di straordinario? Non fanno così anche i pagani? Voi, dunque, siate perfetti come è perfetto il Padre vostro celeste».

Contenuto

Una casa per il Perdono

114

Riflessione

Hai mai pensato che il perdono ha un suo profumo particolare?! È il profumo della festa, della fraternità, del non rimanere soli e chiusi nelle proprie convinzioni. Noi siamo figli di Dio, non possiamo comportarci come quelli che non conoscono il Signore. Che responsabilità! Che voglia di cambiare pagina, di dire: «Signore, cambio completamente!». Non è solo speranza, è l'apertura di un mondo completamente diverso: il mondo di Dio in mezzo al mondo degli uomini; che voglia di entrare completamente nel mondo di Dio! Tu porgi anche l'altra guancia, che vuol dire: mettili sul livello dell'amore, capisci il tuo fratello. A te non deve importare che ti dia il colpo sulla guancia! A te interessa che lui ancora non ha capito che lui ti è fratello. E come farai a fargli capire che ti è fratello? Perché tu prendi le botte e continui ad amarlo. Solo mettendo il nostro cuore nel cuore di Dio e lasciando entrare la sapienza di Dio nella nostra vita ragioniamo alla moda di Dio. In Oratorio non manchi mai lo «style of God». Calza bene e veste sempre! È lo stile del perdono che ti fa sentire vestito e non nudo.

Ritornello

Il Signore è buono e grande nell'amore

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: **Io perdono con il corpo!**

Linguaggio: corpo.

Finalità: utilizzare il corpo per rappresentare; riflettere sulla difficoltà del perdonare.

Destinatari: tutti.

Durata: 40'

Spazio necessario: una sala ampia.

Occorrente: una scatola; fogli e penne.

Istruzioni: ognuno scrive in forma anonima, su un foglio, una situazione difficile nella quale non riesce a perdonare. Tutti i biglietti vengono messi in uno scatolone. L'animatore divide, quindi, i presenti per fasce d'età. Un capitano per ogni gruppo, a turno, estrae dalla scatola un foglietto. La situazione descritta viene letta e riassunta da tutti i gruppi in un'unica parola, per esempio: "non riesco a perdonare il mio compagno di banco che mi ha maltrattato" > parola: OFFESA; "non riesco a perdonare la mia famiglia per alcune scelte fatte" > parola: RANCORE, ... Tutto il gruppo ha il compito di "scrivere" la parola individuata con i corpi di ogni componente: ognuno formerà una o più lettere; il gruppo può scegliere di scrivere sdraiandosi a terra o restando in piedi e ha solo 20/30 secondi per comporre la parola. Contemporaneamente, gli altri gruppi tutti insieme scriveranno con i corpi una parola o un concetto positivo che aiuti a vincere questa situazione.

Es. 1 OFFESA > SORRIDI

Es. 2 RANCORE > TUTTI SBAGLIANO

Il piccolo gruppo non potrà abbandonare la posizione finché non avrà indovinato l'atteggiamento positivo suggerito dal grande gruppo.

Varianti: è possibile far rappresentare la parola nel suo significato e non in base alle lettere che la compongono.

Alcune attenzioni educative: occorre lasciare che ciascuno si muova secondo le proprie esigenze e capacità, anche a discapito della "comprensione" della parola "scritta", in modo da evitare imbarazzi e situazioni di disagio.

Condivisione: perché usare i corpi per parlare di perdono? Sicuramente per

comprendere che il perdono è frutto di scelte concrete, di gesti, movimenti e non solo di parole. Certamente si noterà una differenza tra i temi affrontati dagli adulti e quelli scritti dai bambini: occorre far notare che, crescendo, cambiano le relazioni e le situazioni in cui entra in ballo il perdono; le modalità per uscire da queste situazioni però non cambiano: il sorriso, una parola gentile, il superamento del giudizio, ... sono atteggiamenti che aiutano ad ogni età, quindi meglio allenarsi sin da piccoli!

Titolo: Scultori del perdono!

Linguaggio: corpo.

Finalità: rappresentare uno spot pubblicitario in cui si sponsorizza il perdono.

Destinatari: dai 10 anni in su.

Durata: 40'

Spazio necessario: spazio ampio per poter permettere ai gruppi di provare e costruire le proprie sculture; un palcoscenico.

Occorrente: costumi e accessori vari.

Istruzioni: vengono formati diversi gruppi di minimo 5 massimo 8 persone. Ogni gruppo ha il compito di proporre una storia sul perdono "raccontata" con una sequenza di diverse "sculture". Tali scene saranno realizzate con i corpi di tutto il gruppo, aggiungendo eventualmente, qualche accessorio o costume. Una volta deciso e provato il proprio racconto, ogni squadra avrà il compito di rappresentarlo sul palcoscenico. Gli animatori e gli altri ragazzi stessi, dopo aver indovinato la scena, potranno eventualmente far da giuria e decidere la storia più interessante.

Varianti: è possibile scegliere una giuria composta da genitori o da adulti vari.

Alcune attenzioni educative: bisogna lasciare che i ragazzi esprimano liberamente la propria idea di perdono senza essere condizionati. È importante che ogni gruppo abbia un animatore di riferimento con il compito di far partecipare tutti e mediare le decisioni dei ragazzi senza in alcun modo condizionarne la creatività.

Condivisione: analizzando le diverse storie, riflettere sulle svariate occasioni di perdono che ciascuno si trova a vivere. Qual è la cosa più difficile del perdonare? Come si muove il nostro corpo o quali espressioni ha il nostro viso quando vive una situazione di litigio o, al contrario, quando ha il coraggio di perdonare? I nostri gesti esprimono i nostri sentimenti e le nostre emozioni. Quando perdoniamo, occorre essere ben attenti a vivere il perdono fino in fondo, con tutto noi stessi.



24 LUNEDÌ

Gc 3,13-18; Sal 18; Mc 9,14-29

25 MARTEDÌ

Gc 4,1-10; Sal 54; Mc 9,30-37

26 MERCOLEDÌ

Gc 4,13-17; Sal 48; Mc 9,38-40

27 GIOVEDÌ

Gc 5,1-6; Sal 48; Mc 9,41-50

28 VENERDÌ

Gc 5,9-12; Sal 102; Mc 10,1-12

1 SABATO

Gc 5,13-20; Sal 140; Mc 10,13-16

2 DOMENICA

8.a Tempo Ordinario
Is 49,14-15; Sal 61; 1Cor 4,1-5; Mt
6,24-34

fotografia



119

Una casa per la provvidenza

2 MARZO 2014

Vangelo - Mt 6,24-34

In quel tempo Gesù disse ai suoi discepoli: «Nessuno può servire due padroni, perché o odierà l'uno e amerà l'altro, oppure si affezionerà all'uno e disprezzerà l'altro. Non potete servire Dio e la ricchezza. Perciò io vi dico: non preoccupatevi per la vostra vita, di quello che mangerete o berrete, né per il vostro corpo, di quello che indosserete; la vita non vale forse più del cibo e il corpo più del vestito? Guardate gli uccelli del cielo: non seminano e non mietono, né raccolgono nei granai; eppure il Padre vostro celeste li nutre. Non valete forse più di loro? E chi di voi, per quanto si preoccupi, può allungare anche di poco la propria vita? E per il vestito, perché vi preoccupate? Osservate come crescono i gigli del campo: non faticano e non filano. Eppure io vi dico che neanche Salomone, con tutta la sua gloria, vestiva come uno di loro. Ora, se Dio veste così l'erba del campo, che oggi c'è e domani si getta nel forno, non farà molto di più per voi, gente di poca fede? Non preoccupatevi dunque dicendo: "Che cosa mangeremo? Che cosa berremo? Che cosa indosseremo?". Di tutte queste cose vanno in cerca i pagani. Il Padre vostro celeste, infatti, sa che ne avete bisogno. Cercate invece, anzitutto, il regno di Dio e la sua giustizia, e tutte queste cose vi saranno date in aggiunta. Non preoccupatevi dunque del domani, perché il domani si preoccuperà di se stesso. A ciascun giorno basta la sua pena».

120

Contenuto

Una casa per la Provvidenza

Riflessione

Il papà di un mio amico diceva: la Provvidenza si vede nelle piccole cose. Ora questo brano del Vangelo di Matteo è stato scelto da molti sposi per la celebrazione del loro matrimonio (forse lo hanno scelto anche i tuoi genitori! Chiediglielo). Passano gli anni, talora solo mesi: li incontro e li vedo molto preoccupati per il denaro che scarseggia, per la casa che non posseggono, per il lavoro precario. Gli uccelli sono volati via, i gigli si sono appassiti ed è scesa una fredda nebbia che ostacola la preghiera, la contemplazione, la meditazione della parola, la frequenza dell'Eucaristia. Perché succede questo? Non ha detto Gesù: «Non preoccupatevi dicendo: che cosa mangeremo? Che cosa berremo? Che cosa indosseremo? Il Padre vostro celeste sa che ne avete bisogno». Molti, purtroppo, si fermano qui! Bisogna invece approfondire il resto che dice Gesù: «Di queste cose vanno in cerca i pagani», cioè coloro che escludono Dio dalla loro vita e vivono come atei che fanno molte cose su Dio. Soprattutto, però, non si approfondisce il testo contenete l'affermazione più rivoluzionaria anche dal punto di vista scientifico: «Cercate anzitutto il regno di Dio e la sua giustizia e tutte queste cose vi saranno

isuspi

CONTENUTI

date in aggiunta». Il regno di Dio è Dio che regna nel cuore dei singoli e di tutti, coscienti di essere popolo di Dio. Se in Oratorio ti accorgi che non si parla – e non soprattutto non si vive mai – della Provvidenza, dai un pugno sul tavolo, richiama l'attenzione e inizia tu a parlarne. L'Oratorio è, per eccellenza, la casa per la Provvidenza.

Ritornello

Solo in Dio riposa l'anima mia

Giochi e attività

Titolo: **ProvVEDenza!**

Linguaggio: fotografia.

Finalità: imparare a riconoscere la Provvidenza come dono essenziale per ogni ragazzo. Destinatari: tutti.

Durata: 180'

Spazio necessario: aperto; stanza dell'Oratorio.

Occorrente: (per ogni gruppo) una più macchine fotografiche o fotocamere di un cellulare; (per gli animatori) una fotocamera che permetta di fare tanti scatti consecutivi con flash; un pc portatile o un dispositivo per proiettare; cartellone; tre scatolette di tonno vuote; sei carboncini da liturgia e incenso.

Istruzioni: ci si divide in gruppi di tre o quattro persone (due adulti e due ragazzi) con almeno uno o più dispositivi fotografici e si parte per la gara "Fotografi D.U.C.I." (Di Una Certa Importanza).

I gruppi hanno circa 20 minuti per girare all'aperto, tra strade e campagne e fotografare almeno quattro cose che ritengono "D.U.C.I." (Di Una Certa Importanza), due importanti per il "mondo degli uomini", due importanti per il "mondo del creato".

Al termine della ricerca D.U.C.I. i gruppi s'incontrano in oratorio e si preparano per la proiezione: un referente per gruppo mostra le foto e le motiva; un animatore guida invece la giuria mista (composta da altri animatori, genitori e il don). La giuria avrà il compito di confrontarsi e valutare gli scatti. Al via del conduttore,

partirà la votazione col "flashometro" (la quantità di flash esprimerà il voto finale). Si decreta il gruppo vincente premiandolo con un trofeo (cartellone) con la scritta: "l'essenziale è invisibile agli occhi".

A questo punto, improvvisamente, si spengono le luci e vengono posizionate tra i ragazzi le scatolette di tonno con i carboncini accesi su cui si versa abbondante incenso. Certamente non mancheranno ovvia di grida stupore, risatine varie e colpi di tosse dovuti all'eccessivo fumo. Ristabilito un clima di attenzione, gli animatori rileggeranno la gara "fotografi D.U.C.I.", la frase del premio e questa esperienza facendosi aiutare dalla frase del Vangelo: "Cercate invece, anzitutto, il regno di Dio e la sua giustizia, e tutte queste cose vi saranno date in aggiunta" (Mt.6, 33). Cercare il regno di Dio è provare a costruire il paradiso sulla terra; pensando a se stessi, alla famiglia e agli amici, si trovino sempre cose importanti che manifestano il Regno di Dio.

Varianti: in caso di maltempo o di impossibilità ad utilizzare ambienti aperti, nell'oratorio si possono sparpagliare degli oggetti e far trovare animatori che, in movimento, mimano cose utili all'uomo o al creato. Saranno questi gli oggetti delle fotografie. L'attività continuerà poi normalmente.

Se possibile, le foto raccolte dai ragazzi si possono stampare e allestire in forma di mostra.

Alcune attenzioni educative: è bene non sminuire le foto dei ragazzi, ma ascoltare con calma le loro spiegazioni e, se si riesce, provare a notare nelle foto anche effetti o angolature non volute, ma interessanti. Occorre fare in modo che il passaggio delle foto al sistema di video proiezione sia rapido per evitare momenti di attesa annoianti.

Se nessuno degli animatori è in grado di utilizzare il "flashometro", utilizzare un altro metodo di votazione (es. per battito di mani o pronunciando a ripetizione il suono "click").

Condivisione: Condividere, dopo l'esperienza del buio e dell'incenso, che l'aria e la luce, elementi fondamentali per entrambi i mondi (quello umano e quello del creato), sono difficili da fotografare, quasi invisibili agli occhi. La loro presenza spesso appare scontata ma, come nell'esperienza appena vissuta, subito se ne sente la necessità. Provvidenza è sapere che c'è "Altro" (oltre la nostra volontà e i nostri sforzi) che ci assicura l'essenziale per la vita. La Provvidenza è un dono che, mancando, rende vani progetti e fatiche e se c'è, non dipende da noi ma da un "Altro". Un Altro che è Dio!

isusci

GENER'AZIONI

Titolo: PhotoBibbia

Linguaggio: fotografia.

Finalità: stimolare la creatività e la riflessione a partire dal testo biblico. Aiutare a scorgere la provvidenza nelle immagini simboliche.

Destinatari: tutti - **Durata:** 90'

Spazio necessario: stanza dell'Oratorio.

Occorrente: (per ciascuna squadra) corde o nastri; una copia del testo del Vangelo della domenica; una macchina fotografica.

Istruzioni: i presenti si dividono in due o più squadre di minimo 4 persone e a ciascuna viene consegnato il Vangelo. In 20 minuti circa il gruppo deve pensare a cinque foto, una ogni due versetti, che rappresentino questi ultimi. Ovviamente, non potendo rappresentare scene animate, dovranno scegliere l'elemento più importante di quei versetti. In seguito, devono preparare una "cornice" gigante: due ragazzi saranno due lati della cornice; gli altri lati verranno costituiti dai nastri/corde che legano rispettivamente braccia e gambe dei due ragazzi. Al segnale dell'animatore si inizia la mostra: i ragazzi si sistemano nella cornice in pochi secondi e, gridando "CLICK" insieme, si mettono in posa. Un narratore leggerà i versetti corrispondenti. Così sino alla fine del vangelo e così per tutti i gruppi. Gli animatori fotograferanno realmente ogni scatto e prenderanno appunti per chiedere poi il significato delle foto realizzate. Sulle foto, nascerà la condivisione.

Varianti: se abbiamo dei ragazzi molto creativi, possiamo chiedere loro di usare anche luci e faretto per creare ombre e luminosità, carta velina per colorare le luci e/o di cambiare prospettiva: per esempio, tutti distesi, guardando la giuria, potranno simulare una foto scatta dall'alto; tutti un po' inclinati, una foto un po' storta,... Anche gli animatori potrebbero, a sorpresa, preparare le loro "BIBBIAgrafie". L'attività potrebbe diventare un gioco se agli animatori viene chiesto di dare un punteggio alle squadre.

Alcune attenzioni educative: è bene aiutare i gruppi nella realizzazione delle foto, indicando l'importanza di soffermarsi prima sui versetti, per coglierne il centro. Chi svolge bene questo lavoro può anche rappresentare foto che riprendano non le singole parole del versetto, ma il significato simbolico e profondo (es.: "libero con un gabbiano", si può foto-raccontare sia con uno scatto verso dei "gabbiani", sia simbolicamente con delle catene spezzate).

Condivisione: nel condividere i significati delle foto, cercare di riflettere sulla provvidenza e sulla sua presenza nelle immagini che ci circondano e che frequentemente fotografiamo. Dobbiamo abituarci a saper impostare uno "zoom" speciale e a pulire l'obiettivo per non lasciarci sfuggire alcuno "scatto provvidenziale".

3 LUNEDÌ

1Pt 1,3-9; Sal 110; Mc 10,17-27

4 MARTEDÌ

1Pt 1,10-16; Sal 97; Mc 10,28-31

5 MERCOLEDÌ

MERCOLEDÌ DELLE CENERI
Gl 2,12-18; Sal 50; 2Cor 5,20 - 6,2; Mt
6,1-6.16-18

6 GIOVEDÌ

Dt 30,15-20; Sal 1; Lc 9,22-25

7 VENERDÌ

Is 58,1-9a; Sal 50; Mt 9,14-15

8 SABATO

Is 58,9b-14; Sal 85; Lc 5,27-32

9 DOMENICA

1.a Domenica di Quaresima
Gen 2,7-9; 3,1-7; Sal 50; Rm 5,12-19;
Mt 4,1-11

cinema



125

Una casa per resistere alle tentazioni

9 MARZO 2014

Vangelo - Mt 4,1-11

In quel tempo, Gesù fu condotto dallo Spirito nel deserto, per essere tentato dal diavolo. Dopo aver digiunato quaranta giorni e quaranta notti, alla fine ebbe fame. Il tentatore gli si avvicinò e gli disse: «Se tu sei Figlio di Dio, di' che queste pietre diventino pane». Ma egli rispose: «Sta scritto: "Non di solo pane vivrà l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio"». Allora il diavolo lo portò nella città santa, lo pose sul punto più alto del tempio e gli disse: «Se tu sei Figlio di Dio, gettati giù; sta scritto infatti: "Ai suoi angeli darà ordini a tuo riguardo ed essi ti porteranno sulle loro mani perché il tuo piede non inciampi in una pietra"». Gesù gli rispose: «Sta scritto anche: "Non metterai alla prova il Signore Dio tuo"». Di nuovo il diavolo lo portò sopra un monte altissimo e gli mostrò tutti i regni del mondo e la loro gloria e gli disse: «Tutte queste cose io ti darò se, gettandoti ai miei piedi, mi adorerai». Allora Gesù gli rispose: «Vattene, satana! Sta scritto infatti: "Il Signore, Dio tuo, adorerai: a lui solo renderai culto"». Allora il diavolo lo lasciò, ed ecco, degli angeli gli si avvicinarono e lo servivano.

Contenuto

Una casa per dire no alle tentazioni

126

Riflessione

Non dire che il demonio non esiste, perché non è vero. Esiste eccome. Come agisce? Guardate il tentativo del demonio di distruggere Gesù. Prima di tutto egli approfitta di uno stato di disagio: Gesù aveva digiunato quaranta giorni e quaranta notti ed aveva fame, era in uno stato di debolezza e prostrazione, di stanchezza, di solitudine. Satana ne approfitta e si presenta così: «Serviti di Dio per affermare te stesso», ovvero diventa ateo servendoti di Dio. Gesù risponde alla prima tentazione con la relazione profonda con Dio: «L'uomo vive della Parola di Dio». In altre parole: «Non mi contrappongo a Dio, non mi servo di Dio per essere io un dio, no, io mi nutro della relazione profonda con Dio, di Dio che si confida a me». Satana ha un odio terribile contro quelli che usano la Parola di Dio continuamente. Quando vi vuol spegnere fa ammuflire il vostro libro della Parola di Dio! In Oratorio aiutatevi a vicenda a saper dire di no alle tentazioni. La tentazione non è il male da rifiutare, ma il bene da accettare. Ma è un falso bene perché porta la maschera dell'inganno. Occhio ragazzi: se l'Oratorio non ti aiuta a riconoscere il nemico, il demonio, chiedi al tuo don e educatore che ti aiuti a farlo. Servirà a te e a loro.

Ritornello

Perdonaci, Signore: abbiamo peccato

CONTENUTI

anspi

Giochi e attività

Titolo: A tutto cinema!

Linguaggio: cinema.

Finalità: suscitare il confronto tra generazioni sul tema delle “tentazioni” attraverso una selezione di film.

Destinatari: tutti

Durata: almeno due mesi.

Occorrente: dvd dei film scelti; proiettore, pc e casse audio oppure una sala cinematografica; fogli e penne.

Spazio necessario: al chiuso, in una sala dove è possibile proiettare/un cinema;

Istruzioni: l'attività si sviluppa in più momenti. Preliminarmente si convocano bambini, ragazzi, giovani, famiglie, anziani e si dà loro un compito preciso: ogni fascia d'età deve scegliere due titoli di film nei quali venga fuori il tema delle “tentazioni”. Con questi titoli si organizza una rassegna cinematografica seguita da cineforum. Ogni serata della rassegna dovrà prevedere:

- visione del film
- condivisione in gruppi d'età mista secondo una traccia fissa che contenga almeno queste tre riflessioni:

Valutazione: da uno a 10

Tentazione presente nel film:

Come è possibile resistere a questa tentazione:

- condivisione tutti insieme e creazione slogan: un rappresentante per gruppo espone le riflessioni in plenaria; dopo di che si costruisce uno slogan completando la frase:

“Quando la tentazione di _____ ti assale, prova a _____ e la riuscirai ad arginare”.

Varianti: qualora temiamo risulti difficile la fase di scelta, possiamo presentare ai gruppi già una selezione di pellicole che riteniamo pertinenti alle diverse fasce d'età. Alla fine della rassegna sarebbe bello se tutti insieme realizzassero il trailer di un film che aiuti a “Resistere alle tentazioni”.

Alcune attenzioni educative: è preferibile ci sia un animatore per ogni gruppo (o almeno con i bambini e i ragazzi) per stare nei tempi e facilitare la comunicazione. Nella fase iniziale, spiegare ai bambini (in modo pertinente alla loro età) cosa si intenda per “tentazione”. Qualora alcuni film scelti non si prestino a tutte le fasce d’età, riservare la loro visione a chi riteniamo opportuno.

Condivisione: già la selezione dei film permette un confronto tra generazioni in termini di genere scelto, tipologia di tentazione esplicitata, gusto estetico puro. L’animatore-guida dovrà essere bravo a fare emergere punti comuni e punti di divergenza, stimolando un dibattito che si risolva sempre con una soluzione (slogan) scritta a più voci.

Titolo: **Ciak si gioca!**

Linguaggio: cinema.

Finalità: Permettere ai ragazzi, attraverso prove diverse, di esprimersi nelle proprie potenzialità. Consentire agli animatori di conoscere meglio i propri ragazzi. Vivere un’esperienza di gruppo

Destinatari: dai 10 anni in su.

Durata: 80’

Occorrente: tante fotografie o voci registrate di attori e registi; le frasi celebri di film famosi; la locandina di un film; un “ciak” da regista costruito con dei legnetti per ciascuna squadra.

Spazio necessario: all’aperto o al chiuso.

Istruzioni: si formano due o quattro squadre. Il gioco consiste in tre prove durante le quali ogni squadra cercherà di conquistare il maggior numero di punti. Vince la squadra che al termine della terza prova avrà conquistato il punteggio più alto. Nelle prime due fasi, per potersi prenotare e rispondere alle domande ogni squadra ha a disposizione un ciak. Risponde la squadra che chiude prima il ciak. Prima di iniziare il gioco, ogni squadra nomina il proprio capogruppo che ha il compito di consultarsi con gli altri componenti dell’equipe e prenotarsi per rispondere. Durante queste prime fasi del gioco i ragazzi saranno “tentati” dai loro animatori che chiederanno loro se vogliono scambiare la domanda che gli si sta per porre o che gli è stata posta con una “vecchia cinepresa”, ossia una carta jolly che può nascondere diverse sorprese:

- può incrementare il punteggio della squadra senza che questa debba rispondere alla domanda;

GENER’AZIONI

LEADER

- può far sì che la domanda passi agli avversari (nel caso di risposta errata i punti vanno alla squadra che ha passato la “patata bollente”);
- può far perdere alla squadra la metà dei punti conquistati sino a quel momento;
- può prevedere una prova fisica (es: fare 10 flessioni in 12 secondi; scoppiare 10 palloncini in 15 secondi sedendosi sopra, etc.);
- può prevedere una prova intellettuale (es: ripetere 5 volte di fila uno scioglilingua, svolgere un cruciverba in 40 secondi, etc.).

Queste ultime prove verranno eseguite da uno solo dei componenti della squadra.

Prova 1: bisogna indovinare il nome di alcuni registi o attori dei quali gli animatori fanno vedere le foto o ascoltare le voci. Vengono assegnati 2 punti se indovinano il regista e 1 punto se riescono ad indovinare l'attore. La prova si ripete ca. 8 volte o a discrezione dell'animatore.

Prova 2: gli animatori leggono una frase o un dialogo presi dalla scena di un film. Ad ogni frase indovinata, i ragazzi si aggiudicano 5 punti.

Prova 3: prima dell'inizio del gioco, gli animatori avranno diviso in pezzi di puzzle la locandina di un film. Ogni pezzo sarà stato siglato sul retro con delle parole (es. din, don, dan, tic, toc, tac,...) alle quali corrispondono delle categorie di domande (es.: DIN: anno del film; DON: genere di film; DAN: nome del protagonista del film,...). Tutti i pezzi sono posizionati al centro dal lato della scritta (l'immagine quindi è coperta). Inizia questa terza fase del gioco, la squadra che ha il punteggio inferiore. Poi si procederà a turno. La scelta della categoria della domanda e, quindi del pezzo da girare, viene esplicitata dal capogruppo di ogni squadra, che ha sempre il compito di rispondere alle domande dopo aver consultato i compagni. Per ogni risposta esatta, il pezzo scelto viene girato; in caso di risposta errata il pezzo resta “oscurato”. Vince la squadra che indovina prima il film della locandina. Ogni pezzo del puzzle avrà domande diverse per ogni squadra.

Varianti: per i ragazzi più grandi si può rendere il gioco un po' più difficile nella prima fase facendo sentir loro le voci di attori o di registi meno conosciuti, mentre nell'ultima fase si può dividere la locandina in pezzi molto piccoli.

Alcune attenzioni educative: per far sì che tutti i ragazzi partecipino al gioco; si potrebbero a tal scopo formare gruppi con un massimo di 5/6 ragazzi per squadra.

Condivisione: l'occasione è utile per conoscere i gusti e far riflettere i ragazzi sulla loro cultura cinematografica, magari avviando la preparazione ad un percorso di cineforum.

10 LUNEDÌ

Lv 19,1-2.11-18; Sal 18; Mt 25,31-46

11 MARTEDÌ

Is 55,10-11; Sal 33; Mt 6,7-15

12 MERCOLEDÌ

Gio 3,1-10; Sal 50; Lc 11,29-32

13 GIOVEDÌ

Est 4,17; Sal 137; Mt 7,7-12

14 VENERDÌ

Ez 18,21-28; Sal 129; Mt 5,20-26

15 SABATO

Dt 26,16-19; Sal 118; Mt 5,43-48

16 DOMENICA

2.a Domenica di Quaresima
Gen 12,1-4a; Sal 32; 2Tm 1,8b-10;
Mt 17,1-9

social network



131

Una casa per vivere

16 MARZO 2014

Vangelo - Mt 17,1-9

In quel tempo, Gesù prese con sé Pietro, Giacomo e Giovanni suo fratello e li condusse in disparte, su un alto monte. E fu trasfigurato davanti a loro: il suo volto brillò come il sole e le sue vesti divennero candide come la luce. Ed ecco, apparvero loro Mosè ed Elia, che conversavano con lui. Prendendo la parola, Pietro disse a Gesù: «Signore, è bello per noi essere qui! Se vuoi, farò qui tre capanne, una per te, una per Mosè e una per Elia». Egli stava ancora parlando, quando una nube luminosa li coprì con la sua ombra. Ed ecco una voce dalla nube che diceva: «Questi è il Figlio mio, l'amato: in lui ho posto il mio compiacimento. Ascoltatelo». All'udire ciò, i discepoli caddero con la faccia a terra e furono presi da grande timore. Ma Gesù si avvicinò, li toccò e disse: «Alzatevi e non temete». Alzando gli occhi non videro nessuno, se non Gesù solo. Mentre scendevano dal monte, Gesù ordinò loro: «Non parlate a nessuno di questa visione, prima che il Figlio dell'uomo non sia risorto dai morti».

Contenuto

Una casa per vivere

132

Riflessione

A volte ti viene da pensare che si vive una esperienza di Dio solo quando si è in chiesa a pregare. Il Signore si trasfigura mentre è in preghiera. Ma sono sul monte e non in chiesa. Appaiono Mosè ed Elia - cioè la legge e i profeti - parlano con Lui e, mentre era trasfigurato, discutono della sua prossima morte, della sua crocifissione. Ecco le due realtà in Cristo: la realtà del risorto e la realtà del crocifisso. Fratelli, questa realtà del Cristo siamo noi oggi. La vita del cristiano è una vita di gioia, sempre. L'uomo non può vivere senza gioia, ma è ben distinta la gioia dal piacere. Mentre il piacere blocca lo sviluppo umano, la gioia invece è la crescita dell'uomo nella sua pienezza. Ogni luogo è il monte per essere cambiati interiormente, nel modo di pensare, di ragionare, di scegliere. Essere trasfigurati come ragazzi significa capire che la vita va spesa e vissuta con il Signore, perché non delude, non inganna, non lascia a piedi. L'Oratorio è una casa per vivere da persona trasformate in bene e trasfigurate in ragazzi belli (non solo nel volto e nel corpo), ma nel cuore e nella personalità.

Ritornello

Donaci, Signore, il tuo amore: in te speriamo

anspi

CONTENUTI

Giochi e attività

Titolo: Social Chat

Linguaggio: social Network

Finalità: dare a ragazzi e genitori una possibilità di dialogo; permettendo ai ragazzi di esprimersi in libertà e ai genitori di conoscere le modalità comunicative dei propri figli.

Destinatari: tutti

Durata: 60'

Spazio necessario: tante stanze quanti sono i gruppi formati; eventualmente due pc o due telefoni con connessione internet per gruppo.

Occorrente: fogli; pennarelli; due scatole-contenitore.

Istruzioni: i ragazzi vengono suddivisi in gruppi di 5-6. Ad ogni gruppo di ragazzi si associa un gruppo di genitori (anche 3-4 possono bastare).

Al via degli animatori, i ragazzi devono scrivere su un bigliettino una o più domande riguardanti la propria vita (ad esempio: perché non posso vestirmi come voglio? Perché non posso uscire ogni volta che voglio? Perché i miei amici non vi vanno mai bene?...). Una volta scritti i biglietti (che devono rimanere anonimi) vengono depositati in una scatola - contenitore. Nell'altro contenitore, ci sono altri biglietti preventivamente messi dall'animatore su ciascuno dei quali è scritto il nome di un Social Network: Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest, Myspace, ...

A turno, un ragazzo pesca il bigliettino riguardante il social network da usare, mentre un genitore pesca uno dei biglietti scritti dai ragazzi. A questo punto, i genitori devono rispondere alla domanda sorteggiata, utilizzando le caratteristiche del Social Network pescato. Qualora il genitore non conosce il social network, i ragazzi o gli animatori ne elencano le caratteristiche. Ad esempio: Twitter, massimo 160 caratteri, utilizzare l'hashtag, la chiocciola... A questo punto i genitori hanno 4 minuti di tempo per rispondere alla domanda. Risposta che dovrà essere letta dall'animatore e commentata dai ragazzi. Si continua fino a quando i biglietti non sono terminati.

Nel caso in cui questo fosse possibile, la domanda e la risposta possono avvenire realmente tramite social network grazie all'uso di telefonini o pc; la fase di commento, invece, avviene rigorosamente di persona.

Varianti: si può pensare di far commentare i ragazzi secondo le regole del Social Network utilizzato dai genitori, ad esempio con un semplice “mi piace” o degli emoticon realizzati utilizzando la fotografia del volto di uno dei ragazzi coinvolti nell'attività.

Alcune attenzioni educative: l'ideale sarebbe che per ogni gruppo di ragazzi ci sia almeno un genitore corrispondente, in modo che i ragazzi possano davvero instaurare un dialogo intergenerazionale.

All'animatore il compito di spronare i ragazzi nel porre tutte le domande che vogliono (ogni ragazzo può scrivere anche più di un bigliettino) e far sì che i genitori non rispondano con dei semplici “sono io a decidere le regole in casa mia”. Spiegare, soprattutto ai genitori, che si tratta di una importantissima occasione per instaurare con i propri figli un dialogo più profondo, imparando a conoscere il loro linguaggio. In una realtà in cui, spesso, fra genitori e figli non si ha il tempo o la capacità di instaurare un' interazione più profonda, l'oratorio quindi si fa operatore di dialogo.

Condivisione: spesso abbiamo tante domande da fare ai nostri genitori e non sappiamo come fare o ci sembra che loro non abbiano il tempo di starci a sentire o addirittura che non parlino come noi! Come è stato poter dialogare con loro utilizzando dei linguaggi e degli slang che utilizziamo tutti i giorni con i nostri amici? Come ci siamo sentiti nel riuscire a fare quelle domande che da tempo si agitavano dentro di noi? Riusciamo mai a trovare un po' di tempo per spiegare loro gli strumenti comunicativi che utilizziamo in modo che non restino dei “matusalemme”?

Titolo: Social Words

Linguaggio: social Network

Finalità: riuscire a distinguere gli aspetti della vita on-line dagli aspetti di quella off-line, imparando a considerarli come elementi diversi di un'unica esperienza di vita.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: sala di ampie dimensioni.

Occorrente: una scatola contenente dei cartoncini con su scritte alcune azioni della vita on-line e off-line (una per squadra); due contenitori vuoti (possono essere altre due scatole) uno con sopra scritto “off-line”, l'altro con scritto “on-line”.

GENER'AZIONI

risorse

Istruzioni: i ragazzi vengono divisi in due o più squadre. Al via, il primo componente di ogni squadra dovrà pescare un cartoncino dalla scatola. Sui cartoncini troveranno scritte alcune azioni della vita, off o on line (per esempio: chattare, lasciare un commento, googlare, strigere la mano, dare il cinque, leggere un libro...). Colui che ha pescato il cartoncino avrà il compito di far capire alla squadra, in 20 secondi al massimo, di quale azione si tratta, mimandola e dando spiegazioni senza poter, però, utilizzare alcune parole specifiche (es. facebook, social network, amico, mi piace, ...). Indovinato ciò che c'è scritto sul cartellino, la squadra dovrà decidere dove metterlo: nel contenitore "off-line" o in quello "on-line". Toccherà, quindi, al prossimo giocatore della squadra.

Al termine del tempo previsto per il gioco, ad ogni squadra si assegna un punteggio in base al numero di cartoncini portati nei contenitori.

In seguito, tutti insieme, si verificherà e commenterà se i biglietti sono stati divisi in maniera corretta: la squadra che avrà commesso meno errori otterrà altri punti. Vince la squadra che ottiene più punti.

Alla fine dell'attività, creare un tweet che racchiuda le riflessioni fatte, aggiungendo l'hashtag #oratorio.

Varianti: si potrebbe trasformare il gioco in un'attività di riflessione attiva e partecipata, semplicemente eliminando le caratteristiche della gara: tempo e punteggi.

Alcune attenzioni educative: nel momento in cui si valuta se i bigliettini sono stati inseriti nel giusto contenitore, si potrebbe cogliere la palla al balzo per dare indicazioni circa il corretto comportamento on-line (in modo particolare) e off-line.

Condivisione: la nostra vita è ormai Social. Ma questo essere in contatto con tutti in ogni momento ci aiuta a costruire un rapporto vero con le altre persone?

17 LUNEDÌ

Dn 9,4b-10; Sal 78; Lc 6,36-38

18 MARTEDÌ

Is 1,10.16-20; Sal 49; Mt 23,1-12

19 MERCOLEDÌ

S. GIUSEPPE, SPOSO B.V. MARIA
2Sam 7,4-5a.12-14a.16; Sal 88; Rm
4,13.16-18.22; Mt 1,16.18-21.24a

20 GIOVEDÌ

Ger 17,5-10; Sal 1; Lc 16,19-31

21 VENERDÌ

Gen 37,3-4.12-13a.17b-28; Sal 104;
Mt 21,33-43.45-46

22 SABATO

Mi 7,14-15.18-20; Sal 102; Lc 15,1-
3.11-32

23 DOMENICA

3.a Domenica di Quaresima
Es 17,3-7; Sal 94; Rm 5,1-2.5-8; Gv
4,5-42

sport



137

Una casa per
essere in ricerca

23 MARZO 2014

Vangelo - Gv 4,5-42

In quel tempo, Gesù giunse a una città della Samaria chiamata Sicar, vicina al terreno che Giacobbe aveva dato a Giuseppe suo figlio: qui c'era un pozzo di Giacobbe. Gesù dunque, affaticato per il viaggio, sedeva presso il pozzo. Era circa mezzogiorno. Giunge una donna samaritana ad attingere acqua. Le dice Gesù: «Dammi da bere». I suoi discepoli erano andati in città a fare provvista di cibi. Allora la donna samaritana gli dice: «Come mai tu, che sei giudeo, chiedi da bere a me, che sono una donna samaritana?». I Giudei infatti non hanno rapporti con i Samaritani. Gesù le risponde: «Se tu conoscessi il dono di Dio e chi è colui che ti dice: "Dammi da bere!", tu avresti chiesto a lui ed egli ti avrebbe dato acqua viva». Gli dice la donna: «Signore, non hai un secchio e il pozzo è profondo; da dove prendi dunque quest'acqua viva? Sei tu forse più grande del nostro padre Giacobbe, che ci diede il pozzo e ne bevve lui con i suoi figli e il suo bestiame?». Gesù le risponde: «Chiunque beve di quest'acqua avrà di nuovo sete; ma chi berrà dell'acqua che io gli darò, non avrà più sete in eterno. Anzi, l'acqua che io gli darò diventerà in lui una sorgente d'acqua che zampilla per la vita eterna». «Signore – gli dice la donna –, dammi quest'acqua, perché io non abbia più sete e non continui a venire qui ad attingere acqua». Le dice: «Va' a chiamare tuo marito e ritorna qui». Gli risponde la donna: «Io non ho marito». Le dice Gesù: «Hai detto bene: "Io non ho marito". Infatti hai avuto cinque mariti e quello che hai ora non è tuo marito; in questo hai detto il vero». Gli replica la donna: «Signore, vedo che tu sei un profeta! I nostri padri hanno adorato su questo monte; voi invece dite che è a Gerusalemme il luogo in cui bisogna adorare». Gesù le dice: «Credimi, donna, viene l'ora in cui né su questo monte né a Gerusalemme adorerete il Padre. Voi adorarete ciò che non conoscete, noi adoriamo ciò che conosciamo, perché la salvezza viene dai Giudei. Ma viene l'ora – ed è questa – in cui i veri adoratori adoreranno il Padre in spirito e verità: così infatti il Padre vuole che siano quelli che lo adorano. Dio è spirito, e quelli che lo adorano devono adorare in spirito e verità». Gli rispose la donna: «So che deve venire il Messia, chiamato Cristo: quando egli verrà, ci annuncerà ogni cosa». Le dice Gesù: «Sono io, che parlo con te». In quel momento giunsero i suoi discepoli e si meravigliavano che parlasse con una donna. Nessuno tuttavia disse: «Che cosa cerchi?», o: «Di che cosa parli con lei?». La donna intanto lasciò la sua anfora, andò in città e disse alla gente: «Venite a vedere un uomo che mi ha detto tutto quello che ho fatto. Che sia lui il Cristo?». Uscirono dalla città e andavano da lui. Intanto i discepoli lo pregavano: «Rabbì, mangia». Ma egli rispose loro: «Io ho da mangiare un cibo che voi non conoscete». E i discepoli si domandavano l'un l'altro: «Qualcuno gli ha forse portato da mangiare?». Gesù disse loro: «Il mio cibo è fare la volontà di colui che mi ha mandato e compiere la sua opera. Voi non dite forse: ancora quattro mesi e poi viene la mietitura? Ecco, io vi dico: alzate i vostri occhi e guardate i campi che già biondeggiano per la mietitura. Chi miete riceve il salario e raccoglie frutto per la vita eterna, perché chi semina gioisca insieme a chi miete. In questo infatti si dimostra vero il proverbio: uno semina e l'altro miete. Io vi ho mandati a mietere ciò per cui non avete

faticato; altri hanno faticato e voi siete subentrati nella loro fatica». Molti Samaritani di quella città credettero in lui per la parola della donna, che testimoniava: «Mi ha detto tutto quello che ho fatto». E quando i Samaritani giunsero da lui, lo pregavano di rimanere da loro ed egli rimase là due giorni. Molti di più credettero per la sua parola e alla donna dicevano: «Non è più per i tuoi discorsi che noi crediamo, ma perché noi stessi abbiamo udito e sappiamo che questi è veramente il salvatore del mondo».

Contenuto

Una casa per essere in ricerca

Riflessione

Vi pongo una domanda: perché pur avendo accesso ad ogni oggetto e bene di consumo non siete tranquilli e sereni interiormente? Avete mai sentito l'inquietudine che c'è nel cuore di questa donna di cui parla il Vangelo? Ha avuto cinque mariti... e quello che aveva non era il suo: lo aveva rubato ad un'altra donna. Il Signore glielo ha letto nel cuore. Gesù è grande: avverte l'inquietudine di quella donna e le chiede: «Dammi da bere». Lui legge il nostro animo e lo conosce prima ancora che noi riusciamo a pensare a noi stessi. La donna risponde: «Com'è che tu giudeo, chiedi da bere a me che sono una donna samaritana?». Gesù è trasgressivo. Il Signore le dice: «Se tu sapessi chi c'è davanti a te», ed entra nella sua inquietudine, accetta questo dialogo profondo. Vai a capire come Dio capisce una donna, definita prostituta, come un'anima tormentata, alla ricerca. Va oltre il visibile, oltre le definizioni degli uomini. L'infelicità più grande su questa terra è di rimanere imprigionati nelle nostre idee sugli altri e di ridurre gli altri ad un loro atto, ad una loro azione. Siate contemplativi di Dio nel mondo e arriverete a capire il dramma di ogni persona: a capire il bisogno che l'altro ha di piangere con qualcuno. In Oratorio non si può vivere da solisti o da primi ballerini. Se non ti accorgi della sofferenza nel tuo amico vuol dire che in Oratorio ci vai solo per te. È bene che tu ci vada per gli altri, per ascoltare, per dare il tuo tempo. Allora capirai tante cose di te. L'Oratorio è una casa per essere in ricerca degli altri, di Dio, di se stessi.

Ritornello

Ascoltate oggi la voce del Signore: non indurite il vostro cuore

Giochi e attività

Titolo: L'oggetto smarrito

Linguaggio: sport.

Finalità: ricercare simboli che facciano riflettere su momenti del passato e riscoprire il valore di certi oggetti dimenticati;

Destinatari: tutti - **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso.

Occorrente: accessori sportivi in coppia: uno recente e uno del passato(es. una scarpa da tennis vecchia e una nuova, costume da bagno v/n, pallone v/n, racchetta v/n, maglia da gioco v/n, ...) in numero pari ai partecipanti; due bauli o due scatoloni; post-it e pennarelli.

Istruzioni: in un baule/cartone metteremo gli accessori sportivi vecchi che siamo riusciti a recuperare; in un altro, metteremo tutti quelli recenti. A turno, ogni persona viene invitata a pescare un oggetto: tutti i giovani da un cartone; tutti gli adulti dall'altro. Ogni persona dovrà, quindi, ricercare la persona che ha un oggetto simile al proprio e mettersi in coppia con quest'ultima (ad esempio chi ha una scarpa vecchia cercherà chi ha una scarpa nuova). A questo punto, all'interno di ogni coppia, ci si racconta un episodio di vita legato a quell'oggetto. Successivamente, la coppia interpreterà una delle due storie di fronte agli altri, replicando l'evento sportivo che li ha visti protagonisti.

Varianti: oltre agli accessori, si possono inserire nei bauli anche vecchie/nuove fotografie di squadra, vecchi/nuovi trofei,...

Alcune attenzioni educative: chi conduce l'attività terrà conto che nell'attività si cerca di recuperare emozioni o vissuti che gli adulti pensano di aver smarrito e che invece i più giovani vivono come recenti. L'oggetto rappresenta una parte di noi che, opportunamente stimolata, può essere rivisitata. È quindi importante che l'animatore faciliti e incoraggi il più possibile questa ricerca, se necessario intervenendo nel lavoro di coppia.

Condivisione: al termine dell'attività, è fondamentale inserire un momento di riflessione ulteriore: ogni coppia attaccherà sui propri oggetti un post-it sul quale saranno riportate le emozioni che, partendo dagli episodi interpretati, si ricercano oggi in quegli oggetti/accessori. Gli oggetti con i post-it saranno posizionati in mezzo al cerchio e si potranno tirare le conclusioni su "quali emozioni lo sport suscita in noi", "cosa ricerchiamo dallo sport",....

Titolo: La strada per casa

Linguaggio: sport.

Finalità: vivere in gruppo un' esperienza sportiva diversa dal solito; per i più grandi: riflettere sulla ricerca come stile di vita.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: aperto, preferibilmente in un parco o in un bosco.

Occorrente: una bussola e una cartina del luogo per ciascuna squadra; "lanterne" o qualsiasi elemento distintivo (es. bandierine); mattoncini.

Istruzioni: il gioco è a squadre (due o più a seconda della grandezza del posto) e si divide in due fasi.

Fase 1 - Il primo momento è strutturato secondo lo sport dell'orienteeing: in un campo/bosco verranno posizionati dei punti distintivi (lanterne) dai quali bisogna necessariamente passare per terminare il percorso, cercando di farlo il più velocemente possibile. Per muoversi, ogni squadra ha a disposizione una cartina del posto opportunamente segnata e una bussola. Ad ogni lanterna si trovano dei mattoncini: ogni gruppo, al suo passaggio, dovrà raccoglierne uno in vista della seconda parte del gioco. Ogni squadra può scegliere con quale ordine muoversi tra le lanterne, costruendo, quindi, in autonomia il proprio percorso di ricerca .

Fase 2 - Nella seconda parte, con i mattoni conquistati, si costruirà una casetta. Vince il gioco la squadra che sommerà il punteggio più alto tenendo conto di:

- Numero di mattoncini raccolti;
- Tempo del percorso;
- Bellezza estetica della casa.
- Solidità della casa

Varianti: al posto dei mattoncini, si possono utilizzare Lego o legnetti e carta...

Alcune attenzioni educative: se i partecipanti sono piccoli, affiancare almeno un animatore a squadra nella prima parte. Chiarire all'inizio che, ad ogni punto - lanterna, ogni squadra potrà raccogliere solo uno dei mattoncini, pena decurtazione di punti nella classifica finale.

Condivisione: con i più grandi si può insistere sul collegamento con il tema: nel proprio cammino di crescita, ognuno di noi è in ricerca. Occorre saper leggere bene la Bussola e orientarsi insieme agli altri per perseguire degli obiettivi; solo così si riuscirà a costruire una "casa" ben solida.

24 LUNEDÌ

2Re 5,1-15a; Sal 41 e 42; Lc 4,24-30

25 MARTEDÌ

ANNUNCIAZIONE DEL SIGNORE
Is 7,10-14; 8,10c Sal 39; Eb 10,4-10; Lc
1,26-38

26 MERCOLEDÌ

Dt 4,1,5-9; Sal 147; Mt 5,17-19

27 GIOVEDÌ

Ger 7,23-28; Sal 94; Lc 11,14-23

28 VENERDÌ

Os 14,2-10; Sal 80; Mc 12,28b-34

29 SABATO

Os 6,1-6; Sal 50; Lc 18,9-14

30 DOMENICA

4.a Domenica di Quaresima
1Sam 16,1b.4.6-7.10-13; Sal 22; Ef
5,8-14; Gv 9,1-41

video



143

Una casa per
vedere

30 MARZO 2014

Vangelo - Forma breve: Gv 9, 1.6-9.13-17.34-38

In quel tempo, Gesù passando vide un uomo cieco dalla nascita; sputò per terra, fece del fango con la saliva, spalmò il fango sugli occhi del cieco e gli disse: «Va' a lavarti nella piscina di Siloe», che significa "Inviato". Quegli andò, si lavò e tornò che ci vedeva. Allora i vicini e quelli che lo avevano visto prima, perché era un mendicante, dicevano: «Non è lui quello che stava seduto a chiedere l'elemosina?». Alcuni dicevano: «È lui»; altri dicevano: «No, ma è uno che gli assomiglia». Ed egli diceva: «Sono io!». Condussero dai farisei quello che era stato cieco: era un sabato, il giorno in cui Gesù aveva fatto del fango e gli aveva aperto gli occhi. Anche i farisei dunque gli chiesero di nuovo come aveva acquistato la vista. Ed egli disse loro: «Mi ha messo del fango sugli occhi, mi sono lavato e ci vedo». Allora alcuni dei farisei dicevano: «Quest'uomo non viene da Dio, perché non osserva il sabato». Altri invece dicevano: «Come può un peccatore compiere segni di questo genere?». E c'era dissenso tra loro. Allora dissero di nuovo al cieco: «Tu, che cosa dici di lui, dal momento che ti ha aperto gli occhi?». Egli rispose: «È un profeta!». Gli replicarono: «Sei nato tutto nei peccati e insegni a noi?». E lo cacciarono fuori. Gesù seppe che l'avevano cacciato fuori; quando lo trovò, gli disse: «Tu, credi nel Figlio dell'uomo?». Egli rispose: «E chi è, Signore, perché io creda in lui?». Gli disse Gesù: «Lo hai visto: è colui che parla con te». Ed egli disse: «Credo, Signore!». E si prostrò dinanzi a lui.

Contenuto

144

Una casa per vedere

Riflessione

Siccome non porti gli occhiali, non puoi dire che non sei cieco! La cecità non è solo quella degli occhi. Il cieco del Vangelo appartiene alla schiera dei poveri, di coloro che non hanno nulla di proprio e quindi sono aperti alla rivelazione. Oggi il Signore si rivolge a noi. La domanda che fa al cieco, la fa a noi e se trova in noi un cuore semplice, umile, un cuore trasparente alla verità, un cuore che non ha niente di proprio da difendere, ecco allora che trova la risposta. Dice Gesù: «Tu credi nel figlio dell'uomo? Colui che parla con te, è proprio lui». E il cieco: «Io credo Signore». Tutti, nel nostro cuore abbiamo questo atto di fede: «Io credo, Signore, che tu sei colui che doveva venire». Noi abbiamo riconosciuto che Gesù è il Figlio di Dio e che non abbiamo altro su questa terra, dato agli uomini, nel quale l'uomo possa essere salvo; noi abbiamo riconosciuto che lui ha parole che danno la vita per sempre; noi abbiamo riconosciuto che egli è prima che il mondo fosse; noi abbiamo riconosciuto che egli è Gesù, il Cristo, Dio benedetto nei secoli. Se vuoi una immagine simpatica dell'Oratorio, eccoti servito: è come andare dall'ottico per misurare la vista e se vi è qualche correzione da fare. Vivere l'Oratorio come una per vedere significa aver bisogno del collirio di Gesù, della parrocchia, degli educatori, della preghiera.

Ritornello

Il Signore è il mio pastore: non manco di nulla

CONTENUTI

isup
anspi

Giochi e attività

Titolo: Occhio di Lince

Linguaggio: video.

Finalità: favorire lo spirito di osservazione di ragazzi, giovani e adulti in un clima collaborativo. Creare un'esperienza condivisa che possa diventare memoria comune per la comunità. Valorizzare il patrimonio storico e artistico delle proprie realtà locali.

Destinatari: tutti.

Durata: mezza giornata o diverse giornate.

Spazio necessario: una stanza e un quartiere/borgo/città da visitare.

Occorrente: cartoncini colorati da sistemare preventivamente nel quartiere/borgo/città scelto; computer dotati di programma di video montaggio; videocamere o smartphone dotati di camera (almeno uno per gruppo); un videoproiettore o un grande televisore.

Istruzioni: l'attività sarà organizzata in più momenti.

Prima fase:

Tutta la comunità dell'oratorio parte per una piccola escursione. L'ideale sarebbe avventurarsi nel centro storico della propria città o in un quartiere ricco di piccole "chicche" architettoniche e storiche, ma poco valorizzato. In questa area più o meno circoscritta, gli animatori avranno in precedenza sistemato dei cartoncini colorati in corrispondenza di elementi caratteristici, non solo bellezze architettoniche di valore storico, ma anche balconi fiorati, giardini e piante, biciclette o auto particolari, murales, manifesti pubblicitari, ...

Arrivati nel luogo prestabilito, gli animatori compongono dei gruppi di visita composti da almeno un bambino, un ragazzo, un giovane e un adulto. Tutti i gruppetti vengono, quindi, invitati ad inoltrarsi nel borgo alla ricerca dei cartoncini colorati affissi in prossimità di un "punto di interesse".

Ciascun gruppetto deve decidere, ascoltando il parere di tutti, quale è in quella zona la cosa più interessante da filmare. La cosa più importante è che, dopo un piccolo confronto, la decisione finale sull'oggetto del video venga presa di volta in volta da un bambino, poi da un ragazzo, poi da un giovane e poi da un adulto. Probabilmente una bici fantastica potrebbe catturare molto di più l'attenzione di

un bambino rispetto a un capitello che affascinerrebbe l'adulto! Fatta la scelta, si deve realizzare un breve video.

Seconda fase:

Raccolti i filmati di tutti i punti di interesse (4 per ogni gruppo), si torna in oratorio per procedere al montaggio dei filmati. I gruppi potranno aggiungere scritte e musiche e dovranno decidere se realizzare un video promozionale per la città, uno di denuncia o un video che, tramite le immagini filmate, riesca addirittura a creare una storia.

Terza fase:

Ci si raduna e si visionano i vari filmati.

Varianti: si potrebbero anche creare dei gruppetti di soli bambini, di soli ragazzi, di soli giovani e di soli adulti per poi osservare come occhi diversi descrivono la stessa realtà. È evidente che, in questo caso, lo spazio d'azione deve essere tale da permettere ai bambini di muoversi da soli in totale sicurezza. Le diverse fasi possono essere svolte in varie giornate e, per il lavoro di montaggio, si possono lasciar agire i gruppi in autonomia (a casa).

146

Alcune attenzioni educative: l'animatore deve ricordarsi di dettare i tempi all'inizio dell'attività, dando l'orario preciso al quale ritrovarsi dopo la fase outdoor; nelle fasi di confronto che precedono la scelta dell'oggetto da filmare, chiarire il più possibile che bisognerà favorire l'espressione di tutti facendo decidere categoricamente ad una "generazione" per volta.

Condivisione: la fase di visione dei filmati diventa un'occasione importante per riflettere sulle bellezze del proprio territorio, sulla diversità di prospettive e punti di vista dai quali si può ammirare il mondo, sull'importanza di saper "vedere" con occhi attenti e interessati.

Titolo: Polifemo

Linguaggio: video

Finalità: far vivere ai ragazzi un'esperienza sensoriale nuova che li porti a comprendere l'importanza della vista e la difficoltà di esserne parzialmente senza.

Destinatari: 10/13 – 14/16

Durata: 30'

Spazio necessario: una sala abbastanza ampia.

GENER'AZIONI

anspi

Occorrente: un cellulare dotato di videocamera per ogni ragazzo; un mantello a persona con un piccolo foro; tanti oggetti di vario tipo.

Istruzioni: il gioco consiste nell'individuare una serie specifica di oggetti sparsi nella sala e filmarli. Vince la squadra che ne trova di più. I partecipanti sono divisi in due o quattro squadre e si dispongono alle estremità opposte della sala. Il capogioco invita tutti a coprirsi il volto con i mantelli che sono stati consegnati loro e a posizionare l'obiettivo della camera del cellulare in corrispondenza del foro. Prima di dare il via alla sfida, legge lentamente una lista di oggetti che saranno stati preventivamente disseminati nella stanza e spiega che tutti potranno guardare il mondo fuori dal mantello solo attraverso l'obiettivo della camera. Al via, tutti partono in direzioni casuali alla ricerca degli oggetti prima elencati: dovranno filmarli non appena li individuano. Certamente, si troveranno a filmare oltre all'oggetto anche la scena che si sta svolgendo attorno ad esso. Le memorie dei cellulari dei ragazzi, quindi, dovrebbero riempirsi di scene ridicole, scontri, cadute comiche, ... Allo stop del capo gioco, ogni partecipante torna nel suo angolo con tutti i compagni di squadra e, finalmente liberi dei mantelli, insieme contano quanti oggetti sono stati filmati in totale. Chiaramente nella stanza saranno stati posti anche altri oggetti per depistare i ragazzi, quindi, se l'oggetto filmato era presente nella lista la squadra conquista un punto, se non era presente perde un punto.

Vince la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti. Nella fase di verifica punteggi ci sarà un animatore per squadra a verificare l'esattezza del conteggio con lista alla mano.

Varianti: nella sala si potrebbero inserire anche degli ostacoli se i ragazzi sono più grandi oppure si potrebbero dare dei comandi specifici come "camminare solo su un piede", "andare all'indietro", tutto questo per aumentare la difficoltà e generare situazioni sempre più divertenti.

Alcune attenzioni educative: verificare preliminarmente che tutti posseggano un dispositivo capace di filmare e fare video e, in caso non siano sufficienti, provvedere a reperirne altri. Se durante il gioco si verificano troppi scontri e qualcuno inizia a giocare con troppa "fisicità", interrompere momentaneamente per ripartire.

Condivisione: Al termine del gioco si potrebbero raccogliere tutti i video e preparare un cortometraggio con le scene più ridicole che le videocamere dei ragazzi hanno ripreso, passando una serata insieme a rivederle e riderci su. L'occasione diventa un modo per riflettere anche sulla difficoltà di muoversi solo con un occhio e su come, in questi casi, tornino molto utili tutti gli altri sensi.

31 LUNEDÌ

Is 65,17-21; Sal 29; Gv 4,43-54

1 MARTEDÌ

Ez 47,1-9,12; Sal 45; Gv 5,1-16

2 MERCOLEDÌ

Is 49,8-15; Sal 144; Gv 5,17-30

3 GIOVEDÌ

Es 32,7-14; Sal 105; Gv 5,31-47

4 VENERDÌ

Sap 2,1a.12-22; Sal 33; Gv 7,1-2.10.25-30

5 SABATO

Ger 11,18-20; Sal 7; Gv 7,40-53

6 DOMENICA

5.a Domenica di Quaresima
Ez 37,12-14; Sal 129; Rm 8,8-11; Gv 11,1-45

manualità



149

Una casa per
annunciare

6 APRILE 2014

Vangelo - Forma breve: Gv 11, 3-7.17.20-27.33b-45

In quel tempo, le sorelle di Lazzaro mandarono a dire a Gesù: «Signore, ecco, colui che tu ami è malato». All'udire questo, Gesù disse: «Questa malattia non porterà alla morte, ma è per la gloria di Dio, affinché per mezzo di essa il Figlio di Dio venga glorificato». Gesù amava Marta e sua sorella e Lazzaro. Quando sentì che era malato, rimase per due giorni nel luogo dove si trovava. Poi disse ai discepoli: «Andiamo di nuovo in Giudea!». Quando Gesù arrivò, trovò Lazzaro che già da quattro giorni era nel sepolcro. Marta, come udì che veniva Gesù, gli andò incontro; Maria invece stava seduta in casa. Marta disse a Gesù: «Signore, se tu fossi stato qui, mio fratello non sarebbe morto! Ma anche ora so che qualunque cosa tu chiederai a Dio, Dio te la concederà». Gesù le disse: «Tuo fratello risorgerà». Gli rispose Marta: «So che risorgerà nella risurrezione dell'ultimo giorno». Gesù le disse: «Io sono la risurrezione e la vita; chi crede in me, anche se muore, vivrà; chiunque vive e crede in me, non morirà in eterno. Credi questo?». Gli rispose: «Sì, o Signore, io credo che tu sei il Cristo, il Figlio di Dio, colui che viene nel mondo». Gesù si commosse profondamente e, molto turbato, domandò: «Dove lo avete posto?». Gli dissero: «Signore, vieni a vederlo!». Gesù scoppì in pianto. Dissero allora i Giudei: «Guarda come lo amava!». Ma alcuni di loro dissero: «Lui, che ha aperto gli occhi al cieco, non poteva anche far sì che costui non morisse?». Allora Gesù, ancora una volta commosso profondamente, si recò al sepolcro: era una grotta e contro di essa era posta una pietra. Disse Gesù: «Togliete la pietra!». Gli rispose Marta, la sorella del morto: «Signore, manda già cattivo odore: è lì da quattro giorni». Le disse Gesù: «Non ti ho detto che, se crederai, vedrai la gloria di Dio?». Tolsero dunque la pietra. Gesù allora alzò gli occhi e disse: «Padre, ti rendo grazie perché mi hai ascoltato. Io sapevo che mi dai sempre ascolto, ma l'ho detto per la gente che mi sta attorno, perché credano che tu mi hai mandato». Detto questo, gridò a gran voce: «Lazzaro, vieni fuori!». Il morto uscì, i piedi e le mani legati con bende, e il viso avvolto da un sudario. Gesù disse loro: «Liberatelo e lasciatelo andare». Molti dei Giudei che erano venuti da Maria, alla vista di ciò che egli aveva compiuto, credettero in lui.

Contenuto

Una casa per annunciare

Riflessione

Prima o poi, cari ragazzi, tutti dobbiamo fermarci a riflettere sul mistero della morte. Rileggete attentamente il Vangelo: Gesù lascia morire il suo amico Lazzaro perché sia manifestato chi è lui e i discepoli possano credere. Che mistero! Ho visto due bimbi con handicap grave. Mi veniva da dire: «Signore, ma che colpa hanno loro?». Ma Gesù ha risposto al cieco nato: «Né loro, né i loro genitori hanno colpa, ma essi sono così perché Dio venga annunciato». Se noi non entriamo nel cuore di Dio, non entreremo nella pienezza, nella libertà piena. Non possiamo crearci un Dio su misura

anspi

CONTENUTI

che risponda ai nostri timori. Dio è Dio. Quei due bimbi handicappati gravissimi, sono lì per essere compartecipi di una vita in Dio che è stupenda. Quei bambini hanno trovato un papà e una mamma che li amano fino a dare la vita. Quando saremo in cielo, vedremo la felicità infinita di quei bambini, perché hanno salvato quel papà e quella mamma facendoli diventare se stessi, e attraverso loro il Signore ha dato la pienezza di vita ad altri. Quando saremo faccia a faccia con Dio quei bimbi gioiranno, perché sono stati degni di partecipare così profondamente al suo amore che ci ha partecipato in Cristo, sono stati resi compartecipi della stessa missione di Gesù di salvare tutti. L'Oratorio non chiude mai per lutto, perché è una casa dove si annuncia la Vita eterna, la vita di Dio che dona a tutti. Parlate e riflettete con i vostri educatori sulla risurrezione. Quando una tragedia per la perdita di un vostro amico d'Oratorio si abbate su di voi non chiudetevi a riccio e non mettete gli occhiali neri per non farvi vedere che piangete. Ragazzi: non piangete mai da soli; è meglio sfogarsi insieme che lanciare sentenze contro il mondo e Dio. State in ginocchio e in silenzio davanti alla Croce, perché sarà il vostro collante, altrimenti rischiate di dividervi. Perché il dolore divide, separa. La rabbia, ragazzi, è un sentimento che attende di essere abitato da Gesù. E da rabbia diviene forza. L'Oratorio è anche il luogo per arrabbiarsi insieme e insieme donarsi forza: quella di Gesù, il Signore.

Ritornello

Il Signore è bontà emiseriscordia

51

Giochi e attività

Titolo: **CostuAnnunciamo!**

Linguaggio: manualità.

Finalità: comprendere l'importanza della comunicazione non solo nel gruppo dei pari ma anche con figure di età diverse: genitori, nonni, parenti, insegnanti...

Destinatari: tutti - **Durata:** 60' - **Spazio necessario:** una stanza dell'oratorio.

Occorrente: (per il tavolo dell'animatore e per ciascun tavolo) quotidiano; bicchieri di plastica; cartoncino; forbici; cancelleria varia; righello; colla stick o vinavil; colori.

Istruzioni: l'attività si sviluppa in diverse fasi. **Fase I** - I presenti vengono divisi in squadre, facendo in modo che ogni squadra non abbia meno di 3 e più di 8 componenti e che le diverse fasce d'età siano equamente distribuite. Si condivide l'obiettivo dell'attività: costruire un oggetto identico (nella forma, nelle dimensioni, ...) a quello che costruisce l'animatore (una casa). La difficoltà è che non possono vedere direttamente le sue mani (coperte da un separé di cartone, per esempio),

né hanno la possibilità di fare domande in merito a ciò che sta realizzando, ma possono solo intuire i suoi movimenti e ascoltare i rumori che compie. Quando l'animatore avrà finito di realizzare la casa (secondo il modello di seguito allegato), fermerà i gruppi e chiederà loro cosa hanno realizzato. Certamente l'oggetto realizzato non sarà uguale. **Fase 2** - I gruppi si rimettono a lavoro: hanno 15 minuti per realizzare l'oggetto. Questa volta, però, l'animatore può ricevere domande a cui può rispondere solo con un "sì" oppure un "no". Dopo i 15 minuti si fermano i lavori e si osservano i lavori realizzati. Anche in questo caso è quasi impossibile che l'oggetto realizzato dai gruppi sia lo stesso dell'animatore. **Fase 3** - L'animatore dice che ora è libero di parlare e pertanto mostra il suo oggetto, poi chiede di realizzarne uno uguale. I gruppi si rimettono a lavoro: hanno 15 minuti per realizzare l'oggetto. Questa volta l'animatore può ricevere domande a cui può rispondere liberamente, anche in riferimento a come si realizza la casa, alle misure degli spigoli; se richiesto può anche prestare il modellino.

Varianti: si può sostituire all'animatore un artigiano della comunità o un genitore che sappiamo essere abile manualmente. Ciò consentirebbe all'animatore di fare da arbitro nel rispetto delle regole poste nell'attività e di creare un contesto intergenerazionale che faciliti la trasmissione di un patrimonio culturale legato alla manualità e all'artigianalità. In tal caso, bisogna spiegare bene a questa persona come deve comportarsi.

Alcune attenzioni educative: è importante prestare attenzione a che il gruppo collabori durante l'attività di realizzazione dell'oggetto. L'animatore dovrà essere categorico sin dalla prima fase dell'attività nel dirigere la comunicazione solo come lui definisce; in particolare, sul piano organizzativo, quando inizia la possibilità di fare domande, definire con tutti le modalità di prenotazione per le domande. Inoltre, occorre prestare attenzione a che il materiale necessario per la realizzazione della casa non manchi mai tra i tavoli. Si suggerisce di portare con sé almeno una copia del modellino per ogni gruppo nel caso questi lo richiedano.

Condivisione: si porta il gruppo a riflettere su quanto la comunicazione sia un elemento importante per il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Si potrebbe fare un parallelo tra la comunicazione avvenuta durante l'attività e la comunicazione che avviene quotidianamente nei contesti di vita normale (comunicazione intergenerazionale): quanto è importante trovare una persona disposta a dialogare con noi? Quanto è controproducente per le relazioni e per la crescita personale interrompere la comunicazione? Quanto è importante la comunicazione con chi può insegnarci qualcosa? E la comunicazione con le persone adulte? Far riflettere su sensazioni ed emozioni provate durante le diverse fasi dell'attività: cosa si è provato quando non era possibile comunicare né fare domande all'animatore? Quando è stato possibile un minimo di comunicazione? Come è stato lavorare quando la comunicazione non era interrotta?

Titolo: In carrozza!

Linguaggio: manualità e arte.

Finalità: avvicinare i ragazzi a persone che per età, storie e motivi diversi si avvalgono di “una carrozza”, di una sedia a rotelle per spostarsi nei movimenti quotidiani.

Destinatari: 14/16 anni

Durata: un pomeriggio in parrocchia e uno con gli “amici in carrozza”.

Spazio necessario: uno spazio interno/esterno libero e ampio

Occorrente: sedie da ristrutturare o dismesse (non rotte), vernici per tessuti e superfici di metallo o plastica, pennelli, materiale per decorazioni.

Istruzioni: **pomeriggio 1.** L'educatore conduttore chiede al gruppo di adolescenti lavorare a coppie, scambiando i ruoli alla fine della prima fase. La prima fase prevede che un elemento della coppia sia attivo e l'altro passivo: l'elemento attivo deve spostare il compagno e farlo muovere nella stanza secondo le indicazioni del conduttore, usando a sua volta solo una parte del corpo per spostare arti, testa e tronco dell'altro (es. solo dito, orecchio, naso, ginocchio, ...). Il tutto prima in piedi e poi col compagno “passivo” seduto sulla sedia. Il ruolo del passivo non prevede alcun movimento autonomo. La seconda fase prevede che le coppie prendano una sedia dismessa e la dipingano cercando di riprodurre colori e temi ricorrenti in alcuni dipinti famosi messi a disposizione dal conduttore, tra cui le coppie potranno scegliere. **Pomeriggio 2:** quanto è stato sperimentato nel pomeriggio 1 si va a realizzare insieme ad alcuni “amici in carrozza”, presso i quali l'educatore conduttore avrà organizzato una visita programmata (es. una struttura che li ospita per soggiorni o attività di fisioterapia e riabilitazione, amici e cittadini appositamente invitati a un pomeriggio di incontro e di festa, ecc.). L'importante è che ciascuna coppia di adolescenti possa lavorare con una persona che abitualmente si avvale di una sedia a rotelle. E in questo caso il “dipinto” se l'ospite è d'accordo potrà essere riprodotto direttamente sulla sua “carrozza”.

Varianti: le “carrozze” possono essere personalizzate anche con decorazioni, strass, adesivi, nastri, addirittura luci al Led per sedie a rotelle.

Alcune attenzioni educative: non sottovalutare la parte propedeutica in entrambi i pomeriggi e proporla attraverso una griglia di movimenti ben progettati e sperimentati prima. Questa fase permette di prendere confidenza con l'importanza dell'attività in sé, di entrare nello spazio intimo della persona con cui si lavora e di farsi anche affascinare da esso.

Condivisione: impostarla in due momenti, il primo in cui esprimere ricordi, pensieri ed emozioni, insieme agli amici in carrozza; la seconda al ritorno in Oratorio con i soli adolescenti e aggiungere alla condivisione emotiva anche le riflessioni elaborate prima, durante e ad una settimana dall'esperienza.

7 LUNEDÌ

Dn 13,1-9.15-17.19-30.33-62; Sal 22;
Gv 8,1-11

8 MARTEDÌ

Nm 21,4-9; Sal 101; Gv 8,21-30

9 MERCOLEDÌ

Dn 3,14-20.46-50.91-92.95; Cant. Dn
3,52-56; Gv 8,31-42

10 GIOVEDÌ

Gen 17,3-9; Sal 104; Gv 8,51-59

11 VENERDÌ

Ger 20,10-13; Sal 17; Gv 10,31-42

12 SABATO

Ez 37,21-28; Cant. Ger 31,10-12b.13;
Gv 11,45-56

13 DOMENICA

DOMENICA DELLE PALME
Is 50,4-7; Sal 21; Fil 2,6-11; Mt 26,14
- 27,66

gioco



155

Una casa per la Croce

13 APRILE 2014

Vangelo - Forma breve: Mt 27, 11-54

Passione di nostro Signore Gesù Cristo secondo Matteo

In quel tempo Gesù comparve davanti al governatore, e il governatore lo interrogò dicendo: «Sei tu il re dei Giudei?». Gesù rispose: «Tu lo dici». E mentre i capi dei sacerdoti e gli anziani lo accusavano, non rispose nulla. Allora Pilato gli disse: «Non senti quante testimonianze portano contro di te?». Ma non gli rispose neanche una parola, tanto che il governatore rimase assai stupito. A ogni festa, il governatore era solito rimettere in libertà per la folla un carcerato, a loro scelta. In quel momento avevano un carcerato famoso, di nome Barabba. Perciò, alla gente che si era radunata, Pilato disse: «Chi volete che io rimetta in libertà per voi: Barabba o Gesù, chiamato Cristo?». Sapeva bene infatti che glielo avevano consegnato per invidia. Mentre egli sedeva in tribunale, sua moglie gli mandò a dire: «Non avere a che fare con quel giusto, perché oggi, in sogno, sono stata molto turbata per causa sua». Ma i capi dei sacerdoti e gli anziani persuasero la folla a chiedere Barabba e a far morire Gesù. Allora il governatore domandò loro: «Di questi due, chi volete che io rimetta in libertà per voi?». Quelli risposero: «Barabba!». Chiese loro Pilato: «Ma allora, che farò di Gesù, chiamato Cristo?». Tutti risposero: «Sia crocifisso!». Ed egli disse: «Ma che male ha fatto?». Essi allora gridavano più forte: «Sia crocifisso!». Pilato, visto che non otteneva nulla, anzi che il tumulto aumentava, prese dell'acqua e si lavò le mani davanti alla folla, dicendo: «Non sono responsabile di questo sangue. Pensateci voi!». E tutto il popolo rispose: «Il suo sangue ricada su di noi e sui nostri figli!». Allora rimise in libertà per loro Barabba e, dopo aver fatto flagellare Gesù, lo consegnò perché fosse crocifisso. Allora i soldati del governatore condussero Gesù nel pretorio e gli radunarono attorno tutta la truppa. Lo spogliarono, gli fecero indossare un mantello scarlatto, intrecciarono una corona di spine, gliela posero sul capo e gli misero una canna nella mano destra. Poi, inginocchiandosi davanti a lui, lo deridevano: «Salve, re dei Giudei!». Sputandogli addosso, gli tolsero di mano la canna e lo percuotevano sul capo. Dopo averlo deriso, lo spogliarono del mantello e gli rimisero le sue vesti, poi lo condussero via per crocifiggerlo. Mentre uscivano, incontrarono un uomo di Cirene, chiamato Simone, e lo costrinsero a portare la sua croce. Giunti al luogo detto Gòlgota, che significa «Luogo del cranio», gli diedero da bere vino mescolato con fiele. Egli lo assaggiò, ma non ne volle bere. Dopo averlo crocifisso, si divisero le sue vesti, tirandole a sorte. Poi, seduti, gli facevano la guardia. Al di sopra del suo capo posero il motivo scritto della sua condanna: «Costui è Gesù, il re dei Giudei». Insieme a lui vennero crocifissi due ladroni, uno a destra e uno a sinistra. Quelli che passavano di lì lo insultavano, scuotendo il capo e dicendo: «Tu, che distruggi il tempio e in tre giorni lo ricostruisci, salva te stesso, se tu sei Figlio di Dio, e scendi dalla croce!». Così anche i capi dei sacerdoti, con gli scribi e gli anziani, facendosi beffe di lui dicevano: «Ha salvato altri e non può salvare se stesso! È il re d'Israele; scenda ora dalla croce e crederemo in lui. Ha confidato in Dio; lo liberi lui, ora, se gli vuol bene. Ha detto infatti: "Sono Figlio di Dio"!». Anche i ladroni crocifissi con lui lo insultavano allo stesso modo. A mezzogiorno si fece buio su tutta la terra, fino alle tre del pomeriggio. Verso le tre, Gesù gridò a gran voce: «Eli, Eli, lemà sabactàni?», che significa: «Dio mio, Dio mio, perché mi hai abbandonato?». Udendo questo, alcuni dei presenti dicevano:

156

isusapi

CONTENUTI

«Costui chiama Elia». E subito uno di loro corse a prendere una spugna, la inzuppò di aceto, la fissò su una canna e gli dava da bere. Gli altri dicevano: «Lascia! Vediamo se viene Elia a salvarlo!». Ma Gesù di nuovo gridò a gran voce ed emise lo spirito. Ed ecco, il velo del tempio si squarciò in due, da cima a fondo, la terra tremò, le rocce si spezzarono, i sepolcri si aprirono e molti corpi di santi, che erano morti, risuscitarono. Uscendo dai sepolcri, dopo la sua risurrezione, entrarono nella città santa e apparvero a molti. Il centurione, e quelli che con lui facevano la guardia a Gesù, alla vista del terremoto e di quello che succedeva, furono presi da grande timore e dicevano: «Davvero costui era Figlio di Dio!».

Contenuto

Una casa per la croce

Riflessione

La croce è una cosa seria, non banalizzatela mai. Quando in Tv vedi un calciatore o uno sportivo o altri farsi il segno di croce, chiedetevi se conoscono il significato di questo gesto. Fino ad oggi di fronte alla croce di Cristo, che atteggiamento abbiamo avuto: rispetto, indifferenza, paura, forza, o che altro? Una sola può essere la risposta: l'accettazione dell'amore di Dio si chiama lavoro dentro di noi perché Cristo entri nei nostri cuori, fino al punto di dire: «lo vivo sì, ma non sono più io che vivo ma è Cristo che vive in me» (Gal 2,20). Per portarci a questo punto il lavoro interiore si trasforma in impegni estremamente concreti. Noi ragazzi dobbiamo dare risposta a Cristo! In fondo ogni sofferenza proviene da un'insufficienza d'amore, perché hai fatto degli uomini e delle cose il tuo dio, ma nessuno di quelli potrà rispondere alla tua sete incoercibile del Signore: è lui che ti attira a sé. Questo è il senso della settimana Santa. In questa luce capiamo allora il significato del Giovedì Santo, del Signore che si dona a noi sotto il segno permanente dell'Eucarestia; il Venerdì Santo ricomprendiamo tutta la morte del Signore, il Sabato Santo è la risurrezione in Cristo. Ragazzi, fissate il vostro sguardo in Gesù durante tutta questa settimana e pronunciati di fronte alla proposta di Dio. Chiedete al vostro don e al vostro educatore di mettere una croce davanti all'ingresso dell'Oratorio con al centro, attaccato, uno specchio: ogni volta che vi passate davanti specchiatevi. Nel vostro volto imparerete a riconoscere quello dei tuoi compagni, quello dei coetanei che hai emarginato, degli adulti ai quali porti poco rispetto, quello di coloro che attendono di sentir dire la parola scusa da voi. In poche parole: in quello specchio il Signore vi sta guardando, con occhi di misericordia e tenerezza. La Settimana Santa è la settimana dello sguardo interiore che dona vita e Risurrezione.

Ritornello

Dio mio, Dio mio, perchè mi hai abbandonato?

Giochi e attività

Titolo: CroceXCasa

Linguaggio: gioco.

Finalità: scoprire che la propria casa può ospitare la Croce, compiendo gesti e atteggiamenti concreti insieme a chi ci sta intorno, la famiglia e la comunità.

Destinatari: tutti.

Durata: 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso (si consiglia di iniziare e terminare davanti ad un crocifisso)

Occorrente: (per ogni squadra) un paio di forbici; fogli e penne; (per ogni partecipante) un foglio con croce/casa (vedi sotto)

Istruzioni: dopo aver radunato tutti i partecipanti e dopo un momento di accoglienza con qualche bans, divideteli in gruppi. Principalmente ogni famiglia costituirà una squadra; i singoli partecipanti, si divideranno tra le famiglie. Non importa se i gruppi sono squilibrati, l'importante è che siano variegati nelle età (dove possibile unite ad ogni gruppo un anziano del circolo o un bambino presente oppure un adolescente, ...) L'attività/gioco si sviluppa in più fasi.

Fase 1 - Tutti vanno davanti ad un crocifisso. Viene chiesto loro di guardare la Croce, lasciando alcuni istanti di silenzio. A ciascun gruppo viene chiesto, poi, di invitare Gesù con la Sua croce nella propria casa: l'invito può essere recitato, cantato o scritto perciò ... spazio alla fantasia! Nel caso in cui ci sia, invece, poca fantasia chiedete comunque di rispondere a queste domande: perché volete invitare Gesù? Quando? Come? Videoregistrate, quindi, le varie scene o le canzoni o fatevi consegnare il biglietto di invito. Al termine, ognuno riceve il foglio con la croce da trasformare in casa.

Fase 2 - Il gruppo deve decidere come accogliere il nuovo ospite Gesù con la Sua Croce. La squadra deve, quindi, fare un elenco di atteggiamenti personali o familiari con i quali pensa di accogliere l'ospite. (es. sorriderò più spesso, giocherò con lui, gli lascerò spazio nella cameretta, mi arrabbierò meno, rientrerò prima dal lavoro, giocheremo insieme più spesso). Questi atteggiamenti vanno scritti su di un foglio. Fatta questa operazione la squadra riceve un paio di forbici.

Fase 3 - La terza fase è quella della costruzione della casa. Con le forbici si taglia la sagoma della Casa/Croce. A questo punto, ogni componente del gruppo

sceglie sei atteggiamenti pensati nella fase 2 e li scrive nei sei quadrati della croce. Ovviamente, occorre fare in modo che le scritte restino all'esterno. Poi si chiude semplicemente la casa/croce/scatola.

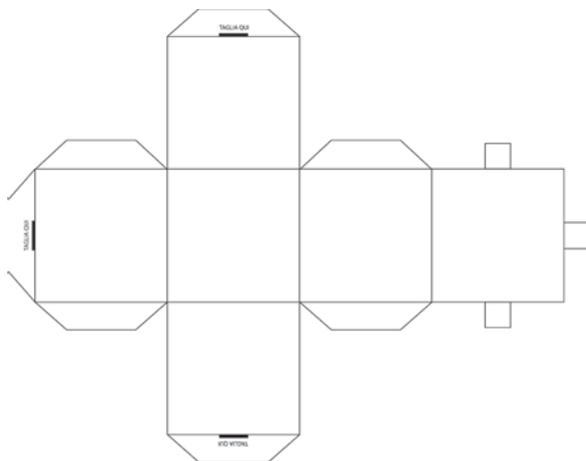
Fase 4 - Adesso ognuno, a turno, lancia la propria casa come fosse un dado. Sul lato in alto ci sarà scritto un atteggiamento. Il componente della squadra, condividerà con gli altri il perché ha scelto quell'atteggiamento.

Fase 5 - Ogni squadra porta le proprie case/croci/scatole davanti alla croce usata all'inizio (o in chiesa per dare inizio ad un momento di preghiera), cercando di formare una grande casa composta da tanti mattoni: le case/croci/scatole.

Varianti: se non si ha a disposizione la croce, la si può proiettare o consegnare stampata su un foglio ad ogni gruppo. Nella parte finale, si può decidere di appendere su dei cartelloni gli inviti scritti a Gesù e su un altro cartellone l'elenco degli atteggiamenti scelti dai gruppi, in modo che tutti possano leggerli. Potete far anche vedere i video registrati nella fase 1.

Alcune attenzioni educative: in questa attività, come in tutte le attività di riflessione intergenerazionale, occorre stare molto attenti ai bambini piccoli. Essendo con la loro famiglia non dovrebbero esserci problemi nel parlare ed esprimere le proprie opinioni. A volte, però, anche i genitori stessi faticano a farli parlare o riflettere, per cui occorre prestare attenzione.

Condivisione: ognuno può costruire dentro di sé, nella propria famiglia, una casa per ospitare la croce, l'importante è decidere di cambiare alcuni atteggiamenti per rendere più "ospitale" l'ambiente. Inoltre ... vi siete accorti che la casa costruita all'inizio aveva la forma di una croce? Anche nelle situazioni familiari faticose c'è sempre modo di costruire un ambiente ospitale come una casa.



Titolo: Alla conquista della casa

Linguaggio: gioco

Finalità: riflettere su quali siano gli atteggiamenti per “conquistare” la casa per la croce di Gesù, divertendosi in un gioco di movimento, tattica e strategia.

Destinatari: dai 10 anni in su.

Durata: ca. 45'

Spazio necessario: aperto, di ampie dimensioni (es. campo da calcio, da basket a seconda del numero di partecipanti; sotto i 40 giocatori consigliamo il campo da basket, sopra i 40 il campo da calcio).

Occorrente: nastro telato (necessario per segnare 5 quadrati a terra).

Istruzioni: i partecipanti vengono divisi in due squadre. Le due squadre devono avere un segno distintivo per essere ben visibili (es. maglie di colore diverso, casacche, ...). Sul campo ci saranno cinque basi (ossia 5 quadrati segnati per terra): quattro agli angoli della stanza e una al centro del campo. Il gioco si svolgerà in due/tre manche ciascuna divisa in più fasi. **Prima manche**

160

Fase 1 - Le squadre, posizionate sul lato corto dello spazio di gioco, sono chiamate alla conquista delle basi. Al via dell'animatore, tutti corrono e così ogni squadra dovrà occupare le basi prima dell'altra squadra: la base è occupata dalla squadra che vi mette piede per prima, anche solo con un componente. Molto probabilmente le squadre occuperanno prima le basi più vicine (le due agli angoli del campo). Solo chi correrà più velocemente arriverà per primo alla casa al centro del campo. In ogni caso, sicuramente ci sarà, alla fine, una situazione di tre case occupate da una squadra e due da un'altra.

Fase 2 - Ogni squadra divide i suoi componenti tra le basi che ha occupato. Al via dell'animatore, le squadre devono cercare di andare alla conquista della casa avversaria oppure devono cercare di difendere la propria. Per conquistare, basta che uno dei componenti entri nella casa altrui senza essere toccato dall'eventuale difensore il quale, per difendere, può toccare l'avversario, senza uscire dalla sua casa e solo fin quando questi non ha alcun piede all'interno della base. Quando una base viene conquistata, il gioco si interrompe per dare il tempo a tutti i giocatori di rientrare nelle basi "superstiti" della propria squadra.

Fase 3 - La fase 2 si ripete fino a che una squadra non ha conquistato tutte le basi; in ogni caso, dopo 15 minuti interrompete il gioco. Vince la manche chi ha il maggior numero di basi.

A questo punto, si introdurrà una seconda manche, nella quale per conquistare

isuspi

la base, oltre ad entrarvi senza farsi prendere, dovranno dire all'animatore/arbitro quale atteggiamento si vuole adottare per mantenere quella casa, ossia cosa serve per abitare la dimora in cui deve essere accolto Gesù, cosa piacerebbe a Lui. Prima di ricominciare questa manche, si darà il tempo alle squadre per riflettere sugli atteggiamenti da proporre: se l'atteggiamento sarà ritenuto valido, la base potrà essere conquistata. Altrimenti si ritornerà nella propria e si ritenterà la conquista. Il gioco finisce se una squadra conquista le 5 case oppure dopo 15 minuti di gioco.

Varianti: il numero di basi può anche essere aumentato.

Alcune attenzioni educative: date ai ragazzi il tempo di studiare tattiche e strategie di difesa e di attacco. Il gioco è semplice da arbitrare se ci sono tanti arbitri, altrimenti risulta alquanto complesso e faticoso. Il minimo che consigliamo è di cinque arbitri (uno per base); l'ideale è averne due per base e 3/4 in quella centrale (uno per lato). Con più arbitri, infatti, è più semplice vedere se il difensore esce al momento giusto dalla base per prendere l'attaccante. Altra attenzione da avere è quella di dedicare il giusto tempo alla scelta degli atteggiamenti e alla successiva riflessione.

Condivisione: partendo dalla riflessione sulla seconda manche, occorre far notare che se devono conquistare la casa per ospitare Gesù non basta essere bravi tatticamente e forti fisicamente, ma devono anche avere l'atteggiamento giusto. Alla fine, ragionare sugli atteggiamenti accettati e quelli no per la conquista della casa. Ovviamente è importante far esprimere i ragazzi.



14 LUNEDÌ

Is 42,1-7; Sal 26; Gv 12,1-11

15 MARTEDÌ

Is 49,1-6; Sal 70; Gv 13,21-33.36-38

16 MERCOLEDÌ

Is 50,4-9a; Sal 68; Mt 26,14-25

17 GIOVEDÌ

Es 12,1-8.11-14; Sal 115; 1Cor 11,23-26;
Gv 13,1-15

18 VENERDÌ

Is 52,13 - 53,12; Sal 30; Eb 4,14-16;
5,7-9; Gv 18,1 - 19,42

19 SABATO

Veglia Pasquale

20 DOMENICA

PASQUA
At 10,34a.37-43; Sal 117; Col 3,1-4
opp. 1Cor 5,6-8; Gv 20,1-9

21 LUNEDÌ

LUNEDÌ DELL'ANGELO
At 2,14,22-32; Sal 15; Mt 28,8-15

22 MARTEDÌ

At 2,36-41; Sal 32; Gv 20,11-18

23 MERCOLEDÌ

At 3,1-10; Sal 104; Lc 24,13-35

24 GIOVEDÌ

At 3,11-26; Sal 8; Lc 24,35-48

25 VENERDÌ

FESTA DELLA LIBERAZIONE
At 4,1-12; Sal 117; Gv 21,1-14

26 SABATO

At 4,13-21; Sal 117; Mc 16,9-15

27 DOMENICA

2.a di Pasqua
At 2,42-47; Sal 117; 1Pt 1,3-9; Gv
20,19-31

28 LUNEDÌ

At 4,23-31; Sal 2; Gv 3,1-8

29 MARTEDÌ

1Gv 1,5 - 2,2; Sal 102; Mt 11,25-30

30 MERCOLEDÌ

At 5,17-26; Sal 33; Gv 3,16-21

1 GIOVEDÌ

FESTA DEL LAVORO

Gen 1,26 - 2,3; opp. Col 3,14-15.17.23-24; Sal 89; Mt 13,54-58

2 VENERDÌ

At 5,34-42; Sal 26; Gv 6,1-15

3 SABATO

1Cor 15,1-8a; Sal 18; Gv 14,6-14

4 DOMENICA

3.a di Pasqua

At 2,14a.22-33; Sal 15; 1Pt 1,17-21; Lc 24,13-35

5 LUNEDÌ

At 6,8-15; Sal 118; Gv 6,22-29

6 MARTEDÌ

At 7,51 - 8,1a; Sal 30; Gv 6,30-35

7 MERCOLEDÌ

At 8,1b-8; Sal 65; Gv 6,35-40

8 GIOVEDÌ

At 8,26-40; Sal 65; Gv 6,44-51

9 VENERDÌ

At 9,1-20; Sal 116; Gv 6,52-59

10 SABATO

At 9,31-42; Sal 115; Gv 6,60-69

11 DOMENICA

4.a di Pasqua

At 2,14a.36-41; Sal 22; 1Pt 2,20b-25;
Gv 10,1-10

12 LUNEDÌ

At 11,1-18; Sal 41 e 42; Gv 10,1-10
(B,C) Gv 10,11-18 (A)

13 MARTEDÌ

At 11,19-26; Sal 86; Gv 10,22-30

14 MERCOLEDÌ

At 1,15-17.20-26; Sal 112; Gv 15,9-17

15 GIOVEDÌ

At 13,13-25; Sal 88; Gv 13,16-20

16 VENERDÌ

At 13,26-33; Sal 2; Gv 14,1-6

17 SABATO

At 13,44-52; Sal 97; Gv 14,7-14

18 DOMENICA

5.a di Pasqua

At 6,1-7; Sal 32; 1Pt 2,4-9; Gv 14,1-12

19 LUNEDÌ

At 14,5-18; Sal 113B; Gv 14,21-26

20 MARTEDÌ

At 14,19-28; Sal 144; Gv 14,27-31a

21 MERCOLEDÌ

At 15,1-6; Sal 121; Gv 15,1-8

22 GIOVEDÌ

At 15,7-21; Sal 95; Gv 15,9-11

23 VENERDÌ

At 15,22-31; Sal 56; Gv 15,12-17

24 SABATO

At 16,1-10; Sal 99; Gv 15,18-21

25 DOMENICA

6.a di Pasqua

At 8,5-8.14-17; Sal 65; 1Pt 3,15-18;
Gv 14,15-21

26 LUNEDÌ

At 16,11-15; Sal 149; Gv 15,26 - 16,4a

27 MARTEDÌ

At 16,22-34; Sal 137; Gv 16,5-11

28 MERCOLEDÌ

At 17,15.22 - 18,1; Sal 148; Gv 16,12-15

29 GIOVEDÌ

At 18,1-8; Sal 97; Gv 16,16-20

30 VENERDÌ

At 18,9-18; Sal 46; Gv 16,20-23a

31 SABATO

Sof 3,14-18 opp. Rm 12,9-16b; Is 12,2-6;
Lc 1,39-56

1 DOMENICA

ASCENSIONE DEL SIGNORE
At 1,1-11; Sal 46; Ef 1,17-23; Mt
28,16-20

2 LUNEDÌ

FESTA DELLA REPUBBLICA
At 19,1-8; Sal 67; Gv 16,29-33

3 MARTEDÌ

At 20,17-27; Sal 67; Gv 17,1-11a

4 MERCOLEDÌ

At 20,28-38; Sal 67; Gv 17,11b-19

5 GIOVEDÌ

At 22,30; 23,6-11; Sal 15; Gv 17,20-26

6 VENERDÌ

At 25,13-21; Sal 102; Gv 21,15-19

7 SABATO

At 28,16-20.30-31; Sal 10; Gv 21,20-25

8 DOMENICA

PENTECOSTE
At 2,1-11; Sal 103; 1Cor 12,3b-7.12-13;
Gv 20,19-23

PREVENZIONE

EDUCAZIONE

CITTADINANZA

una casa per tutti



171

Circolo@PEC.anspi

PROPOSTE DI ATTIVITÀ PER I CIRCOLI

Titolo: Teatrando!

Riferimento: Una casa per la gioia - 3 novembre 2013

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** teatro

Obiettivo: provocare i giovani a riflettere su alcune questioni cruciali (es. le dipendenze di vario genere) a scopo preventivo.

Durata: alcuni mesi di preparazione; una settimana o un mese per la realizzazione.

Spazio necessario: aperto - chiuso. - **Destinatari:** tutti

Occorrente: nessuno; eventuali oggetti di scena.

Istruzioni: quante sono le compagnie di adulti nei nostri circoli? Sicuramente tantissime. Ebbene, con questa attività, agli adulti viene chiesto di organizzare degli sketch teatrali da svolgersi itineranti in vari punti della città. Il tema delle scene deve riguardare argomenti di interesse giovanile e che aiutino a riflettere, in modo preventivo, su temi sensibili, come per esempio: l'abuso di alcool, di droghe, la velocità di guida che provoca incidenti,... È importante creare scene che, in poche battute, focalizzino l'attenzione sul problema e provochino i passanti e i giovani in sosta, interagendo direttamente con loro. Da una sosta all'altra, infatti, gli si chiederà di aggregarsi e continuare il percorso insieme alla compagnia, aggiungendo battute o semplicemente ampliando il numero di personaggi delle scene corali. Gli attori, così, aumenteranno via via, gli argomenti potranno anche mutare e le riflessioni cambiare punto di vista. Non ci sarà bisogno di maschere e scene, perché la vita farà da scena e ognuno vivrà la sua parte. Dopo questa prima parte di teatro per strada, gli organizzatori proporranno ai giovani aggregati di pensare qualcosa di più impegnativo da fare insieme; li si renderà cioè davvero protagonisti di un copione da scrivere a più mani, creando un vero ponte tra circolo e strada e tra realtà e prevenzione. Il frutto di questo lavoro, venuto fuori dall'impegno di tutti, può diventare un'esperienza strutturata da riproporre nel tempo per le strade della città con adeguata promozione e modalità di coinvolgimento degli spettatori.

Alcune attenzioni educative: è importante intendersi prima sulle modalità di approccio da assumere con i giovani: quella capacità di sapersi fermare sotto l'albero di Zaccheo e di invitarlo a scendere, a mettersi in gioco, senza giudicarlo, ma nella certezza che insieme si può fare un tratto di strada, come quello che concretamente si chiederà poi loro di fare. Occorrerà fare un'analisi accurata dei luoghi di maggiore ritrovo ed effettuare un sopralluogo nei punti dell'itinerario individuati. Le scene devono essere brevi, composte di poche battute chiare e provocatorie.

Es. Monologo di una bottiglia vuota

Attore 1 – Ero piena un tempo. Ora di me, bottiglia vuota, non resta che vetro. E aria.

Mi sono svuotata a suon di lacrime e imprecazioni.

Attore 2 (tra il pubblico): Ti sei svuotata anche a suon di cin cin tra amici sorridenti!

Attore 1 (ad uno spettatore/passante): Già. Più di un motivo. E tu quand'è che bevi?

Collaborazioni/alleanze possibili: richiedete il patrocinio dell'istituzione di riferimento, per poter concordare la presenza sul "suolo pubblico" e per poter promuovere l'attività a tutta la cittadinanza. Si può chiedere alle scuole di teatro della zona un aiuto nella redazione degli sketch. Inoltre, si possono coinvolgere i locali più "in" e frequentati dai giovani, proponendo loro –in seguito- una piccola rassegna teatrale che duri una settimana o qualche mese (in questo caso scegliendo un giorno fisso a settimana).

Titolo: Il concerto dell'anima

Riferimento: Una casa per l'anima - 10 novembre 2013

Attività di: educazione - **Linguaggio:** musica

Obiettivo: educarsi all'ascolto dell'anima e dei propri bisogni a partire dai rumori della quotidianità. Far percepire il silenzio e portare ad ascoltare i battiti sommersi di ciascuno.

Durata: almeno 2 settimane per la preparazione, 1 ora e mezza per l'evento.

Spazio necessario: aperto - chiuso. - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: un registratore o un telefono cellulare che permette di registrare l'audio; un pc; un sistema di amplificazione (casse audio).

Istruzioni: molti circoli organizzano festival e serate danzanti, ma forse mai nessuno ha creato un evento usando come musica di sottofondo i rumori della quotidianità.

Fase 1 - Chiunque voglia, si unirà all'educatore in un percorso a tappe nei luoghi di vita quotidiani. Qui sarà invitato a mettersi in ascolto di ciò che lo circonda, a porre attenzione, a cogliere semplicemente i rumori/ suoni (es. il clacson, il rombo dell'auto, la voce del passante, la musica del negozio, lo stridore dei freni sull'asfalto, il pianto del bambino, ecc...) e a registrarli tempestivamente.

Fase 2 - I più volenterosi o gli organizzatori, metteranno insieme i suoni e creeranno delle tracce audio uniche.

Fase 3 - Si organizzerà una festa aperta a tutta la comunità nella quale si farà l'esperienza di danzare prima sulle "sinfonie rumorose" raccolte nella prima fase, poi sul silenzio, invitando tutti a riflettere su quanto sia importante ricercare suoni e melodie dell'anima, nel caos e nel traffico della vita quotidiana, tra i rumori, i pensieri, le voci e i volti che affollano le giornate di ciascuno.

Alcune attenzioni educative: l'educatore deve cercare di cogliere le reazioni che il cambio di sonorità suscita in ognuno, analizzare le diverse emozioni, dare voce ai pensieri. È importante far riflettere sulla necessità di ricercare l'armonia nel contesto che vive senza il bisogno di isolarsi e di cercare fonti alternative di pace.

Collaborazioni/alleanze possibili: alcune scuole musicali hanno dei corsi specifici di musica elettronica che spesso partono dalla registrazione di suoni della

quotidianità; sarebbe interessante coinvolgerli sia per farsi aiutare con le attrezzature, sia soprattutto per condividere la riflessione del confine tra rumore - suono - musica.

Titolo: Gita al buio!

Riferimento: Una casa per la testimonianza - 17 novembre 2013

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** fotografia

Obiettivo: far riscoprire angoli della città che testimoniano un pezzo importante di storia del paese e della sua situazione sociale.

Durata: almeno un mese per la preparazione, una giornata per la realizzazione.

Spazio necessario: stanze dell'Oratorio; l'intera città.

Destinatari: tutti.

Occorrente: volantini di promozione dell'escursione; macchinette fotografiche o cellulari capaci di scattare fotografie (almeno 4-5 di scorta); un quaderno per gli appunti.

Istruzioni: i nostri circoli – si sa - sono bravissimi nell'organizzare gite ed escursioni, forse però in pochi hanno sperimentato l'organizzazione di una gita nella propria città. Ecco quello che suggeriamo:

174

Fase 1 - Promuovere (indicando il programma attraverso volantini, comunicati stampa e tutti i canali a nostra disposizione) una gita con meta a sorpresa e raccogliere le iscrizioni. Costo della partecipazione: nessuno.

Fase 2 - All'orario di partenza, tutti si ritroveranno sicuramente ben equipaggiati con panini e macchine fotografiche. Gli organizzatori spiegheranno loro che stanno per essere condotti in un viaggio... nella propria città! Ad osservarne particolari che testimoniano qualcosa di importante in compagnia di un educatore che, opportunamente preparato, farà da guida turistica. Si possono prendere in considerazione luoghi nei quali un tempo è accaduto qualcosa di importante o dove sorgeva qualcos'altro, ma anche luoghi dimenticati, declassati, vuoti. Luoghi per uomini soli, donne stanche, madri dimenticate; luoghi per bambini senza volto, per linguaggi non compresi, per vite mal spese. Semplici luoghi vicini eppure così lontani. Sarà, questa, un'esperienza che punta al dettaglio, a quell'angolo spento e buio della città dove il loro flash porterà la luce della testimonianza.

Fase 3 - Successivamente, le foto realizzate saranno esposte in una mostra-testimonianza che sia segno di speranza: di fatto, rappresenta un percorso costruito da occhi attenti che, partendo da piccoli dettagli, abbracciano chiunque alla fine, in quel click, trova il coraggio di riconoscersi.

Alcune attenzioni educative: la proposta deve risultare attraente già nella fase di promozione, pertanto è molto importante che la locandina di questa "gita misteriosa" incuriosisca al punto giusto. (es. MetaX – la prima gita gratuita con destinazione al buio; oppure "Ti piacciono i misteri e le avventure?"). Non farsi

scoraggiare se si notano atteggiamenti di delusione nel momento in cui viene comunicata la meta della gita: magari prevenire reazioni serie anticipandole (es. "so che resterete delusi, vi prego non vi arrabbiate se ora vi dico che..."). Nelle foto scattate non possono apparire volti di persone che non ci abbiano autorizzato in forma scritta all'utilizzo delle immagini.

Collaborazioni/alleanze possibili: Proloco e associazioni turistiche del posto possono aiutarci nel lavoro di ricerca di alcuni luoghi significativi. Altre tappe saranno individuate, invece, a seguito di una previa analisi sul campo fatta di passeggiate e osservazioni attente degli organizzatori. Si può proporre quest'insolita gita alle scuole, facendola inserire tra le "uscite" annuali.

Titolo: DanzAmando

Riferimento: Una casa per fare festa - 24 novembre 2013

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** danza

Obiettivo: regalare un momento di gioia festosa e di riflessione ad un quartiere della città.

Durata: una settimana per la preparazione; due ore per la realizzazione.

Spazio necessario: aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: amplificazione per esterno.

Istruzioni: le sagre e le feste dei nostri Circoli, riescono sempre alla perfezione. E allora... perché non pensare di proporle una o più nei quartieri disagiati della città per danzare insieme e far festa alla vita? Sarebbe un bel modo per costruire nuove relazioni, ma soprattutto per fare prevenzione intorno a temi che ci sembrano utili per quella zona della città (es. prevenzione all'aborto > Festa della Vita; prevenzione alle dipendenze da gioco > Festa della Vera Ricchezza,...). Considerando che ogni quartiere ha le sue difficoltà, si userà la danza come linguaggio universale e si ambienterà la festa cercando di cogliere alcuni aspetti che ci sembrano utili per la giusta prevenzione della problematica scelta. Gli adulti e i giovani dovranno incontrarsi e mettere a punto alcune coreografie di diverso genere (musica popolare, anni '70, divertimento,...). Il gruppo di danza partirà, quindi, come un'allegria carovana in movimento, annunciando la festa con danze vivaci e coinvolgendo abitanti e passanti senza timore, anzi creando stupore! Sarà una carovana di danzatori capaci di tessere incontri, dare una mano, porgere un saluto. Per coinvolgere i bambini, basteranno dei trenini festosi; per coinvolgere gli anziani, servirà ricorrere alle danze più antiche, l'importante sarà sempre e comunque accendere la speranza, regalando qualche momento di gioia e di riflessione.

Alcune attenzioni educative: non sempre alcuni quartieri gradiscono "visite", pertanto non è scontato che l'accoglienza sia calorosa! Per prevenire reazioni poco festose, un'idea potrebbe essere quella di "allearsi" con qualcuno del quartiere stesso

già in fase di organizzazione o scegliere direttamente quartieri dei quali conosciamo i residenti e le problematiche. Il tema sul quale si vuole riflettere deve trasparire nei dettagli: scelta della musica, tipo di danza, cartelloni, slogan, attività, ...

Collaborazioni/alleanze possibili: occorrerà chiedere alla Polizia Municipale la possibilità di occupare il suolo pubblico e, al Comune, quella di utilizzare la corrente elettrica comunale per amplificare la musica. A seconda del tema della festa, coinvolgere gli enti/istituzioni che sono più opportuni. Per esempio, se scegliamo di fare prevenzione rispetto al tema dell'aborto in una "Festa per la vita", chiedere al Consultorio Familiare della città di allestire un "gazebo mobile" (es. una bicicletta con dei palloncini), per promuovere il servizio di assistenza alle giovani minorenni.

Titolo: Narro ergo Educo!

Riferimento: Una casa per vegliare - 1 dicembre 2013

Attività di: educazione - **Linguaggio:** narrazione

Obiettivo: far comprendere l'importanza di essere "svegli" quando ci vengono raccontati aneddoti e riflessioni sagge.

Durata: 2h - **Spazio necessario:** la città; una sala del Circolo.

Destinatari: tutti - **Occorrente:** fogli e penne per prendere appunti.

Istruzioni: l'attività si sviluppa in tre fasi.

Fase 1 - Andando in giro per la città o raccogliendo testimonianze tra i membri del Circolo, si cercherà di farsi raccontare il maggior numero di aneddoti e racconti del passato. Occorrerà prendere appunti, cercando di cogliere tutti gli aspetti e di non farsi sfuggire nulla per costruire un patrimonio di racconti ben ricco.

Fase 2 - Tornati alla base (la sede del Circolo) si condivideranno questi racconti con i più giovani attraverso una narrazione coinvolgente e interattiva che li renda protagonisti della storia. Ogni presente, infatti, vi parteciperà con la sua vita e il suo personaggio fantastico per andare a comporre una quadro finale che ha, allo stesso tempo, il sapore dell'autenticità e della spontaneità. La trama iniziale, quindi, sarà quella di uno dei racconti raccolti, nei quali pian piano si giocheranno varie componenti: tutto ciò che è lì intorno e i presenti stessi, ai quali verrà chiesto di entrare nella narrazione scegliendo il personaggio, assumendo il movimento e l'espressione dell'emozione che egli vuole veicolare.

Fase 3 - Realizzare un evento o cogliere un evento già organizzato dal Circolo (es. una sagra, una ricorrenza particolare,...) per restituire all'intera comunità i racconti.

Alcune attenzioni educative: è particolarmente importante lasciare molto spazio alla creatività e alla libertà di ciascuno, ma allo stesso tempo tenere il filo del discorso e condurre tutti a riflettere su alcune componenti essenziali del racconto di partenza (in particolare espressioni e atteggiamenti costruttivi ed educativi frutti di un ascolto attento). La capacità dell'educatore, in questo, è fondamentale.

Collaborazioni/alleanze possibili: la fase 2 può avvenire in realtà specifiche extra Circolo opportunamente coinvolte (es. un'associazione sportiva, una classe di una scuola vicina, un gruppo animatori di un oratorio, ...)

Titolo: Transformers!

Riferimento: Una casa per la conversione - 8 dicembre 2013

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** cinema

Obiettivo: far riflettere la cittadinanza sulle problematiche del proprio paese e offrire un tempo di confronto sulle azioni di corresponsabilità da mettere in atto.

Durata: almeno tre mesi.

Spazio necessario: una sala adibita alla proiezione o un cinema.

Destinatari: tutti - **Occorrente:** dvd dei film scelti.

Istruzioni: come trasformare la rassegna cinematografica che forse siamo abituati a fare nei nostri Circoli con qualcosa di molto di più impegnativo?

Fase 1 - Gli adulti del Circolo si incontreranno e cercheranno di capire insieme quali sono le problematiche maggiori della propria città (immigrazione senza integrazione; immondizia; dispersione scolastica; delinquenza;...). A seguito di ciò, sceglieranno 3 titoli di film che affrontano quella tematica e organizzeranno una rassegna.

Fase 2 - La rassegna di 3 giorni (uno per ciascun film), prevederà: la proiezione, la discussione del problema e del suo dilagare nella città di riferimento, l'individuazione di 2 atteggiamenti concreti per superare il problema: es. per la dispersione scolastica, si può ipotizzare di aprire un centro di doposcuola nell'oratorio raccogliendo le disponibilità di tutti e anche di organizzare eventi comunali ad hoc).

Fase 3 - A partire dalle soluzioni concrete ipotizzate nella fase di cineforum, gli adulti organizzatori sceglieranno altri tre film "positivi" che illustrino come tale cambiamento, tale conversione è possibile.

Fase 4 - Cercare di far sì che le proposte fatte si realizzino e verificarle.

Alcune attenzioni educative: gli adulti che organizzano dovranno vedere in anteprima i film per accertarsi che possano essere fruibili da tutti i tipi di età; in caso diverso, dovranno consigliare la visione restringendo gli inviti a chi è opportuno.

Collaborazioni/alleanze possibili: si possono coinvolgere le scuole sia nella fase di scelta dei problemi da affrontare (per esempio fornendo un questionario a risposta multipla nel quale i bambini/ragazzi scelgono quelle che ritengono le "urgenze" della propria città), sia nella visione stessa dei film e nella successiva riflessione (organizzando dei matinee). L'esito della riflessione può essere presentato all'amministrazione comunale perché nasca un progetto concreto di cambiamento della città.

Titolo: Blackout!

Riferimento: Una casa per gli ultimi - 15 dicembre 2013

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** social network

Obiettivo: sperimentare una giornata di totale astensione dai social network e vivere un'esperienza di servizio verso gli ultimi.

Durata: almeno due mesi per la preparazione; 1 giorno per la realizzazione.

Spazio necessario: l'Oratorio; la città tutta.

Destinatari: tutti - **Occorrente:** nessuno.

Istruzioni: in un primo momento, gli organizzatori si incontreranno per individuare situazioni di difficoltà presenti nel proprio paese, cercando di capire, quindi, chi sono davvero "gli ultimi" ai quali rivolgere l'attenzione. Dopo essersi confrontati e aver preso accordi con chi si occupa di tali emergenze (Caritas, ...), si ipotizzeranno dei possibili interventi concreti da attuare. Con molto anticipo, poi, il Circolo promuoverà a tutta la cittadinanza una giornata di totale astensione da cellulari (smartphone in particolare) e pc (con particolare riferimento ai social network). Per farlo, utilizzerà locandine, spot radio e televisivi (ove possibile), articoli di giornale, social network stessi e ogni mezzo a propria disposizione. In quella stessa giornata, chiunque voglia, si recherà presso la sede del Circolo dove gli verrà assegnato un compito ben preciso: es. raggiungere i volontari alla mensa dei poveri, recuperare alcuni viveri, andare nel più vicino centro di accoglienza a proporre dei giochi, ... Alla fine dell'attività, chiedere ai partecipanti quanto sia stato difficile staccarsi dai social network anche solo per un giorno e di raccontare attraverso proprio i social network l'esperienza vissuta.

Alcune attenzioni educative: gli educatori devono essere molto attenti ad assegnare il giusto compito in base all'età e all'esperienza dei partecipanti, prendendosi anche un po' di tempo per discernere se necessario. A tal scopo, può essere utile anche fare delle semplici interviste iniziali per comprendere innanzitutto le motivazioni di chi vorrà partecipare.

Collaborazioni/alleanze possibili: il coinvolgimento delle scuole nelle fasi di promozione risulta fondamentale per poter arrivare ai più giovani. È evidente che quanto più approfondita sarà la ricerca e la collaborazione con le associazioni che si occupano di disagio, tanto più l'attività risulterà efficace.

Titolo: Madonnari alla riscossa

Riferimento: Una casa per Maria - 22 dicembre 2013

Attività di: educazione - **Linguaggio:** arte

Obiettivo: riscoprire l'arte antica dei madonnari e far riflettere sulla diversità dei significati che ogni opera d'arte trasmette.

Durata: almeno due mesi per la promozione; una giornata per la realizzazione.

Spazio necessario: una strada asfaltata di ampie dimensioni.

Destinatari: tutti.

Occorrente: gessetti e pennarelli colorati; cartelloni o fogli A3

Istruzioni: molti hanno forse sentito solo parlare dei “madonnari”, altri li hanno visti all’opera per le strade di tante città. Con questa attività, il Circolo invita i madonnari o chiunque voglia cimentarsi con quest’arte a riprodurre su strada, con i gessetti, un’immagine di Maria. Insieme all’opera d’arte, essi dovranno anche scrivere su un cartellone (o foglio A3) il perché della scelta di quel soggetto specifico e la descrizione: es. “questa Madonna tiene in braccio il bambino così come fa ogni mamma con il suo. La tenerezza è la chiave di lettura di questa immagine”.

Alcune attenzioni educative: per evitare che qualcuno “importuni” l’attività con disegni fuori luogo o scritte non pertinenti, far sì che qualcuno si occupi del “servizio d’ordine”.

Collaborazioni/alleanze possibili: cercare il patrocinio del comune non solo per avere l’autorizzazione all’occupazione di suolo, ma anche per ottenere tariffe agevolate in merito ad affissioni pubbliche di manifesti che pubblicizzano l’evento.

Titolo: **Ne vale la pena!**

Riferimento: Una casa per la famiglia - 29 dicembre 2013

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** radio

Obiettivo: far incontrare le generazioni per raccontare le rispettive vite e far sì che ciascuno “consigli” all’altro una cosa da fare che “vale davvero la pena”.

Durata: 3h anche in momenti diversi (3 puntate radio da 1h ca. ciascuna).

Spazio necessario: aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: tavoli e sedie; un microfono e un computer con connessione ad internet (o Ipad o registratore); casse (opzionali); cartelloni per pubblicità e delimitazione spazio.

Istruzioni: l’attività prevede la realizzazione di una web radio (o comunque la registrazione di alcune puntate da riproporre in un evento/serata organizzata dal Circolo), attraverso la quale due persone di generazioni diverse dialogano per 1-2 minuti su quella cosa o quelle cose (piccoli gesti, abitudini, giochi, cose da fare in genere) che vale la pena di coltivare per diventare protagonisti della propria vita e cittadini attivi della propria città. In un posto strategico della città (perché magari molto frequentato) o della parrocchia, occorre allestire con dei tavoli la postazione radio che sarà gestita attraverso il PC mediante un programma web-

radio (se ne trovano on-line gratuiti) o un semplice registratore. Preventivamente si definiscono e si pubblicizzano 3 date durante le quali verranno registrate le puntate. Per circa 1 ora, l'animatore invita le persone presenti (alcuni possono essere contattati precedentemente) per un dialogo su alcune loro abitudini, gesti, passioni che vale la pena di continuare ad agire per rendere la propria vita e il mondo che ci gira intorno migliore. Le puntate potranno poi essere trasmesse nel circolo in un'occasione particolare e fungere anche da lancio per nuove attività sul tema della cittadinanza e degli stili di vita e comportamento.

Alcune attenzioni educative: è importante cercare di coinvolgere un pubblico quanto più eterogeneo per età ed estrazione sociale.

Collaborazioni/alleanze possibili: la postazione radio può essere allestita ogni volta in un luogo diverso come scuole, palestre, altre parrocchie,...

Titolo: Illumina la vita

Riferimento: Una casa per la Luce - 5 gennaio 2014

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** manualità

Obiettivo: invitare alla concentrazione e porre attenzione sulla venuta di Gesù, per coglierne il significato profondo e attuale.

Durata: 2h - **Spazio necessario:** aperto/hiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: un foglio di lato 30cm; colla vinilica; piccole candele o piccoli ceri.

Istruzioni: l'origami richiede attenzione e cura nella costruzione, proprio l'attenzione e la concentrazione che richiede un evento importante come la nascita di Gesù. Senza questi atteggiamenti, infatti, questo evento straordinario non ha la possibilità di farci illuminare e stupire. L'attività prevede la costruzione di una fiore costruito con la tecnica dell'origami al cui interno incolleremo una candela o un piccolo cero. Sotto uno dei petali scriveremo una situazione di "buio" nella quale ci si vuole impegnare a portare la luce. La lampada può essere distribuita a tutta la comunità al termine della celebrazione di Natale o in un particolare momento di preghiera. Per costruire il fiore da trasformare in lampada seguire ad esempio le istruzioni su <http://lavoretti.crescebene.com/origami-come-creare-un-fior-di-loto/>.

Alcune attenzioni educative: sarebbe bello corredare il dono di un piccolo foglietto nel quale si spiega il perché della scelta dell'origami.

Collaborazioni/alleanze possibili: avendo stretto preventivamente una collaborazione con case di riposo, centri di accoglienza, comunità di recupero, questa lanterna può diventare un ottimo regalo di Natale per chi ha bisogno di gesti di speranza e "luce" nella propria vita.

Titolo: Il mio discorso all'umanità

Riferimento: Una casa per l'umanità - 12 gennaio 2014

Attività di: educazione - **Linguaggio:** video

Obiettivo: Far esprimere la cittadinanza sul mondo di oggi

Durata: 3 ore ca. - **Spazio necessario:** aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti

Occorrente: telecamera con cavalletto; microfono; cartoni grandi; supporto per ca. 2 ore di registrazione; un televisore/monitor .

Istruzioni: in un posto della città frequentato, occorre predisporre (con l'utilizzo di cartoni) uno spazio "tipo provino" dove le persone, volontariamente coinvolte, verranno riprese per fare il loro "discorso all'umanità". Si procederà per circa due ore, facendo in modo che si lascino coinvolgere il maggior numero di persone possibili, di età diversificata. Le registrazioni verranno in seguito riviste nel Circolo e si cercherà di cogliere se in essa ci sono riflessioni su temi legati al mondo di oggi (educazione, economia, chiesa...). I partecipanti potranno esprimere la loro opinione/un pensiero articolato e le riprese potranno essere utilizzate come spunto di riflessione o anche come cuore di un incontro pubblico a tema, tenuto da alcuni relatori.

Alcune attenzioni educative: farsi autorizzare dalle attività competenti per allestire lo spazio "provino". Ricordarsi di far firmare ai partecipanti una liberatoria sull'utilizzo delle immagini, seppur ad uso interno del Circolo.

Collaborazioni/alleanze possibili: Questa attività può essere ripetuta anche più volte scegliendo luoghi diversi. In tal senso, si possono coinvolgere le scuole e avviare al loro interno un progetto di riflessione sulle opinioni registrate tra i ragazzi.

Titolo: La vetrata dei bisogni

Riferimento: Una casa per lo Spirito - 19 gennaio 2014

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** arti grafiche

Obiettivo: stimolare la riflessione sui temi urgenti del mondo; sviluppare competenze grafiche e comunicative.

Durata: almeno 6-8h, divise in più incontri.

Spazio necessario: aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: (per ogni gruppo) dei cartoni; carta velina colorata; materiale di cancelleria vario (cartoncini, matite, pennarelli, tempere, forbici, taglierini, colla, ...).

Istruzioni: la vetrata di una chiesa rappresenta un oggetto simbolo che caratterizza la casa del Signore e racconta episodi importanti di fede (storie bibliche, vite di santi, descrizione del creato, ...).L'attività prevede di creare diverse vetrate (in base al numero dei partecipanti divisi in gruppi) al fine di allestire una mostra che renda il circolo luogo

di stimolo alla riflessione sul rapporto fede - vita ai nostri giorni. Concretamente, si formeranno dei gruppi di lavoro che, in una prima parte, si confronteranno, discuteranno e decideranno i temi di attualità che vogliono rappresentare nella loro vetrata. In questa fase è importante anche fare delle brevi interviste ai frequentanti dell'oratorio e del circolo. Dopo la scelta, si inizierà a lavorare per la creazione della/e vetrata/e che dovranno avere una dimensione tale da favorire la visione (es. mt 2x1 minimo). Verrà fatto il progetto di massima e ogni gruppo si organizzerà il lavoro utilizzando i materiali. Al termine, le vetrature saranno messe in mostra.

Alcune attenzioni educative: prima di passare dalla fase progettuale a quella esecutiva, fare in modo che le idee vengano presentate al gruppo degli educatori che si impegneranno ad evitare "ripetizioni tematiche" tra una vetrata e l'altra e a focalizzare meglio –se necessario- l'immagine rispetto al concetto che si vuole esprimere.

Collaborazioni/alleanze possibili: sarebbe bello coinvolgere gli esercizi commerciali della città nel prestare le proprie vetrine all'esposizione delle vetrature, che diventerebbero sfondo di riflessione ai prodotti normalmente in vendita.

Titolo: Dimmi di sì, dimmi di no!

Riferimento: Una casa per dire il proprio sì - 26 gennaio 2014

162 **Attività di:** prevenzione - **Linguaggio:** gioco

Obiettivo: stimolare una riflessione su tematiche importanti per l'esistenza di ciascuno; allenarsi a scegliere i valori fondanti della propria vita.

Durata: 2h ca. - **Spazio necessario:** aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: strisce di cartoncino con parole riportate (cfr: istruzioni); fogli e pennarelli; bigliettini con indizi per la caccia alle parole.

Istruzioni: quando decidiamo di affidarci al Signore, sappiamo concretamente cosa dobbiamo fare? A volte è necessario scendere dalla "nuvola dei pensieri teorici" per capire quali sono i gesti che dobbiamo mettere in atto. Il gioco è una caccia alle parole. Si definiscono alcune parole chiave rispetto ad aree di comportamento che riteniamo essenziali per la vita del cristiano e per la nostra felicità (es. la preghiera) e altre che risultino essere ambigue (es. il denaro) e si preparano delle strisce di cartoncino con scritte le diverse parole (una per ogni cartoncino). Si preparano, quindi, dei gruppetti di strisce di parole e si nascondono in 4-5 luoghi da trovare, per un totale di 30-35 parole in tutto. Dopo un lancio dell'attività ambientato ed entusiasmante, si dividono i partecipanti in squadre e si consegnano loro delle buste (da aprire in sequenza) con indizi per trovare i luoghi segreti nei quali recuperare le parole, secondo la classica formula della caccia al tesoro. In ogni luogo, le squadre troveranno quindi diverse strisce, ma ne potranno prendere solo due a scelta. Al termine della caccia, le squadre avranno in mano 8-10 parole. Dovranno decidere, dopo approfondita discussione di 30-35 minuti circa e dopo l'intervista ad altri

espresso

membri del circolo e/o passanti incrociati per strada, cosa è SI e cosa NO, in termini di gesti che possono “prevenire” la nostra infelicità. Le squadre si ritrovano e mettono in comune le parole SI e quelle NO. L'animatore concluderà mettendo i vocaboli in due cartelloni diversi che saranno esposti in un luogo ben visibile alla comunità, in segno di riflessione e impegno condiviso a dire SI.

Alcuni esempi di parole: sincerità - carezza - ascolto - aiuto fisico - sorridere - essere se stessi - seguire - parola - perdonare - riconoscere - accettare - diversità - denaro - rabbia - delusione - lamento - attenzione - sospetto - impegno - preghiera - domani - oggi - altro - straniero - bellezza - forse - possibilità - sacrificio - novità - dono - scambio - fatica - individualità - comunità - io - loro - puo' darsi - conoscenza...

Alcune attenzioni educative: alcune parole possono rivelarsi davvero fonte di acceso dibattito; tale occasione diventa prezioso spunto per un approfondimento successivo da non lasciarsi sfuggire.

Collaborazioni/alleanze possibili: l'attività può essere proposta alle scuole o ad altri centri di aggregazione importanti come le società sportive, per esempio.

Titolo: **Questa non me l'aspettavo!**

Riferimento: Una casa per tutti - 2 febbraio 2014

Attività di: educazione - **Linguaggio:** teatro

Obiettivo: stimolare la capacità di individuare, accogliere e saper affrontare situazioni complesse.

Durata: 1 serata/pomeriggio - **Spazio necessario:** aperto.

Destinatari: tutti.

Occorrente: nastro telato; costumi vari (cappelli, vestiti usati, borse, ...); eventuale amplificazione per musica.

Istruzioni: nella nostre giornate, incontriamo persone con situazioni di vita diverse, per scelte religiose, accadimenti familiari, cultura di riferimento,... L'improvvisazione teatrale è un'ottima tecnica per calarsi rapidamente in situazioni non note e verificare la nostra capacità di adattamento, di soluzione dei problemi e accettazione della diversità. Si individua uno spazio della città e si delimita un campo di azione tipo ring, nel quale due squadre costituite al momento con passanti e membri del circolo appositamente invitati, si sfideranno in una gara di improvvisazione teatrale. La tecnica è quella di sorteggiare casualmente alcune “categorie” che andranno a definire le modalità di gioco. Le principali sono: TITOLO (es. Ho fame e devo mangiare) TEMA (es. stranieri), AMBIENTAZIONE (es. in parrocchia) PARTECIPANTI (es. 3 persone di cui 1 donna), DURATA (es. 3 minuti). Al via, l'animatore legge le categorie e invita le squadre a sfidarsi nel mettere immediatamente in scena uno sketch nel quale siano presenti tutti i protagonisti

e vengano rispettate le categorie date. Il pubblico, poi, deciderà quale squadra ha contribuito maggiormente alla costruzione della scena e alla riflessione sul tema.

Alcune attenzioni educative: qualora si vogliano tirare in ballo più tematiche, si può prevedere una sfida alternata ossia l'animatore leggerà le categorie per una squadra e, dopo la performance di questa, chiamerà l'altra squadra ad esibirsi in altre categorie. È importante fare insieme una rilettura delle sensazioni provate come attori e come pubblico. L'attività diviene ancora più interessante se le squadre sono molto eterogenee per età.

Collaborazioni/alleanze possibili: questa attività può essere trasportata in altri contesti specifici (le classi di alcune scuole vicine; le società sportive; ...). L'individuazione e l'autorizzazione all'utilizzo di uno spazio pubblico va concordata con le autorità competenti.

Titolo: Maratona della vita

Riferimento: Una casa per dare significati alla vita - 9 febbraio 2014

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** sport

Obiettivo: riflettere sul valore di alcune esperienze di vita attraverso la corsa.

Durata: almeno un mese per la promozione; 1 ora per la realizzazione.

Spazio necessario: un percorso prestabilito nella città.

Destinatari: tutti.

Occorrente: striscioni con scritte significative (cfr. istruzioni); indicatore di partenza e arrivo della maratona; eventuali pettorine numerate per i partecipanti.

Istruzioni: trasformare una normale maratona in una maratona della vita è molto semplice! Basterà creare un percorso che attraversi alcuni posti significativi della città, luoghi che "danno significato" alla nostra esistenza. Per esempio: *Municipio > l'impegno politico - Ospedale > il diritto alla salute - Scuola > il diritto allo studio - Circolo Anspi > il valore del tempo libero*. Ad ogni tappa, verranno posti degli striscioni o dei cartelli per richiamare il senso di quel passaggio e provocare una riflessione sulla cittadinanza attiva. *Es. Municipio > "siamo chiamati a non lamentarci soltanto della politica, ma ad impegnarci concretamente"*. In fase di premiazione del vincitore, cogliere l'occasione per riflettere sul percorso fatto.

Alcune attenzioni educative: assicurarsi che tutti i partecipanti siano in buono stato di salute chiedendo loro, al momento dell'iscrizione, di presentare un certificato di sana e robusta costituzione rilasciato dal medico di famiglia.

Collaborazioni/alleanze possibili: valutare il percorso insieme alla Polizia Municipale in modo da interdire al traffico le zone coinvolte e svolgere l'attività in sicurezza.

Titolo: Musichiamo la prevenzione!

Riferimento: Una casa per la sapienza - 16 febbraio 2014

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** musica

Obiettivo: scoprire la musica come elemento capace di tirar fuori la nostra espressività; scorgere le potenzialità della musica nel veicolare messaggi positivi; riflettere sul valore della prevenzione.

Durata: almeno una settimana.

Spazio necessario: l'intera città; una stanza del Circolo - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: uno stereo; un cd con tracce di vario genere; cartelloni e pennarelli.

Istruzioni: le istruzioni che seguono, saranno ripetute più volte in diversi contesti che il circolo sarà stato bravo a coinvolgere: es. scuole, palestre, piazze, case di cura,... Ipotizziamo di essere in una palestra: i presenti saranno in primis coinvolti in un'esperienza di mimica del suono; ascoltando alcune (2-3) canzoni selezionate appositamente tra quelle che affrontano temi sociali di rilevanza, sarà loro chiesto di assumere con il corpo la posizione che preferiscono e di restare in ascolto. Il passo successivo sarà quello di far loro scrivere su un cartellone una parola (colore, oggetto,...) collegabile all'emozione (positiva o negativa) che hanno provato. Questa attività sarà ripetuta, con le stesse modalità, in tutti i contesti che il circolo è riuscito a coinvolgere. Al termine di questa fase, con le parole raccolte, si cercherà di scrivere un testo e musicarlo componendo, così, una canzone sulla prevenzione rispetto ai temi affrontati che –qualora si riesca a registrare, anche in modo semplice- verrà diffusa attraverso il maggior numero di canali possibili (radio, tv locali; social network;...).

Alcune attenzioni educative: muovendosi in contesti molto diversi da quello solito del Circolo, è importante preparare in anticipo tutte le realtà coinvolte rispetto a quello che avverrà.

Collaborazioni/alleanze possibili: come anticipato nelle istruzioni, maggiore è il numero di realtà nelle quali riusciamo svolgere l'attività, più ricca sarà la condivisione.

Titolo: Scacco al perdono!

Riferimento: Una casa per il perdono - 23 febbraio 2014

Attività di: educazione - **Linguaggio:** corpo

Obiettivo: vivere un'esperienza ludica tra generazioni.

Durata: 3h - **Spazio necessario:** aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti

Occorrente: gesso bianco (o pennelli e vernice bianca o nastro carta); casacche e/o costumi vari; eventuale macchina fotografica o cellulare che faccia fotografie.

Istruzioni: disegnare una grande scacchiera in una piazza o in un posto centrale della città. I giovani e gli adulti del circolo saranno le pedine – figuranti del gioco degli scacchi (fanti, cavalli, re,...), ciascuno secondo le proprie caratteristiche personali. Occorre distinguere con delle casacche/costumi di colore diverso le due squadre e lasciare che i giocatori (passanti e/o appartenenti al Circolo) si sfidino in una vera e propria partita di scacchi umani. È possibile coinvolgere i passanti anche nel ruolo di "pedine". Queste "pedine" dovranno assumere posizioni ed esprimere con il volto e il corpo l'emozione che stanno vivendo nel gioco (es. in prossimità di uno scacco > paura di un giocatore/entusiasmo dell'avversario,...). Al termine della partita, l'educatore svilupperà un apposito commento aiutandosi magari con la proiezione di foto scattate durante il gioco: rivedendosi, i partecipanti potranno rileggere i loro gesti e dare la giusta interpretazione alle singole scelte effettuate. L'occasione sarà utile all'educatore per fare un salto di riflessione: "questo gioco di astuzia richiede capacità di discernimento, confronto, perdono lì dove si legge anche solo per un attimo la volontà dell'altro di colpire; lo scacco matto, poi, consentirà di rinascere con il perdono a vita nuova e cominciare una nuova partita".

Alcune attenzioni educative: prima dell'inizio della partita, è importante ricordare le regole di gioco; l'educatore, inoltre, dovrà commentare i singoli movimenti delle "pedine" suscitando una riflessione e invogliare sempre i passanti a sostare e gareggiare.

Collaborazioni/alleanze possibili: in molte scuole, il gioco degli scacchi si sta aggiungendo al piano dell'offerta formativa perché lo si ritiene utile allo sviluppo di alcune capacità logico-deduttive; sarebbe interessante proporre alle scuole che lo prevedono di sperimentare, anche solo una volta, tale "variante 3D" importante per suscitare un'esperienza di forte impatto emotivo-gestuale.

Titolo: Luci e ombre di un quadretto di famiglia

Riferimento: Una casa per la provvidenza - 2 marzo 2014

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** fotografia

Obiettivo: scorgere, nella propria quotidianità, l'eccezionalità della provvidenza e la responsabilità di ciascuno di farla scorgere ad altri.

Durata: due mesi - **Spazio necessario:** aperto-chiuso - **Destinatari:** tutti

Occorrente: manifesti pubblicitari dell'evento; foto di famiglia; materiale vario per l'allestimento di una mostra fotografica.

Istruzioni: vivere la quotidianità è di certo un'arte e allora... smentiamo chi dice che le mostre fotografiche devono avere sempre soggetti particolari e stravaganti! Lanciate una campagna promozionale con la quale invitate le famiglie a raccontarsi e confrontarsi partendo da alcuni scatti che rappresentano scene di vita quotidiana. Può trattarsi di foto luminose o cariche di dubbio, di ombre, di chiaroscuri in senso

reale o figurato. Nel “candidare” le proprie foto per la mostra, a ciascun proponente sarà chiesto di ricollegare gli scatti a momenti di “luci e ombra” vissuti nella propria esperienza familiare e di scorgere i segni di una Provvidenza che sempre si è fatta vicina, in modo inaspettato. Le foto raccolte diventeranno protagoniste di una mostra che sarà allestita per un periodo ben definito. In fase di inaugurazione della mostra o curando tale aspetto nell'allestimento, è importante far notare che ciascuno debba essere un cittadino capace di scorgere nella propria vita e in quella altrui la presenza di una mano divina che accompagna, supporta ed incoraggia. Con le famiglie della Parrocchia e del Circolo, pensate ad un incontro nel quale le foto vengono presentate liberamente, accompagnate da un sottofondo musicale e scelte insieme per la mostra.

Alcune attenzioni educative: considerando l'importanza affettiva che quasi tutte le foto costituiscono per ciascuno, l'ideale sarebbe scansionare le foto e tenere ben salvaguardati gli originali, per evitare che si rovinino durante la mostra.

Collaborazioni/alleanze possibili: è molto importante rendere partner dell'attività i media locali (giornali, tv,...). Inoltre, allestire la mostra in una sala pubblica (da richiedere al Comune o a quale altra Istituzione) ha sicuramente un maggior impatto sulla cittadinanza.

Titolo: Cosa avrei fatto al suo posto?

Riferimento: Una casa per resistere alle tentazioni - 9 marzo 2014

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** cinema

Obiettivo: offrire un momento di confronto e dibattito su temi legati alla prevenzione in alcuni ambiti specifici.

Durata: una serata, con possibilità di estendere l'attività ad una rassegna più lunga.

Spazio necessario: sala adatta alla proiezione - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: attrezzatura per proiettare (tv o pc e casse audio); fogli e pennarelli.

Istruzioni: il cinema rappresenta uno strumento molto potente di proiezione del se ed è anche un linguaggio amato da tutte le generazioni. Si presta molto bene alla realizzazione di attività di confronto, discussione e dibattito. Qui invitiamo ad un uso snello del cinema non attraverso la visione completa di un film (spesso non coerente per tutta la sua durata al tema scelta per l'incontro), ma attraverso la visione di brevi ma significative scene prese da cinema, serie tv, cartoni animati e documentari. La domanda che anima l'incontro è “ma io cosa avrei fatto?”, che si declina anche in altre riflessioni tipo: il mio comportamento è congruente con quello in cui credo o penso? La serata può trasformarsi in una rassegna che si focalizzi su diversi temi inerenti alla prevenzione oppure può essere sviluppata alternando alle clip una buona animazione con dinamiche individuali o di gruppo per favorire la riflessione. Il cinema e i media presentano infinità di temi: sarà cura degli animatori scegliere clip efficaci e inerenti ad un tema legato alla prevenzione.

Alcune attenzioni educative: circoscrivere i destinatari in base al tema scelto e alle selezioni cinematografiche che verranno proiettate.

Collaborazioni/alleanze possibili: coinvolgere la sala cinematografica della città ci aiuterebbe ad offrire una maggiore qualità nella proiezione.

Titolo: **La casa dei nostri sogni**

Riferimento: Una casa per vivere - 16 marzo 2014

Attività di: educazione - **Linguaggio:** social network

Obiettivo: sperimentare coscienza critica rispetto ai temi del possesso, dell'essenzialità, del rapporto con la cultura e la crescita personale intesa come autoformazione (libri, gioco, passioni, hobby, ...)

Durata: 1 mese più la fase di report.

Spazio necessario: al chiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: materiale per pubblicizzare l'attività; ogni partecipante dovrà avere a disposizione un dispositivo con connessione ad Internet.

Istruzioni: i social network sono ormai uno degli strumenti privilegiati per la comunicazione e la veicolazione di idee e pensieri, anche se è certo che occorra una più attenta educazione all'uso. L'attività consiste nell'aprire e pubblicizzare il più possibile una pagina Facebook sul tema "La casa dei nostri sogni", dove per casa si può intendere la propria casa, ma anche la chiesa, l'oratorio ossia quei "luoghi" dove ci si sente a casa e si ritrovano oggetti e persone che aiutano a crescere come cittadini e cristiani. Al termine di un periodo prestabilito di apertura della pagina (che potrà anche continuare ad esistere in seguito all'attività) si presenteranno i risultati e le idee venute fuori, per un'ulteriore riflessione all'interno della comunità in modo -se possibile- da attuare concretamente alcune di esse.

Alcune attenzioni educative: occorre che un animatore sia presente in veste di moderatore della pagina, con il compito di postare idee, foto, podcast ... inerenti a questo tema e che renda sempre viva la discussione.

Collaborazioni/alleanze possibili: per gli adulti che non conoscono e/o non sanno utilizzare facebook, si può chiedere a qualche "esperto" di mettersi a disposizione qualche ora al giorno per condurli in questo mondo.

Titolo: **Animal-watching**

Riferimento: Una casa per essere in ricerca - 23 marzo 2014

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** sport

Obiettivo: esercitare la capacità di attenzione; impegnarsi attivamente per la difesa di alcune specificità faunistiche del proprio territorio.

Durata: tra la pubblicizzazione e la scadenza dell'iscrizione almeno due mesi; per l'esercizio della disciplina, da uno a più mesi; due ore per la premiazione e la conferenza.

Spazio necessario: l'intera città e le campagne annesse.

Destinatari: tutti.

Occorrente: manifesti per pubblicizzare l'evento; premio da dare al vincitore.

Istruzioni: in tutto il mondo si sta diffondendo sempre più lo sport del bird-watching: una pratica nella quale vince chi è riuscito ad osservare (e immortalare) il maggior numero di specie volatili in un tempo stabilito (solitamente un anno). L'attività che proponiamo, traendo spunto da questo sport, bandisce una gara pubblica nella quale vincerà chi riesce a immortalare più specie animali nel tempo dato, fornendone documentazione fotografica nella quale compare la data (basta impostare la macchina fotografica in tal senso). La giuria del Circolo valuterà: la quantità delle specie immortalate (1 punto per ogni tipologia) e la rarità dell'animale fotografato (3 punti in più per ogni foto rara). La premiazione sarà preceduta da una conferenza nella quale, con l'aiuto di esperti o a seguito di un'attenta ricerca, si fa un'analisi di quali specie animali sono originarie del territorio e quali sono importate, quali occorre salvaguardare e quali sono scomparse. Questo può essere il primo passo per una presa di coscienza che si traduca in impegno concreto di cittadini attenti alla fauna del proprio territorio.

Alcune attenzioni educative: occorre essere molto chiari e dettagliati nella scrittura del bando di concorso per evitare malintesi e fugare ogni dubbio in maniera preventiva.

Collaborazioni/alleanze possibili: avere la collaborazione di uno o più veterinari del posto può aiutare a sciogliere eventuali dubbi; le scuole potrebbero partecipare anche in gruppi classe.

Titolo: **Quello che gli occhi non vedono**

Riferimento: Una casa per vedere - 30 marzo 2014

Attività di: prevenzione - **Linguaggio:** video

Obiettivo: acquisire maggiore capacità di osservazione sui bisogni del mondo intorno a noi, per non rimanere indifferenti e mettere in atto azioni e buone prassi comportamentali.

Durata: almeno un mese più la festa finale.

Spazio necessario: aperto/chiuso - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: manifesti per pubblicizzare il concorso; proiettore e PC. Ciascuno dei partecipanti al concorso dovrà poi fornirsi di videocamera, microfono (o cellulare che consenta di fare video) ed eventuale programma di montaggio.

Istruzioni: l'attività consiste in un concorso di video amatoriali che presentino ciò che gli occhi "non vedono" o "non vogliono vedere". Le immagini possono riguardare luoghi poco noti, poco sfruttati o degradati, gesti e comportamenti di persone come i volontari, ambienti e legami familiari. L'obiettivo è quello di cercare di cogliere attimi e frammenti unici che aiutino lo spettatore nella riflessione, al fine di trarre atteggiamenti utili alla prevenzione nei suoi diversi aspetti. Il concorso può prevedere categorie diverse per le differenti generazioni, ad ognuna delle quali assegnare uno o più premi (1°-2°-3° oppure "il più commovente", "il più efficace", Gran Premio Speciale...) che valorizzino sempre sia il contenuto, sia il tentativo di darne forma. Nel corso di una festa finale organizzata dal circolo, i video verranno visionati e commentati con l'utilizzo di tecniche di animazione che stimolino la riflessione individuale e di gruppo.

Alcune attenzioni educative: nel bando di concorso, specificare che occorre fornire il consenso all'utilizzo delle immagini qualora appaiano volti di persone.

Collaborazioni/alleanze possibili: le scuole possono diventare l'agenzia educativa più adatta a promuovere tale concorso e ad incentivare la partecipazione. Si può proporre loro anche la partecipazione di gruppo.

Titolo: Monumenti Ri-parlanti

Riferimento: Una casa per annunciare - 6 aprile 2014

Attività di: educazione - **Linguaggio:** manualità

Obiettivo: educarsi al riuso di oggetti inutilizzati e denunciare la gravità dei "delitti ambientali" che vengono compiuti nelle nostre città.

Durata: uno o più mesi.

Spazio necessario: la città; una sala dell'Oratorio - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: materiale vario per il riutilizzo di oggetti/elettrodomestici (es. tempere; pennelli; forbici; nastro telato; cacciaviti; panni e detergenti, ...).

Istruzioni: gli iscritti al Circolo si dividono in gruppi di lavoro composti da giovani e adulti. Insieme individuano dei siti "inquinati" o delle "discariche a cielo aperto" non autorizzate. Una prima fase del lavoro consiste nel bonificare questi siti rimuovendo gli eventuali elettrodomestici, mobili,.... trovati sul posto. Tali oggetti verranno portati in sede per essere ripensati e trasformati in qualcos'altro grazie all'uso sfrenato della fantasia. Per esempio, una vecchia lavatrice può essere decorata con motivi floreali e diventare uno scrigno per pensieri "ecologici" che chiunque potrà pescare per impegnarsi in quell'intento. Ogni oggetto "riparante" diventerà un monumento con propria autonomia all'interno della città e sarà simbolo di denuncia di tutti gli orrori compiuti dall'uomo verso il territorio.

Alcune attenzioni educative: fare molta attenzione a che gli oggetti recuperati non contengano gas o sostanze tossiche; a tal proposito farsi consigliare da esperti e munirsi di attrezzatura adeguata per lo smaltimento.

Collaborazioni/alleanze possibili: è molto importante collaborare e farsi aiutare da associazioni che si occupano di ambiente sul territorio (es. Legambiente) non solo per l'individuazione dei siti inquinati, ma anche per farsi guidare nella rimozione in modo adeguato e nel rispetto delle leggi. È necessaria l'autorizzazione del Comune per l'installazione dei "monumenti" in punti della città da concordare insieme. Tali sculture, in base agli accordi stabiliti, potrebbero rimanere in pianta stabile nella città o, in alternativa, dare vita ad una mostra temporanea a cielo aperto.

Titolo: Sui sentieri della vita

Riferimento: Una casa per la croce - 13 aprile 2014

Attività di: cittadinanza - **Linguaggio:** gioco

Obiettivo: portare i partecipanti a riconoscere le "croci" della propria città e a mettersi in gioco, esercitando il protagonismo.

Durata: 2h - **Spazio necessario:** le strade della città - **Destinatari:** tutti.

Occorrente: (per ciascuna squadra) una piantina della città.

Istruzioni: in concreto, si tratta di un gioco itinerante nelle vie della città con la finalità di coinvolgere il maggior numero di partecipanti possibili e di creare una sana competizione a partire dalla relazione e dal confronto. Si creeranno delle squadre composte da una coppia di giovani-adulti del Circolo. Ogni coppia partirà da un punto diverso della città e si sposterà fermando i passanti e coinvolgendoli con questa domanda: "In quale punto della città secondo te è stato Crocifisso?"; inviteranno, quindi, il passante a rispondere e ad indicare loro il punto preciso della città e il perché della risposta. Quindi, chiederanno al passante di aggregarsi a loro. Vincerà la squadra che, nel tempo stabilito all'inizio del gioco, tornerà con il maggior numero di passanti coinvolti e avendo segnato sulla mappa il maggior numero di punti della città. Al termine del gioco, le coppie originarie con i passanti aggregati faranno rientro alla base indicata e condivideranno la mappa e l'esperienza vissuta. L'educatore coglierà l'occasione per far riflettere sul fatto che come cittadini siamo chiamati ad osservare le problematiche del nostro paese e a non rimanere indifferenti: il Signore viene Crocifisso per Amore nei luoghi della città dove si vive il servizio, l'attenzione, l'altruismo, ma viene anche Crocifisso per i nostri peccati nei luoghi della perdizione, della povertà estrema, del disagio, del conflitto. Questo gioco a tappe ha l'obiettivo di parlare di Croce e di Amore, di portare gli altri a riflettere su Gesù che muore ancora ogni giorno ai crocicchi delle nostre vie, sulle tangenziali della dimenticanza e dei vuoti, nelle periferie vuote e nei centri persi. Muore Crocifisso ... per Amore e per Dolore.

Alcune attenzioni educative: l'orario più adatto per questa attività è quello del tardo pomeriggio, sul far della sera, quando le ombre creano la giusta atmosfera e le strade della città sono più popolate.

Sommario

Introduzione	3
Gener'Azioni	4
Linguaggi	6
Uno sguardo al Sussidio	7
I Dieci Comandamenti	8
Generazioni	9
Una casa per le beatitudini	11
Una casa per la gioia	15
Una casa per l'anima	21
Una casa per la testimonianza	27
Una casa per fare festa	33
Una casa per vegliare	39
Una casa per la conversione	45
Una casa per gli ultimi	51
Una casa per Maria	57
Una casa per la famiglia	63
Una casa per la luce	69
Una casa per l'umanità	75
Una casa per lo Spirito	81
Una casa per dire il proprio sì	87
Una casa per tutti	93
Una casa dare significati alla vita	99
Una casa per la sapienza	107
Una casa per il perdono	113
Una casa per la provvidenza	119
Una casa per resistere alle tentazioni	125
Una casa per vivere	131
Una casa per essere in ricerca	137
Una casa per vedere	143
Una casa per annunciare	149
Una casa per la Croce	155
Circolo@PEC.anspi	171