



# *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



# INSIEME è + BELLO!

## Materiale da preparare:

### **Generale:**

- Braccialetti per suddividere le squadre
- Fogli con l'indicazione della squadra per gli accompagnatori
- Premio gioco pomeriggio
- Pullman (sentire ditta)
- Ferrero per colazione
- Volantini
- Striscione
- Immagini caccia mattino

### **Gioco del mattino**

- Elenco e oggetti per la caccia al tesoro

### **Gioco del pomeriggio**

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

## MATTINO

Cresimandi: seguono il loro percorso

Rimane: Caccia fotografica in riferimento alle varie attività che una famiglia svolge nella giornata (tema diocesano dell'anno), e che in qualche modo la scandiscono. Agli animatori viene consegnata una cartina suddivisa in fasce orarie e viene inviata un'immagine. La squadra va accompagnata nella zona indicata dalla fascia oraria e qui deve trovare l'immagine, imitare il movimento e scattare una foto, da inviare al CPR. Fatto questo gli animatori riceveranno l'immagine successiva a cui recarsi e così via.

**ORE 7:** svegliarsi, mangiar colazione, lavarsi i denti

*"NON C'è NIENTE DI MEGLIO CHE SVEGLIARSI CON LA CAREZZA DI UNA MAMMA"*

**ORE 9:** lavoro, scuola, pulizie di casa

*"A CIASCUNO IL PROPRIO DOVERE"*

**Ore 11:** merendina dell'intervallo, gioco durante l'intervallo, chi ripassa per la verifica dell'ora successiva.

*"ECCO ORA NON CI VEDO PIÙ DALLA FAME!"*

**ORE 13 PRANZO:** pic-nic, pasto al tavolo, fast food

*"NON IMPORTA DOVE MANGI, L'IMPORTANTE È RINGRAZIARE"*

**Ore 15:** compiti, sport, videogiochi

*"IMPEGNATI, C'È SEMPRE QUALCUNO CHE CONTA SU DI TE"*

**Ore 17:** merenda, messaggiare con i compagni di scuola, andar a trovare i nonni

*"LE NONNE E I NONNI SONO LA NOSTRA FORZA E LA NOSTRA SAGGEZZA"*

**Ore 19 CENA:** STRISCIONE *"INSIEME È PIÙ BELLO"*

**Ore 21:** preghiera nel letto, dormire, leggere le favole

*"NON SI È MAI TROPPO GRANDI PER IL BACIO DELLA BUONA NOTTE"*

## POMERIGGIO

### Preparazione:

16 squadre per ciascuna categoria ( 16 medie+16elementari),  
valutando l'effettivo numero di partecipanti (possono essere anche  
meno)

4 villaggi per ciascuna categoria (4 elementari + 4 medie).

Ciascun villaggio 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.

Obiettivo: costruire il totem dell'unità.

### Svolgimento:

Il campo da gioco è suddiviso in 4 grandi villaggi:

- Villaggio CPR
- Villaggio ACR
- Villaggio Focolarini
- Villaggio Scout

Ogni villaggio è a sua volta suddiviso in 4 sezioni (stand), ognuna delle quali presenta le  
caratteristiche principali dell'associazione di riferimento:

- fondatore
- simbolo/oggetto caratteristico
- messaggio
- logo

I ragazzi saranno suddivisi in 4 grandi squadroni, identificati con codice colore. Ogni  
squadrono è a sua volta suddiviso in 4 squadre, identificate con codice numerico.  
Ad ogni squadrono sono affidati 4 cubi.

Lo squadrono si reca all'interno di un villaggio e qui si suddivide in squadre. Ogni squadra  
si reca presso uno stand ed esegue la prova (durata 25min).  
Al termine della prova riceve un'immagine che andrà incollata su una parete del cubo.

Gli squadroni si recano in tutti e 4 i villaggi conquistando tutte le 16 immagini, creando così 4 cubi a rappresentanza delle associazioni "visitare".

Al termine, con i cubi ottenuti, si costruiscono gli 8 totem dell'unità (4elementari e 4 medie), che verranno utilizzati per la conclusione della giornata.

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.

## VILLAGGIO CPR

### **Stand fondatore: Palla prigioniera**

**Scopo:** Proteggere i fondatori Mons. Guerrini e don Silvio

**Spiegazione:**

La squadra viene suddivisa in due parti e ogni ragazzo indossa una pettorina con l'immagine dei personaggi.

Al via dell'animatore colui che è in possesso della palla dovrà cercare di colpire gli avversari nell'altro campo tramite il lancio della palla. Se la palla prima di colpire l'avversario tocca terra la presa non è valida, al contrario se il giocatore viene colpito direttamente dovrà correre nell'area dei prigionieri posta sul fondo del campo degli avversari. Li dovrà aspettare che qualche suo compagno gli passi la palla e lo liberi dalla prigionia.

Vince il gioco chi riesce a colpire tutti gli avversari e ad imprigionarli.

I ragazzi che indossano l'immagine dei fondatori valgono più punti, e sono quelli che i compagni dovranno proteggere maggiormente durante la partita.

Si possono fare più partite, al termine i punteggi si sommano.

**Materiale:** (vedi allegato A)

2 copie di tutte le immagini da consegnare come pettorina

**Personaggi:** (vedi allegato A)

Mons. Guerrini, don Si, Sua Ecc. Cristiano, don Marco, Papa Francesco, Lorena, Elena, Adele, Giulia, Simone, Francesco, Celeste, Madre Teresa di Calcutta, Madre Elvira Cenacolo, don Gion, don Mariano, don Oreste, Suor Angiolina, Cristina, suor Alice.

## **Stand simbolo: Croce dell'amicizia**

**Scopo:** ricomporre il puzzle immagine della croce dell'amicizia

### **Spiegazione:**

I giocatori, dopo essersi divisi a squadre ed aver ricevuto un fazzoletto (scalpo), al via dell'animatore, dovranno cercare di rubarsi il pezzo di stoffa stando con la mano sinistra ferma lungo il fianco e tentando il furto con la destra. Ogni fazzoletto **rubato** corrisponde ad un punto assegnato alla squadra di appartenenza del giocatore che ha sfilato il fazzoletto all'avversario.

Chi giunge per primo, afferrata il fazzoletto dell'avversario, riceve un pezzo di puzzle. Finita la distribuzione dei pezzi, le squadre provano a ricomporre il puzzle. Non riusciranno a completare la croce. Per farlo dovranno unire i pezzi di entrambe le squadre, e riflettere su come l'amicizia, la condivisione e soprattutto l'unione, permettano di raggiungere gli obiettivi.

**Materiale:** (distribuito a riunione)  
croce dell'amicizia da dividere nei pezzi di puzzle.

## **Stand messaggio: Le nostre mani per costruire ponti e legami**

**Scopo:** scoprire il messaggio fondamentale del CPR

### **Spiegazione:**

La squadra viene divisa in due gruppi.

Ogni gruppo deve indovinare il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi, comunicando la risposta all'animatore o appuntandola.

Una volta indovinate tutte le parole, viene consegnato ai due gruppi un foglio con scritto il messaggio, con alcuni termini mancanti.

Questi termini devono essere ricavati tra quelli indovinati nella fase precedente di gioco, ed utilizzati per riempire gli spazi vuoti, a formare il messaggio finale.

**Materiale:** (vedi allegato B)  
2 copie fogli/pannelli con gli indizi, frasi con parti mancanti a sufficienza per ripetere il gioco con più squadre (almeno 16), pennarelli.

## **Stand logo: logo quiz**

**Scopo:** riuscire a ricomporre i loghi divisi ed associarli al nome esatto dell'azienda/associazione cui si riferiscono

### **Spiegazione:**

La squadra viene divisa in due gruppi. Ai giocatori vengono distribuiti i loghi scelti, divisi a metà, in modo tale che ogni giocatore possieda una metà di un logo. Al via dell'animatore, i giocatori dovranno prima individuare l'altra metà del proprio logo ed unirla con la propria e poi, i due giocatori insieme, dovranno associarla al nome dell'azienda/associazione di riferimento.

### **Materiale:** (vedi allegato C)

copie dei loghi suddivisi, nomi delle aziende/associazioni da associare

## **ALLEGATO A**

### ***Immagini per indovina chi umano da stampare***



***Mons. G. Guerrini***



***Mons. C. Bodo***



***Madre Teresa di Calcutta***



***Madre Elvira***



***Papa Francesco***



***don Silvio***



***don Marco***



***Lorena***



***Elena***



***Giulia***



***Celeste***



***Adele***



***Francesco***



***Simone***



***Don Gion***



***don Mariano***



***don Oreste***



***Cristina***



***Suor Angiolina***



***Suor Alice***

## ALLEGATO B

### Indizi per la ghigliottina da stampare/scrivere su cartelloni

#### ELEMENTARI

MANI: stringere, dita, saluto, carezza

PONTE: Genova, fiume, tibetano, levatoio, stretto di Messina

LEGAME: Famiglia, Sangue, stretto, sincero, nodo

SQUADRA: compagno, gioco, fare, calcio, lavoro

COLAZIONE: mattina, biscotto, prima, letto, latte

PALLONE: rotondo, calcio, partita, gonfiato, bucato

DIARIO: scuola, viaggio, note, dediche, segreto

FESTA: ragazzi, compleanno, invito, maschera, torta

CASTELLO: sabbia, principessa, torre, Manta, mura

ONDA: mare, anomala, urto, radio, energetica

#### MEDIE

MANI: canto liturgico, saluto, dita, pace, stretta

PONTE: Genova, fiume, tibetano, levatoio, stretto di Messina

LEGAME: Famiglia, Sangue, stretto, sincero, l'infinito

MURO: mattoni, divisione, Berlino, alzare, pianto

BOSCO: strada, don, frutti, sentiero, cappuccetto rosso

VISO: monte, pulizia, naso, lacrima, carezza

COLONNA: tempio, portante, sonora, famiglia, marmo

ONDA: mare, anomala, urto, radio, energetica

QUADRO: situazione, elettrico, cornice, clinico, generale

IDEA: minima, regalo, lampadina, cambiare, pazza

## **Frase da completare**

**Le nostre MANI per costruire PONTI e LEGAMI**

**Le nostre \_\_\_\_\_ per costruire \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_**

## ALLEGATO C

**Loghi da stampare e dividere  
(copie a sufficienza)**



AIR CANADA



LACOSTE



PLAYSTATION



ANDROID



MGM



DOVE



SPOTIFY

BEATS

VANS

ADOBE

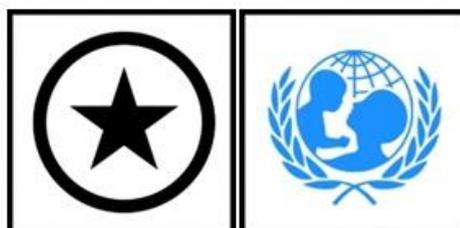


ROLEX

CHANEL

WHATSAPP

FERRARI



CONVERSE

UNICEF



McDonalds



Michelin



facebook



Amazon



Twitter



Volkswagen



Pringles

## VILLAGGIO ACR

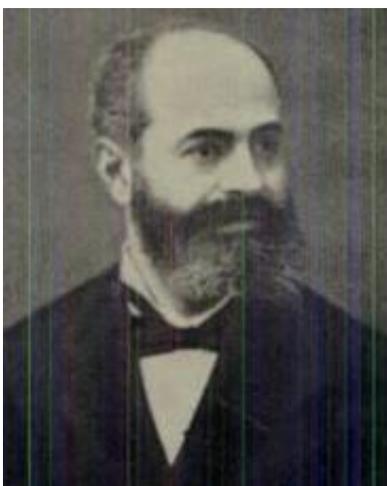
### Stand fondatore: Indovina chi?

#### Svolgimento:

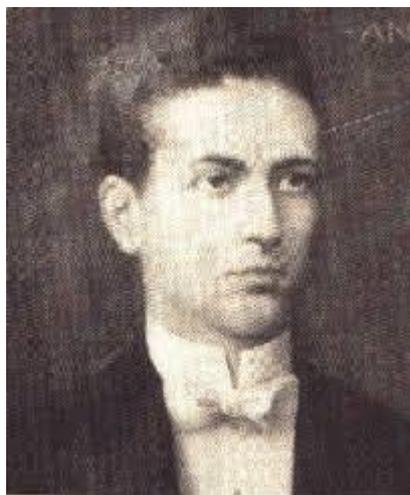
La squadra viene divisa in due sottogruppi.

I personaggi da indovinare sono i due fondatori dell'Azione Cattolica:

**GIOVANNI ACQUADERNI e MARIO FANI.**



GIOVANNI  
ACQUADERNI



MARIO FANI

Le due squadre dovranno individuare i due personaggi riconoscendoli tra una serie di altri, come nel tradizionale gioco dell'indovina chi.

Occorre quindi stampare

Per poter fare una domanda (es: porta gli occhiali?), la squadra dovrà superare una prova. Un vero e proprio tris umano.

Al termine del gioco, si scopre che i due personaggi misteriosi sono i fondatori dell'Azione Cattolica e si spiega brevemente la loro storia

## GIOVANNI ACQUADERNI

Nacque il 16 marzo 1839 a Castel San Pietro Terme (all'epoca Castel San Pietro dell'Emilia) in una casa prospiciente la piazzetta oggi a lui dedicata. Figlio del conte Giovanni Battista e di Giuditta Raffi di Imola, seguì gli studi in legge, laureandosi all'Università di Bologna.

Fu tra i protagonisti assoluti del laicato cattolico del tardo Ottocento: l'11 febbraio 1867 a Bologna[1] fondò con Mario Fani la «Società della Gioventù Cattolica Italiana», l'attuale Azione Cattolica; nel 1896 creò la Banca del Piccolo Credito Romagnolo e fu tra i fondatori del primo quotidiano cattolico italiano, il bolognese L'Avvenire d'Italia.

Dotato di notevole spirito caritatevole, fondò anche l'«Opera dei rifiuti» per raccogliere stracci di ogni genere (rottami di vetro, di ferro, di carta, ecc.)

Tra il 1874 e il 1878 fu a capo del consiglio direttivo dell'Opera dei congressi.

Giovanni Acquaderni morì nel 1922 e fu sepolto nella cattedrale di Bologna, vicino alle tombe dei vescovi. Ora riposa nella tomba di famiglia collocata nella Certosa di Bologna.

Il suo palazzo di residenza, ancora visibile pochi metri ad ovest delle Due Torri su via Rizzoli, non fu abbattuto durante l'allargamento della medesima via negli anni seguenti la Prima Guerra Mondiale. In quell'occasione, si scelse di abbattere tre torri e tutta la sezione sud dell'antico Mercato di Mezzo in modo da far transitare i tram, che passavano di conseguenza di fronte alla villa del conte Acquaderni[2].

Sua nipote Maria Antonietta Zanelli, figlia di sua sorella Maria, è la fondatrice dell'ordine religioso Piccole Suore di Santa Teresa del Bambin Gesù.

Nel settembre del 2007 l'Azione Cattolica ha festeggiato a Castel San Pietro, la città natale di Acquaderni, il 140° anniversario della fondazione, dedicando un dibattito alla figura dello storico fondatore e inaugurando una nuova lapide commemorativa sulla facciata della sua casa.

## MARIO FANI

Nato da una nobile famiglia viterbese, compie gli studi presso i Benedettini di San Paolo. Fonda il Circolo Santa Rosa e, a seguito dei contatti con il conte dottor Giovanni Acquaderni, nel 1867 costituisce la Società della Gioventù Cattolica Italiana. Il 2 maggio 1868 Pio IX approva la costituzione della società, considerata il nucleo originale dell'Azione Cattolica, con il breve pontificio Dum filii Belial.

Lo stesso anno Fani propone (e ottiene) l'aggiunta dell'aggettivo Italiana alla denominazione della Società giovanile da lui cofondata con Giovanni Acquaderni.

Nel 1869, mentre è in vacanza a Livorno, si getta in acqua per salvare un bagnante in pericolo. Proprio in seguito a questo atto contrae una grave malattia polmonare che lo conduce in poco tempo alla morte, all'età di soli 24 anni.

### **Stand simbolo: croce di Viso Mozzo**

**Scopo:** I bambini simuleranno una scalata su roccia per raggiungere la vetta del Viso Mozzo e portare la croce.

**Svolgimento:** gli animatori devono realizzare un percorso come se fosse una parete da roccia da palestra. I ragazzi a turno devono mettersi sulla schiena una parte della croce che è stata disegnata e divisa in pezzi. A turno ne prendono uno e lo devono portare in punta (=al termine) del percorso. Una volta arrivati, può partire il secondo e così via. Il percorso subirà variazioni in base alle volontà degli educatori che si occupano del gioco (da intendersi come un mega percorso/twister)

### **Stand messaggio: ci prendo gusto!**

**Svolgimento:** La squadra viene divisa in due sottogruppi che si sfideranno a fazzoletto (in tutte le sue varianti). Ogni manche avrà in palio un ingrediente che verrà "vinto" da chi si aggiudicherà lo scontro.

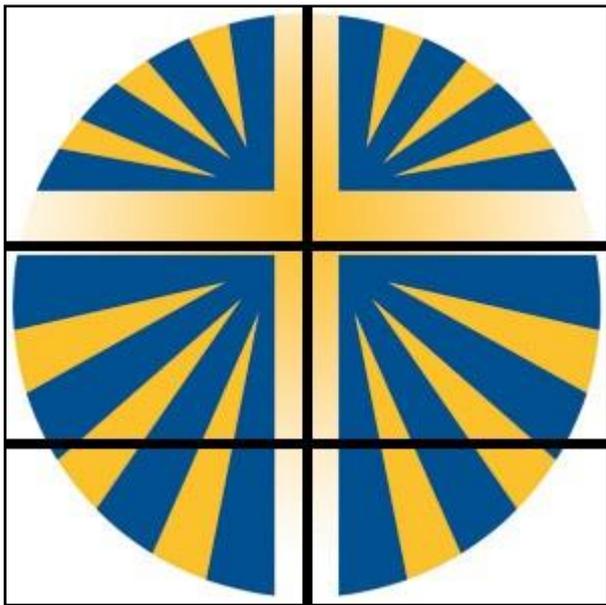
Dopo quindici minuti di gioco, si chiede alle due squadre di pensare a varie ricette con gli ingredienti che sono riusciti a conquistare. Vince la squadra che è riuscita a pensare le migliori ricette.

### **Stand logo:**

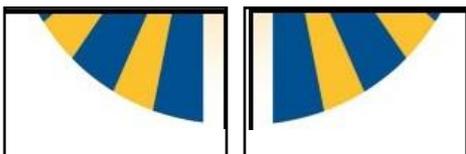
**Svolgimento:** Si crea un grande logo (circa 1x1,20 m) e lo si divide in 6 parti. In questo modo la squadra che arriva si divide ulteriormente in gruppi da 5. Ogni parte viene plastificata e colorata con uno strato di tempera bianca o nera. Il compito dei ragazzi è di ripulire il logo usando spazzolini da denti, olio di gomito, acqua e sapone. Una volta puliti tutti e sei i pezzi del logo i ragazzi devono cercare di ricomporre il simbolo dell'Azione Cattolica.

Si può pensare di incrementare il gioco come una sorta di staffetta in cui i ragazzi si danno il cambio ogni tot per pulire il logo.

1 m



1,2  
0  
m



Ogni rettangolo : 50x40 cm

## VILLAGGIO SCOUT

### **Stand fondatore : Baden Powell**

**Svolgimento:** Vengono posti degli oggetti sotto un telo, ognuno dei quali è un elemento caratteristico del fondatore dello scoutismo (Baden Powell). Lo scopo del gioco è di passare sotto il telone cercando di individuare un oggetto, principalmente tramite il tatto siccome la visibilità sarà molto scarsa. Il punteggio di questa prova varia in base a quanti oggetti hanno indovinato. Per rendere il gioco più dinamico i ragazzi vengono ancora divisi in gruppetti. Gli oggetti da posizionare sotto il telo saranno:

- un cappello
- una bandiera inglese
- una pistola
- dei baffi
- una bussola
- un bastone da passeggio
- il libro "Scouting for Boys"
- un peluche a forma di leone
- una forma che rappresenti l' Africa
- una forcola
- un cappellino da lupetto
- degli scarponi
- un cordino annodato

### **Struttura:**

- Lancio, nel quale si espone il contesto storico, e divisione in squadre più piccole
- Gioco e una volta finito ogni squadra deve stilare un profilo di una persona in base a quello che hanno trovato
- Spiegazione del personaggio di BP

## **Stand simbolo: Fazzolettone**

**Svolgimento:** il gioco è strutturato come ruba bandiera una squadra deve proteggere il fazzolettone dall'altra che cercherà di rubarlo. Una volta finito il gioco si farà una breve spiegazione sul significato del fazzolettone (i colori vengono presi solitamente dai colori della città o del quartiere) e anche le sue finalità pratiche come proteggere il collo dal sole, per fare delle fasciature o addirittura una barella. La barella si potrebbe portare già costruita per far vedere che è possibile.

## **Stand messaggio: Estate Parati**

**Svolgimento:** Il gioco è strutturato sotto la forma di un mini Hebert dove le squadre, le quali sono state preventivamente divise in tre, dovranno portare a termine delle prove. Alla fine di ogni prova verrà consegnato una parte della promessa. Quando le squadre finiranno ogni prova si riuniranno per unire i 3 foglietti in modo da comporre la promessa scout.

### **Struttura:**

- Spiegazione e dimostrazione dei giochi e divisione nelle 3 squadre
- Giochi: (da contare uno per squadra, in totale saranno 6 cad.) pantera, gioco delle 3 pietre
- Spiegazione della promessa

## **Stand logo: giglio**

**Svolgimento:** Il gioco consiste in una partita a rugby lupetto (per le elementari) o a roverino (per le medie). A seconda di quanto numerosa sarà la squadra che arriverà bisogna decidere se fare le partite 10 vs 10 o se dividerle ulteriormente e quindi fare più campi da gioco.

### **Struttura:**

- Lancio, spiegazione delle regole dei giochi e divisione in squadre
- Gioco
- Spiegazione del simbolo della promessa

## VILLAGGIO FOCOLARINO

### **Stand fondatore: Chiara**

**Introduzione:** storia di Chiara (vedi allegato) da stampare per i bambini e raccontare le immagini; per i ragazzi prendere solo alcune parti forse mettiamo anche altre immagini

**Gioco:** (vedi disegno) la città di Trento viene ricostruita su degli scatoloni che saranno sparsi. Le squadre dovranno ricomporla. In seguito, ad una certa distanza inizieranno i bombardamenti, prima con delle palline piccole da lanciare con le mani, poi con bombe più grandi (es una palla di spugna) che a turno colpiscono gli scatoloni facendoli cadere.

Si conteggeranno le case bombardate, vince la squadra che ne colpisce di più

### **Stand simbolo: divisa**

*La regola d'oro\_\_ amore reciproco \_  
frase di Chiara sulla nostro divisa  
...da questo vi riconosceranno..dall' amore che c'è fra voi....*

#### ELEMENTARI:

Come si realizza il mondo unito?

+ uniamo le nostre forze per portare più amore nel mondo

-Meno egoismo, emarginazione, povertà, solitudine

X moltiplichiamo gli atti d'amore verso gli altri

: condividiamo con gli altri non solo ciò che abbiamo ma anche ciò che siamo

= il risultato finale la fratellanza universale il mondo unito

**Gioco:** vedi scheda

#### MEDIE

**Gioco:** Abbinare ed appendere delle frasi prese dalle varie religioni (precedentemente scritte su dei cartoncini un po'grandi) alle religioni di riferimento (scritte su altri cartoncini).

## ***Stand messaggio: ut omnes mondo unito***

*punti fondamentali*

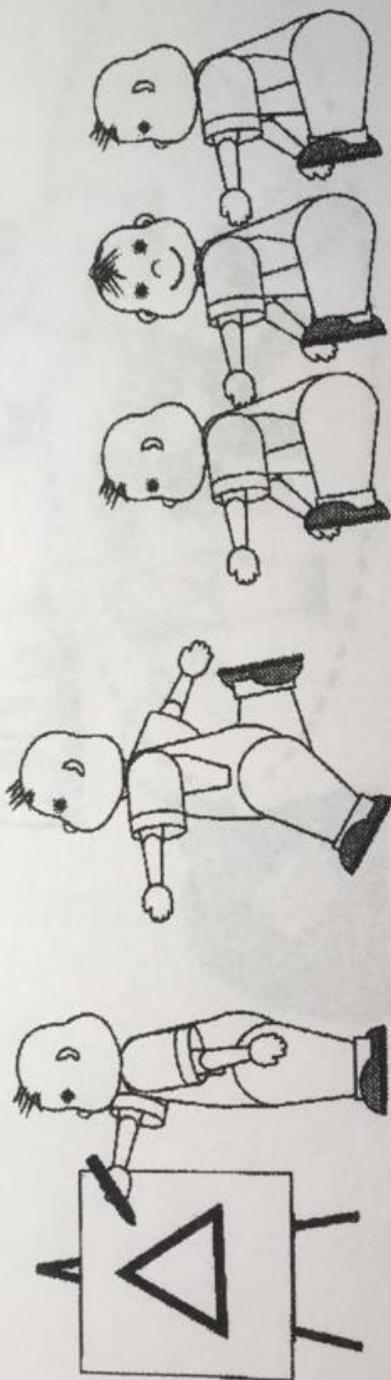
**Gioco:** Si muovono tutti i partecipanti della squadra in modo disordinato. Allo stop dell'animatore, si cambia ordine (es indietro destra sinistra, poi si fanno dei gruppi più piccoli, si dà il via loro si muovono un fischio cambia la marcia) ma devono fare tutti lo stesso movimento. Senza un comando devono trovare la sincronizzazione tra loro: se c'è l'unità fra tutti è possibile.

## ***Stand logo***

(Vedi immagine) un grande puzzle, suddiviso in tanti pezzi ed inseriti in più buste che verranno nascoste nei dintorni, deve essere ricomposto dalla squadra. Si può iniziare a ricomporre il puzzle solo se si sono trovate tutte le buste.

# Messaggio segreto

19



## Formare 2 squadre.

I giocatori di ogni squadra si mettono seduti in fila indiana uno dietro l'altro; il capo-gioco mostra una carta con un messaggio segreto (testo o disegno) ai due giocatori seduti in fondo alla fila. Al 'via' essi dovranno trasmettere il messaggio ai compagni, ma senza parlare. Potranno usare soltanto le proprie dita per 'disegnare' sulla schiena del compagno davanti a sé, che a sua volta lo dovrà trasmettere nello stesso modo. In caso di errore l'operazione di disegno può essere ripetuta ancora una sola volta. Appena il primo della fila 'riceve' il messaggio, potrà disegnarlo (o scriverlo) su una lavagnetta (o su un semplice foglio) e correre dal capo-gioco. A questo punto i disegni eseguiti dalle squadre verranno confrontati con gli originali e saranno assegnati i punti. Chi ha eseguito il disegno finale si sposta in fondo alla fila e il capo-gioco fa ripartire un altro 'messaggio segreto'.

## Materiale:

- 1 o 2 lavagnette
- gessetti o pennarelli
- carte con i messaggi segreti



Storia di Chiara con immagini  
congresso gen 4 2014

Vi raccontiamo la storia di Chiara, una ragazza italiana,  
chi la conosce?



E' nata a Trento, una città in montagna, fra boschi, valli,  
prati verdi, una città piccola e bella.



Ecco, Chiara con il suo fratellino Gino, quando erano  
piccoli. Si volevano tanto bene!



Giocavano correndo giù le colline!



Già da piccola Chiara amava Gesù, qualche cosa la  
spingeva dentro verso le cose belle di Dio. Andava spes-  
so da una suora che si chiamava suor Carolina. Andava  
da questa suora con altre compagnette di cinque anni,  
quattro anni, sei anni, e lei le ha portate in una chiesa  
di Trento. Lì, dalle tre alle quattro, veniva esposto Gesù  
nell' ostensorio e facevano l'adorazione, per un'ora,  
sempre in ginocchio.



Gesù spingeva Chiara a chiedergli una cosa. Lo guarda-  
va fisso, fisso, fisso nell'Ostia Santa e gli diceva: "Senti,  
Gesù, tu hai creato il sole, il sole ha luce e fa calore, io  
ti guardo fisso, fisso e tu mettimi dentro, attraverso gli  
occhi, nell'anima, la luce spirituale e il calore spirituale".  
E lui ha incominciato a farle capire tante cose.



Il papà di Chiara però non credeva in Dio e la dome-  
nica non veniva con Chiara e i fratellini e la mamma a  
Messa. Allora una volta Chiara ed il suo fratello Gino si



sono messo d'accordo e hanno scritto un bigliettino al Papà: "caro papà, facci un piacere: devi credere che Dio esiste. Perché non vai alla messa? Perché noi ci andiamo tutta la famiglia, perché tu non ci vai?"



E hanno infilato la lettera sotto il suo cuscino. La mattina, appena sveglio lui ha letto la letterina ed è andato subito in chiesa a confessarsi e poi ad assistere alla Messa!



Verso i dieci anni Chiara si è ammalata gravissimamente, aveva la peritonite acuta. In quei tempi non c'erano le medicine e chi aveva quella malattia doveva morire. Il medico che l'ha visitata ha detto al papà: "Non c'è niente da fare!" Il papà ha detto: "La operi, la operi!" E il medico: "Perché farla soffrire? Lasciamola morire in pace!"



La mamma è andata da suor Carolina e le ha chiesto di pregare. Le ha detto: "Stia tranquilla signora, accendiamo tutte le candele, tutte le luci della chiesa davanti a Maria Bambina e la preghiamo." Poi tutte le suore si sono riunite in cappella e hanno detto: "Maria Bambina, se questa bambina è bene che viva per la sua anima, guariscila; se questa bambina è meglio che tu la prendi in Paradiso, dà la rassegnazione ai suoi genitori."



E Chiara è guarita!



Quando Chiara ha 15 anni, un giorno sente nel suo cuore forte qualcosa che le dice: "Fatti santa!", e



lei corre dalla sua amica Valentina e le dice: "Dobbiamo farci sante!" Poi sono andate anche dal sacerdote e gliel'hanno raccontato!



Vi do un esempio della luce che Dio dava a Chiara. A scuola sua c'era un professore, che insegnava filosofia ed era ateo: non credeva in Dio, non credeva nella Chiesa, e parlava però con un fascino - per cui tutti gli studenti gli andavano dietro, come fosse un semidio, come fosse chissà chi! E diceva tanti errori contro la Madonna, contro la Chiesa.

Chiara che sentiva dentro che non era vero alzava continuamente la mano e diceva: "No, professore, lei sbaglia, le cose non stanno così." Chiara aveva una pagella bellissima, però così rischiava di prendere un voto pessimo. Le compagne di Chiara la tiravano giù, e dicevano "stai attenta, ti darà un brutto voto!" Ma Chiara non poteva tacere, perché Gesù nel suo cuore le suggeriva di dire la verità, e di non lasciare che il professore convincesse tutte delle cose che erano contro Dio.



Viene il giorno in cui ricevono le pagelle. Potete immaginare il batticuore che Chiara aveva! Le sue compagne tutte a guardarla, a dire: "Adesso, Chiara, che disastro! Chissà che voto prenderà! Adesso ha rovinato tutto. Non potrà più andare avanti. Non l'avremo più come compagna nell'anno seguente."

Viene il preside e distribuisce la pagella. Nelle medie i voti sono diversi dalle scuole elementari, il voto più alto è dieci, dopo c'è il nove, l'otto e sono più bassi quelli. Allora aprono la pagella. Guarda e sapete che cosa? Dieci in filosofia! L'unico dieci di tutta la classe e la compagna che aveva imparato a memoria gli errori, per avere un bel voto, per farsi amare dal professore, ha preso sei.



Chiara desiderava tanto studiare, per capire sempre meglio la verità, per capire chi è Dio, e pensava che lo studio più bello per lei fosse la filosofia. La sua famiglia era povera, perché il papà aveva perso il lavoro, e perciò

doveva sempre avere i voti alti, per poter studiare gratuitamente. Si è iscritta in un'università, ma poi ha saputo, che non era stata accettata. Immaginate che dolore! Era disperata. Ma poi, nel suo cuore ha sentito che Gesù le diceva: sarò il tuo maestro! E subito è ritornata la pace, voleva solo seguire Lui.



Infatti Lui aveva un grande progetto, voleva che Chiara diventasse una persona importante, ma lei ancora non lo sapeva.

Un giorno ha avuto un invito di andare a Loreto, conoscete questa città? Lì secondo la tradizione, gli angeli hanno portato la casa dove Maria, Giuseppe e Gesù hanno abitato, quando Gesù era piccolo. Forse sono stati dei cavalieri, che hanno portato in Italia queste pietre, non si sa, ma per non fare scappare la casetta un'altra volta, è stata costruita una gigante chiesa attorno.



Allora Chiara è stata con un gruppo di ragazze lì, e quando è entrata nella casetta, e ha visto le mura, e le ha toccate con la mano, ha pensato:



queste mura hanno sentito la vocetta di Gesù! Hanno visto Maria lavorare in casa, hanno custodito questa famiglia bellissima... e le veniva da piangere a questo pensiero. Era proprio emozionata, e Gesù le diceva nel cuore: "anche tu avrai una famiglia così bella, dove c'è sempre Gesù in mezzo!". Era il focolare, ma Chiara ancora non lo sapeva. L'ultimo giorno, quando stava lì a pregare, e la chiesa era piena di ragazze, ha capito che tantissime persone l'avrebbero seguita, in un'avventura che Dio le stava preparando. Le sembrava di vedere coll'anima una schiera immensa, una schiera bianca, bianca che seguiva Dio.





Nell'inverno a Trento faceva molto freddo, c'era la neve. Una sera la mamma di Chiara ha chiesto ai suoi figli, se qualcuna poteva andare a prendere il latte da un contadino, bisognava fare un po' di strada. Ma le sorelle di Chiara avevano poca voglia di uscire e Chiara, che stava studiando, ha sentito che una dopo l'altra dicevano alla mamma di no. "Posso andare io!" ha detto ed è uscita.



Quando era vicino ad un posto che si chiama 'La Madonna bianca', perché c'è questo quadro della Madonna, le sembrava che Dio le dicesse dal cielo: "Datti tutta a me!". Non era proprio una voce, come la mia adesso, lo ha sentito con le orecchie dell'anima. Ce le avete anche voi, vero? E lei ha risposto: sì!". Non sapeva ancora, cosa sarebbe successo.



Poi è andata da un sacerdote che conosceva, e gli ha raccontato questa cosa. Lui le ha detto: ma tu sai, che poi sarai sola, quando sarai anziana, sarà una vita difficile! Ma Chiara gli ha risposto: finché ci sarà un tabernacolo sulla terra, non sarò sola! Allora lui l'ha invitata in chiesa, il 7 dicembre, la mattina presto, per donarsi a Dio.



Quel giorno c'era una bufera, la pioggia forte e Chiara doveva spingere coll'ombrello contro il vento! Sembrava che qualcuno non volesse che lei facesse questa strada.



Poi la porta si è aperta e si è inginocchiata davanti all'altare, Chiara ha detto a Gesù, che era tutta sua. Ha sentito una gioia grande, pensava: ho sposato Dio, chissà, come sarà la mia vita con Lui!



Tornando a casa ha comperato 3 garofani rossi, come segno della festa.



In quei anni c'era una guerra terribile, e anche la città di Trento è stata bombardata. Ecco come erano le piazze, le case!



Una sera il papà ha detto ai figli: non possiamo restare in casa, è troppo pericoloso, dobbiamo fuggire! E tutti hanno preso degli zaini, li hanno riempiti con pentole, coperte, cibo, e sono uscite dalla città in un posto sulle colline che si chiama 'goccia d'oro', per dormire in questo bosco. Da lontano vedevano cadere le bombe sulla città e il fuoco che bruciava le case. Chiara sapeva che il papà e la mamma volevano andare il giorno dopo in un altro posto, lontano da Trento, per sfuggire dai pericoli. Ma sapeva anche che a Trento c'erano le sue amiche che avevano cominciato a vivere con lei per Dio, a ad amare tutti. Per questo non poteva andare con i suoi, ma doveva rimanere lì. Come fare? E piangeva, pensando che doveva abbandonare i genitori. Ma poi una frase nel cuore: Tutto vince l'amore. Tutto! Anche questo dolore! Così Chiara ha passato tutta la notte, guardando le stelle, con le lacrime, e ripetendosi: tutto vince l'amore.



La mattina dopo è andata col papà nella loro casa, per cercare ancora alcune cose, e lì, fra le macerie, si è inginocchiata davanti a lui e gli ha chiesto: papà, posso rimanere a Trento? Mi dai la tua benedizione? E il papà ha detto di sì. La mamma invece era molto triste, ma anni dopo ha raccontato a Chiara, che appena avevano girato l'angolo della strada e salutato Chiara, aveva sentito nel cuore una grande pace. Era Dio che l'aveva consolata!



Chiara è tornata a Trento e lì ha cercato le sue amiche: erano tutte vive!



Per guadagnarsi un po' di soldi per vivere, Chiara insegnava in un orfanotrofio: ecco i suoi allievi!



Con alcune delle sue amiche hanno cercato casa e sono andate a vivere in una casetta piccola, in Poazza Cappuccini.

Leggevano insieme il vangelo, perché volevano vivere proprio come Gesù, e una delle parole che a loro è piaciuto molto, era quella: 'amatevi, come io ho amato voi!'. Gesù aveva detto questa frase quando? Quando stava per morire, era proprio l'ultimo più grande desiderio suo. E loro facevano così, si aiutavano, si volevano bene.



Qui vedete Natalia che fa il pane, e Dori che entra. La gente chiamava la loro casetta 'la casetta dell'amore', e più tardi 'il focolare', perché lì c'era come un fuoco acceso, il fuoco dell'amore.



Invece qui Chiara pettina Graziella.



Un giorno hanno conosciuto anche Marco, un giovane elettricista che era venuto per aggiustare alcune cose, e che ascoltava volentieri quando Chiara parlava di Dio. Anche lui voleva fare come loro, e con Fons hanno iniziato il primo focolare dei ragazzi.



Non tutte le sue amiche vivevano in questa casetta, e quando dovevano correre nei rifugi, perché c'era l'allarme e cadevano le bombe, venivano da tutte le parti della città nel rifugio dove correva Chiara. Mentre correvano aiutava alle persone che erano lì, spaventate: una mamma con i figli, una signora anziana, che non riusciva a camminare. Amavano tutti.



Portavano con se il vangelo e lo leggevano, e decidevano di vivere così. Per esempio leggevano: quello che avete fatto al più piccolo, l'avete fatto a me! Allora ogni cosa che facciamo agli altri lo facciamo a Gesù!



Ecco un signore povero, che ha bussato alla porta e chiede a Chiara dei soldi per pagare l'affitto della casa! Chiara gli dà tutto quello che hanno e



poco dopo arriva Natalia felice: ha ricevuto all'improvviso al lavoro dei soldi in più! Ogni giorno avevano a pranzo tante persone povere, e Chiara cucinava una bella pentola grande di minestra per tutti!



Mettevano la tovaglia più bella, perché era Gesù che era venuto a pranzo!

Poi Chiara ed i suoi amici sono andati in tanti paesi a portare l'amore, la pace a tutti. Per questo oggi qui siamo di tanti paesi diversi.

# 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