



A SPASSO ERA LE ORME

FESTA DEI RAGAZZI
2 APRILE 2024 - COLLE DON BOSCO

- FESTA DEI RAGAZZI
- RITIRO CRESIMANDI
- GIORNATA DEI CHIERICHETTI

 [coordinamentopastoraleragazzi](https://www.instagram.com/coordinamentopastoraleragazzi)



A SPASSO FRA LE ORME...

Al sorgere del sole, Francesco (Fra' per gli amici), si alza dal letto e, con indosso saio e sandali, esce all'aria aperta per dare inizio alla sua giornata. Ammira l'alba con i suoi colori, e in cielo scorge ancora qualche piccola luce di stella. Anche la luna sta salutandolo il giorno e scomparendo lentamente alla vista. Accompagnato dai primi cinguettii e dal suo fido lupo, attraversa un boschetto per raggiungere un ruscello al quale rinfrescarsi. Attraversa un sentiero poco battuto, dove la terra si confonde con l'erba verde e rigogliosa, ricoperta di rugiada. Quel giorno farà visita ad un amico malato, al quale tenderà di portare conforto.

Francesco lascia che i pensieri si uniscano alle parole e prendano vita, in un'ode a Colui che gli ha concesso tutto questo: il Creatore.

Così è come immaginiamo sia andata quel giorno di 800 anni fa (1224), quando Francesco, un giovane frate ha scritto l'ode al creato e al suo Creatore, conosciuta come il Cantico delle Creature. Questo creato tanto prezioso, che ci è stato donato gratuitamente e che, molto spesso, diamo per scontato.

Inoltre, proprio il Creato, è stato oggetto della conferenza sul clima, tenutasi lo scorso inverno a Dubai, durante la quale Papa Francesco è intervenuto ricordando l'importanza di ciò che ci circonda. Le sue parole hanno risuonato così in tutto il pianeta: *Sono con voi perché, ora come mai, il futuro di tutti dipende dal presente che scegliamo. Sono con voi perché la devastazione del creato è un'offesa a Dio, un peccato non solo personale ma strutturale che si riversa sull'essere umano, soprattutto sui più deboli, un grave pericolo che incombe su ciascuno e che rischia di scatenare un conflitto tra le generazioni. Sono con voi perché il cambiamento climatico è «un problema sociale globale che è intimamente legato alla dignità della vita umana» (Esort. ap. Laudate Deum). Sono con voi per porre la domanda a cui siamo chiamati a rispondere ora: lavoriamo per una cultura della vita o della morte? Vi chiedo, in modo accorato: scegliamo la vita, scegliamo il futuro! Ascoltiamo il gemere della terra, prestiamo ascolto al grido dei poveri, tendiamo l'orecchio alle speranze dei giovani e ai sogni dei bambini! Abbiamo una grande responsabilità: garantire che il loro futuro non sia negato.*

Abbiamo scelto così di dedicare la nostra Festa diocesana dei Ragazzi al Creato e a tutte le sue creature.

Il titolo, **A spasso FRA le orme**, vuole da un lato ricordarci l'opera e la vita di S. Francesco (FRA), sempre immerso nel Creato e grato per quanto ha ricevuto; dall'altro ricordarci come anche noi ne facciamo parte e dobbiamo prendercene cura.

Le attività del mattino saranno dedicate al Cantico delle Creature. Con il gioco *Scattiamo il Creato*, i ragazzi andranno alla ri-scoperta dei vari oggetti e delle varie forme di vita che lo compongono e ne fanno parte. (Come si articola in senso pratico, il gioco del mattino, viene spiegato nelle pagine seguenti.)

Durante **le attività del pomeriggio** (anche loro specificate successivamente), faremo fare ai ragazzi un passo in più: **tutti noi siamo parte del Creato ed insieme, uniti da un unico Creatore, formiamo la Chiesa.** Chiesa intesa come edificio e struttura, per la cui costruzione è richiesto il contributo di molti, ed allo stesso tempo Chiesa come insieme di persone, anime e creature, popolo di Dio (*"adunato all'unità del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo" cfr. Decreto Concilio Vaticano II*).

SCHEMA GIORNATA

- Ore 9,30 Arrivo a Colle don Bosco
Distribuzione dei bracciali, colazione e materiale animatori
- Ore 10,00 Inizio Attività per Cresimandi: seguono il loro percorso
Inizio Gioco per le parrocchie: *scatTIAMO il Creato!*
- Ore 12,00 S. Messa
- Ore 13,00 Pranzo al sacco
- Ore 14,00 Inizio Gioco del pomeriggio (per tutti i presenti)
- Ore 16,00 Fine Gioco
Momento preghiera/ringraziamento
Premiazione
- Ore 17,00 Partenza per il rientro

GIOCO DEL MATTINO

Cresimandi: seguono il loro percorso

Rimanesi: **Scattiamo il CREATO!**

Caccia Fotografica ispirata al Creaio, per gli 800 anni da Il Cantico delle Creature di San Francesco (1224)

Occorrente:

- sagoma San Francesco,
- sagome oggetti presenti nel cantico;
- striscione da decorare,
- timbri per striscione.

Suddividere in squadre (per parrocchie) i giocatori, ogni bambino avrà un braccialetto con un numero, quel numero corrisponderà alla squadra del mattino. Ogni gruppo definisce un caposquadra (animatore).

Al "via!" le squadre riceveranno sul numero di cellulare di riferimento del caposquadra, il messaggio con l'indicazione del luogo in cui scattare una foto di squadra e la figura del cantico che dovrà comparire nell'immagine. La figura verrà consegnata in base dagli animatori del CPR.

Una volta scattata la foto, il caposquadra la inoltra al CPR che provvederà all'invio delle nuove indicazioni. La sagoma per la foto successiva sarà consegnata al punto base del CPR, e solo in seguito alla restituzione di quella utilizzata in precedenza.

Nel momento in cui viene ricevuta l'immagine dell'arcobaleno, la squadra si reca direttamente dal CPR per decorare lo striscione.

Punteggi:

Ogni foto scattata correttamente vale 50 punti.

Chi riesce a scattare le foto con tutte le figure del cantico guadagna un bonus di 100 punti.

Vince la squadra che fa più punti.

FIGURE CANTICO:

- | | | |
|----------------|-------------------|-----------------------|
| 1. Cielo | 11. Pioggia | 21. Cuore |
| 2. Stelle | 12. Mare | 22. Primavera (campo) |
| 3. Sole | 13. Erba | 23. Estate (gelato) |
| 4. Luna | 14. Alberi | 24. Autunno (foglie) |
| 5. Terra | 15. Tartaruga | 25. Inverno (neve) |
| 6. Mela e pera | 16. Panda | 26. Mani |
| 7. Ananas | 17. Pesci | 27. Lupo |
| 8. Fiori | 18. Uccelli | 28. Montagne |
| 9. Fuoco | 19. Nuvola | 29. Vulcano |
| 10. Vento | 20. San Francesco | 30. Agnello |

GIOCO DEL POMERIGGIO - “Costruttori InCREDibili”

SCOPO DEL GIOCO

Ogni squadra (suddivisa in due squadrette più piccole) dovrà collaborare e cooperare superando le prove che gli verranno proposte nei vari stand, per costruire idealmente la Basilica di Don Bosco, luogo di ritrovo che ogni anno ospita la Festa dei ragazzi della nostra Diocesi.

COME FUNZIONA

Ad ogni squadra verrà consegnato un Foglio che rappresenta la Basilica “vuota” (vedi Allegato 1 in fondo), ogni squadra si dividerà in 2 squadrette più piccole e dovrà affrontare le prove di 8 personaggi che hanno contribuito alla realizzazione strutturale e decorativa della Basilica:

- MURATORE
- FABBRO
- LATTONIERE
- ARCHITETTO
- VETRAIO
- FALEGNAME
- PITTORE
- SCULTORE

Al termine di ogni gioco (ogni squadretta più piccola farà 4 giochi), il personaggio che rappresenta lo stand darà alla squadretta un pezzo della Basilica “piena” (vedi Allegato 2) e, al termine di tutti i giochi, le squadrette si uniranno con la loro metà per riempire il Foglio “vuoto” con i pezzi della Basilica “Piena”. Questo mostrerà ai bimbi che la Basilica si costruisce grazie a tante persone che collaborano insieme alla realizzazione, ma ciò non basta, serve chi la vive ogni giorno per rendere la Diocesi una vera comunità, formata da tutte le sue parrocchie.

TEMPISTICHE E PUNTEGGI DEGLI STAND

Ogni stand durerà 30 minuti tra lo spostamento, la spiegazione ed il gioco, i cambi verranno dati dal CPR attraverso un suono di tromba.

In ogni stand ci saranno due squadre in contemporanea che dovranno fare lo stesso gioco, pertanto chi farà lo stand elementari del Muratore, ad esempio, dovrà organizzarsi per preparare due stand uguali per accogliere due squadre che non dovranno sfidarsi.

Al termine del gioco l'animatore che rappresenta il personaggio dello stand dovrà dare un punteggio che va da 1 a 10 ad ogni squadra e mandarlo via whatsapp al numero del CPR che vi verrà comunicato.

GIOCHI E ATTIVITA'

I giochi saranno organizzati esclusivamente dagli animatori delle parrocchie, i quali dovranno consegnare il gioco al CPR entro e non oltre il 17 marzo insieme all'elenco degli animatori presenti quel giorno con i ruoli ben definiti (ci sarà un drive da compilare per segnalare tutti i nominativi degli animatori del pomeriggio).

Ogni stand dovrà essere contraddistinto dal nome: es. Muratore 1 e Muratore 2, se si vuole aggiungere un sottotitolo per identificare il gioco è possibile.

Gli animatori accompagnatori delle squadre dovranno ritirare i fogli per il gioco al mattino, appena arrivati nella zona dove vengono consegnati i braccialetti.

CAMPI

Ci saranno due campi divisi elementari e medie. Il campo elementari sarà nella zona dietro alla Basilica dove ci sarà l'accoglienza del mattino mentre quello delle medie si svilupperà davanti alla Basilica verso la collinetta della croce.

GIOCO DEL POMERIGGIO



STAND FABBRO
(PIAZZALE ZAINETTI)
1A – NOME STAND
1B – NOME STAND

STAND SCULTORE
(PIAZZALE ZAINETTI)
2A – NOME STAND
2B – NOME STAND

STAND FALEGNAME
(PIAZZALE ACCOGLIENZA)
3A – NOME STAND
3B – NOME STAND

STAND ARCHITETTO
(PIAZZALE ACCOGLIENZA)
4A – NOME STAND
4B – NOME STAND



STAND MURATORE
(GALLERIA DEL VENTO)
5A – NOME STAND
5B – NOME STAND

STAND LATTONIERE
(GALLERIA DEL VENTO)
6A – NOME STAND
6B – NOME STAND

STAND PITTORE
(LATO BASILICA)
7A – NOME STAND
7B – NOME STAND

STAND VETRAIO
(LATO BASILICA)
8A – NOME STAND
8B – NOME STAND

GIOCO DEL POMERIGGIO



STAND FABBRO
(PIAZZALE ZAINETTI)
1A – NOME STAND
1B – NOME STAND

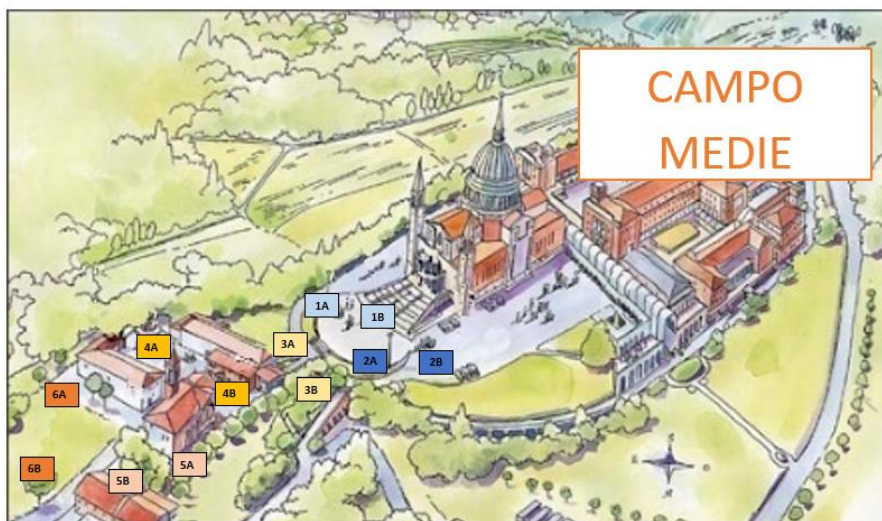
STAND SCULTORE
(PIAZZALE ZAINETTI)
2A – NOME STAND
2B – NOME STAND

Dalla CROCE ci saranno gli stand del Pittore e del Vetraio

7A
7B
8A
8B

STAND FALEGNAME
(PIAZZALE ACCOGLIENZA)
3A – NOME STAND
3B – NOME STAND

STAND ARCHITETTO
(PIAZZALE ACCOGLIENZA)
4A – NOME STAND
4B – NOME STAND



STAND MURATORE
(GALLERIA DEL VENTO)
5A – NOME STAND
5B – NOME STAND

STAND LATTONIERE
(GALLERIA DEL VENTO)
6A – NOME STAND
6B – NOME STAND

STAND PITTORE
(LATO BASILICA)
7A – NOME STAND
7B – NOME STAND

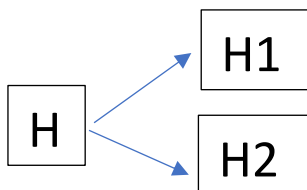
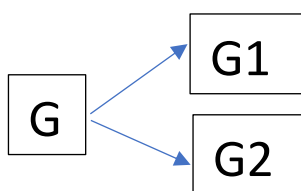
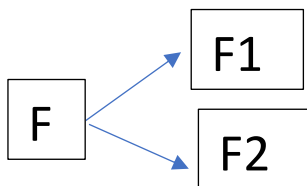
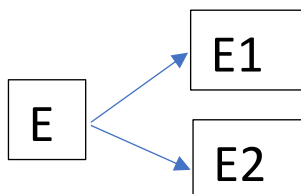
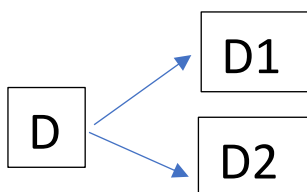
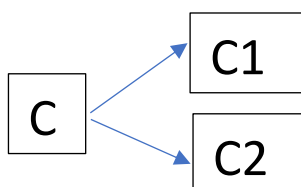
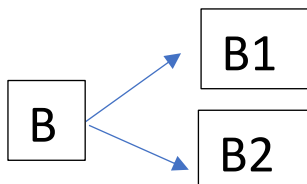
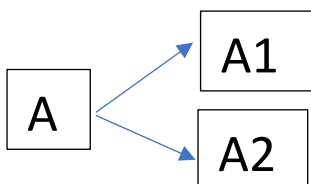
STAND VETRAIO
(LATO BASILICA)
8A – NOME STAND
8B – NOME STAND



DIVISIONI SQUADRE

Le squadre verranno suddivise in questo modo:

8 squadroni che a loro volta verranno suddivisi in 2 squadre più piccole (circa 30/40 ragazzi per squadra) per formare 16 squadre più piccole (su ogni campo):



N.B. Su ogni campo (elementari e medie) ci saranno 8 stand che raffigurano 8 personaggi, ognuno di questi stand dovrà far fare una prova a due squadre in contemporanea pertanto dovrà essere suddiviso in due e far fare lo stesso gioco alle due squadre che non si dovranno sfidare (a meno che non abbiate qualche necessità particolare che nel caso ci direte).

Ogni squadretta (es. A1) farà solamente 4 stand e la sua controparte (es. A2) farà gli altri 4 in modo che ogni squadrona grossa (es. A) passi da tutti 8 i personaggi.

Pertanto ogni campo avrà 8 stand doppi che potranno ospitare le 16 squadre.

Ogni bambino avrà sul braccialetto un codice alfanumerico che corrisponderà al nome della sua squadra.

RICORDARSI DI DARE UN PUNTEGGIO DA 0 A 10 AD OGNI SQUADRA AL TERMINE DEL GIOCO E MANDARLO SU WHATAPP AL NUMERO DEL CPR CHE VI VERRA' FORNITO.

Esempio dei turni

1 TURNO

STAND 1A A1	STAND 2A C1	STAND 3A E1	STAND 4A G1
STAND 1B B2	STAND 2B D2	STAND 3B F2	STAND 4B H2
STAND 5A A2	STAND 6A C2	STAND 7A E2	STAND 8A G2
STAND 5B B1	STAND 6B D1	STAND 7B F1	STAND 8B H1

2 TURNO

STAND 1A G1	STAND 2A A1	STAND 3A C1	STAND 4A E1
STAND 1B D2	STAND 2B F2	STAND 3B H2	STAND 4B B2
STAND 5A G2	STAND 6A A2	STAND 7A C2	STAND 8A E2
STAND 5B D1	STAND 6B F1	STAND 7B H1	STAND 8B B1

3 TURNO

STAND 1A E1	STAND 2A G1	STAND 3A A1	STAND 4A C1
STAND 1B F2	STAND 2B H2	STAND 3B B2	STAND 4B D2
STAND 5A E2	STAND 6A G2	STAND 7A A2	STAND 8A C2
STAND 5B F1	STAND 6B H1	STAND 7B B1	STAND 8B D1

4 TURNO

STAND 1A C1	STAND 2A E1	STAND 3A G1	STAND 4A A1
STAND 1B H2	STAND 2B B2	STAND 3B D2	STAND 4B F2
STAND 5A C2	STAND 6A E2	STAND 7A G2	STAND 8A A2
STAND 5B H1	STAND 6B B1	STAND 7B D1	STAND 8B F1

FINE GIOCO

Quando termina il 4 stand le squadre devono tornare tutte nel piazzare dell'accoglienza per preghiera e premiazione.

Vincerà la squadra che totalizza il maggior numero di punti insieme alla sua controparte.

ALLEGATO 1 "BASILICA VUOTA"



ALLEGATO 2 "BASILICA PIENA"

