



# *Festa* *dei RAGAZZI*

In ognuno di questi ragazzi, anche il più disgraziato, v'è un punto accessibile al bene.

Compito di un educatore è trovare quella corda sensibile e farla vibrare.

Coraggio, coraggio sempre: non stanchiamoci mai di fare il bene e Dio sarà con noi.

Don Giovanni Bosco



# APPASSIONATI alla VITA!

## Materiale da preparare:

### **Generale:**

- Braccialetti per suddividere le squadre
- Fogli con l'indicazione della squadra per gli accompagnatori
- Premio gioco pomeriggio
- Pullman (sentire ditta Sav non Cavurese)
- Colazione: Acqua EVA, Sanifrutta, Elah Dufour, Bramardi Cioccolato
- Volantini
- Striscione

### **Gioco del mattino**

- Prato fiorito per 30 squadre
- Petali con parti di frasi sparsi per il campo da gioco
- Pennarelli
- Sagome personaggi: San Paolo, San Giorgio, Papa Giovanni Paolo II, Carlo Acutis, Don Bosco, Chiara Luce Badano, Piergiorgio Frassati, San Francesco

### **Gioco del pomeriggio**

- Mappe indicazione e ordine di esecuzione stand
- 32 giochi per 8 territori (16elementari+16medie)

# MATTINO

Cresimandi: seguono il loro percorso

Rimanenti: PRATO FIORITO

Suddividere in squadre (per parrocchie) i giocatori. Ogni squadra riceve nove fiori di colori che richiamano le sagome e uno arcobaleno.

Al via riceveranno sul numero di cellulare di riferimento, il messaggio con l'indicazione del primo fiore-colore. La squadra parte alla ricerca di cartelli del colore indicato e trascrive sul petalo di fiore corrispondente le parole trovate. Il percorso dei cartelli porta al punto in cui è stata nascosta la sagoma del personaggio che ha pronunciato la frase.

Arrivati al personaggio, i giocatori scattano una fotografia di tutta la squadra con il personaggio ed il fiore in bella vista, e la inviano al CPR che provvederà ad indicare loro il prossimo fiore-colore.

Nel momento in cui viene segnalato il fiore arcobaleno, la squadra si reca dal CPR per decorare lo striscione.

Ogni fiore completo equivale a 150 punti. Ogni petalo scritto equivale a 20 punti. Vince la squadra che fa più punti.

## Personaggi e frasi:

- *Prendete in mano la vostra vita e fatene un capolavoro* Giovanni Paolo II
- *Vivere senza una fede, non è vivere, ma vivacchiare* Piergiorgio Frassati
- *Sei nato originale, non vivere da fotocopia* Carlo Acutis
- *Non accontentatevi delle cose piccole, Dio le vuole grandi* Chiara Luce Badano
- *Camminate con i piedi per terra e con il cuore abitate il cielo* Don Bosco
- *Cominciate con il fare ciò che è necessario, poi ciò che è possibile e vi sorprenderete a fare l'impossibile* San Francesco
- *Devi andargli incontro arditamente e fiduciosamente e usare le migliori facoltà per cercare di superarli* San Giorgio
- *Esaminate ogni cosa, tenete ciò che è buono* San Paolo

Striscione: titolo grande "Appassionati alla VITA!" e timbri a forma di fiore di tutti i colori

## POMERIGGIO

### Preparazione:

16 squadre per ciascuna categoria ( 16 medie+16elementari),  
valutando l'effettivo numero di partecipanti (possono essere anche meno)  
4 villaggi-stagione per ciascuna categoria (4 elementari + 4 medie).  
Ciascuna stagione prevede 4 giochi (no sfida)

Il campo di gioco sarà diviso in due zone (una per le medie ed una per le elementari),  
all'interno delle quali si posizioneranno i vari villaggi-stagione.

Obiettivo: appassionarsi alla Vita, nel passare delle stagioni

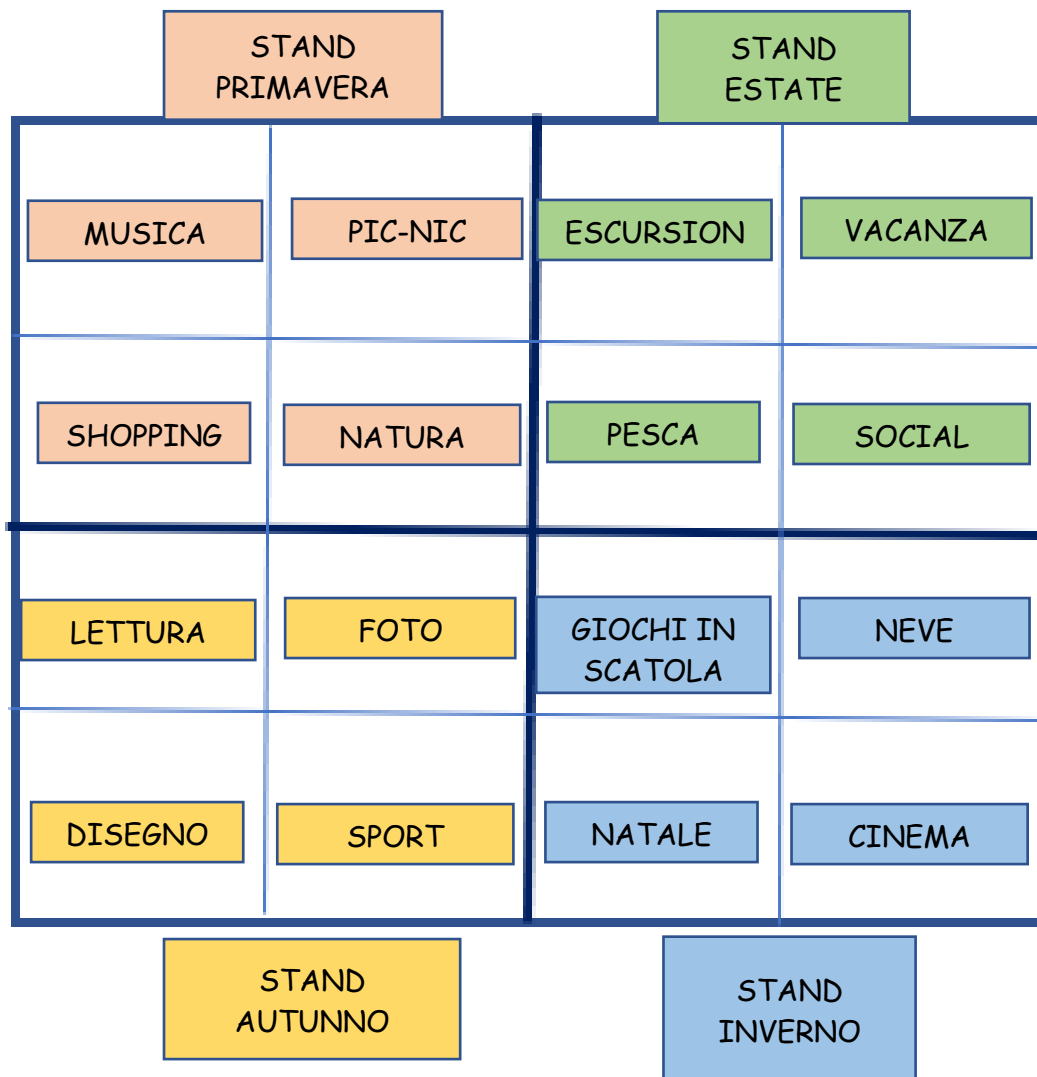
### Svolgimento:

Il campo da gioco è suddiviso nelle quattro stagioni:

- Primavera
- Estate
- Autunno
- Inverno

Ogni villaggio è a sua volta suddiviso in 4 sezioni (stand), ognuna delle quali dedicata ad un'attività tipica, che si può svolgere in quella stagione (vedi schema successivo).

## Campo da gioco



I ragazzi saranno suddivisi in 4 grandi squadroni, identificati con codice colore. Ogni squadrone è a sua volta suddiviso in 4 squadre, identificate con codice numerico.

Lo squadrone si reca all'interno di un villaggio-stagione e qui si suddivide in squadre. Ogni squadra si reca presso uno stand ed esegue la prova (durata 25min).  
Gli squadroni si recano in tutti e 4 i villaggi attraversando tutte le stagioni.

Gli animatori degli stand comunicheranno alla base (CPR) all'istante i punteggi ottenuti dalle varie squadre (tramite whatsapp).

Il CPR sommerà i punti ottenuti da ciascuna squadra.

**Vince** la squadra che ottiene il punteggio più alto.

## Giochi:

### PRIMAVERA:

- **MUSICA:** gioco di SARABANDA con diverse manche: 1 manche si indovina il titolo della canzone, la 2 manche si inventa un ballo, la 3 manche si canta la canzone. Le canzoni devono variare durante le manche. Vince chi indovina più canzoni.
- **PIC NIC:** gioco di "MEMORY" nella quale un giocatore della squadra parte da un punto e corre verso il luogo dove si trova la tovaglia creata dagli animatori. Si deve osservare per pochi secondi la posizione degli oggetti sulla tovaglia e successivamente corre indietro verso la squadra, per poi riprodurre in modo esatto la tovaglia con i tutti i suoi oggetti sopra. Vince chi riproduce la tovaglia in modo più corretto.
- **SHOPPING:** gli animatori devono creare UN'IMMAGINE stilizzata su un foglio indicando i vestiti con maglia, pantalone, scarpe, cappello ecc...di diverso colore. I ragazzi guardando l'immagine dovranno correre verso una valigia piena di vestiti e cercare di tornare indietro con un vestito così da poter riprodurre per terra il personaggio rappresentato. Vince chi riesce a riprodurre in modo corretto il personaggio proposto nell'immagine seguendo i colori prestabiliti.
- **NATURA:** il gioco è NOMI, COSE E CITTA' fatto con fiori, piante, fiumi e mari. Vince la squadra che indovina più elementi.

### ESTATE:

- **ESCURSIONISMO:** gli animatori dovranno creare un PERCORSO A OSTACOLI vince la squadra che riesce a terminare il percorso per prima.
- **VACANZA:** "CARTOLINE DAL MONDO" lo scopo del gioco è quello di ricreare con i corpi dei ragazzi uno o più simboli legati alle città proposte come ad esempio: Parigi, simbolo tour Eiffel. Vince la squadra che riproduce più simboli e città o che indovina il maggior numero di cartoline.
- **PESCA:** preparare il GIOCO DELLO SPARVIERO: vince la squadra che riesce a cattura tutti i giocatori. oppure riprodurre il gioco del GROVIGLIO UMANO dove lo scopo del gioco è quello di districarsi senza mai staccare le mani.
- **I SOCIAL:** lo scopo è quello di ricreare un TIK TOK scegliendo una musica e editando il video. Vince la squadra che riproduce il Tik Tok più creativo.

---

## AUTUNNO:

- **LA LETTURA:** Gli animatori scelgono una LETTURA con lo scopo del gioco è quello che i partecipanti si devono alzare in piedi ogni qualvolta sentono una parola o più parole diverse prestabilite dagli animatori stessi. Es: alla parola rosso mi alzo. Vince la squadra che fa meno errori. Attenzione: per le medie lo si può fare più difficile creando più azioni da eseguire es: rosso mi alzo in piedi, con la parola verde mi sdraio per terra...ecc...
- **FOTO:** creare il gioco della "CACCIA AL DETTAGLIO" dove nel confronto tra due immagini simili lo scopo è quello di trovare tutte le differenze presenti: vince chi trova più differenze.
- **DISEGNO:** il gioco di "ART ATTACK" costruito con riviste di vario genere, lo scopo è quello di formare personaggi diversi con elementi ritagliati. Vince chi fa il personaggio più creativo.
- **SPORT:** "MIMO SENZA FILI" il gioco è quello del TELEFONO SENZA FILI ma fatto con i gesti. Vince la squadra nella quale l'immagine scelta dagli animatori viene mimata correttamente fino alla fine.

## INVERNO:

- **GIOCHI IN SCATOLA:** bisogna creare un "TWISTER GIGANTE UMANO" che funziona come il classico twister. Vince chi riesce a non cadere.
- **GIOCHI NEVE:** è un PERCORSO SU ASSI DI LEGNO sorretta da mattoni. Lo scopo del gioco è quello di portare tutti i giocatori alla fine del percorso spostando le assi in contemporanea ai mattoni sottostanti ai medesimi. Vince chi arriva per primo.
- **NATALE:** classico "QUIZZETONE" sul natale e sul periodo natalizio. Vince chi indovina più domande.
- **IL CINEMA:** gli animatori scelgono un TRAILER e lo fanno vedere ai ragazzi fino a metà. Lo scopo del gioco è quello di creare un finale originale, non dimenticandosi però di inserire sempre la figura di babbo natale all'interno del trailer. Vince la squadra che è più creativa.



# Coordinamento Pastorale Ragazzi

## Diocesi di Saluzzo

Il Coordinamento Pastorale Ragazzi, meglio conosciuto come CPR, è un organismo pastorale formato da giovani animatori, che opera all'interno della diocesi in collaborazione con le comunità parrocchiali e tutte le associazioni e i servizi pastorali presenti sul territorio diocesano.

Scopi principali del CPR sono la promulgazione e il sostegno nella realizzazione di attività e la condivisione di progetti a fianco delle realtà cui si rivolge, ovvero gli oratori delle comunità parrocchiali presenti nella diocesi.

Il Coordinamento, durante l'anno, si occupa di curare la formazione degli animatori, mettere a disposizione sussidi annuali per facilitare le attività con i ragazzi nelle parrocchie, stimolare il dialogo e i momenti di condivisione tra i vari oratori parrocchiali, sostenere gli animatori nelle attività e realizzare la Festa Diocesana dei Ragazzi, momento di grande condivisione annuale in cui tutte le realtà e associazioni diocesane si trovano a lavorare insieme per la realizzazione di una giornata di comunione tra tutti gli oratori diocesani.

In questo documento sono stati raccolti tutti i giochi proposti durante la Festa Diocesana e vengono offerti come spunto per l'animazione agli oratori della diocesi.



[consigliopastoraleragazzi.cpr@gmail.com](mailto:consigliopastoraleragazzi.cpr@gmail.com)



coordinamentopastoraleragazzi



Coordinamento Pastorale dei Ragazzi C.P.R