



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

17 Aprile 2017 - Colle don Bosco

Sogna con me

Obiettivo:

Ritrovare i bottoni della talare di don Bosco che permettono di raggiungere il luogo in cui è nascosto un suo amico.

Svolgimento:

Grande gioco a stand. In ogni stand viene presentato un personaggio biblico, evidenziando una particolare caratteristica. I giochi sono gli stessi per gli stand elementari e gli stand delle medie, è compito degli animatori cercare di adattare il gioco alla fascia di età che lo interessa.

Al superamento di ogni stand la squadra può ottenere da uno a tre bottoni, con scritta una lettera.

Questi bottoni vanno inseriti sulla talare di don Bosco, consegnata a ciascuna squadra. Se si superano tutti gli stand con il punteggio più alto si ottengono 33 bottoni con lettere, che poste in ordine formano una frase indizio per il punto di ritrovo finale. La squadra che per prima si presenta nel punto indicato riceve un bonus sul punteggio finale.

Gli animatori degli stand hanno il compito di comunicare al CPR i punteggi ottenuti nei vari giochi.

Vince il gioco la squadra che ottiene il punteggio più alto, sommando i risultati dei giochi e l'ordine di arrivo nel luogo prestabilito.

Frase:

TROVA L'AMICO DI DON BOSCO IN BASILICA ↓↓!

Personaggi Stand:

Abramo era...bugiardo

Gen 12,10-20 oppure Gen 15,1-5

Gioco: ai ragazzi, disposti in fila, vengono sottoposte domande molto semplici. Questi dovranno dare la risposta contraria a quella esatta per poter proseguire con le altre domande. Ad ogni errore si ricomincia da capo.

Giacobbe era...imbrogliatore

Gen 27,1-44 oppure Gen 32,23-33

In un sacco vengono inseriti oggetti mescolati ad oggetti viscosi (schiuma da barba, pasta scotta, marmellata, etc). I ragazzi, infilando le mani nel sacco, ma senza guardare, dovranno indovinare gli oggetti presenti nel sacco.

Samuele era...dormiglione

1Sam3,1-14 oppure 1Sam3,15-21

Ad ogni nome SAMUELE, DIO, ELI, viene associato un movimento. Gli animatori leggono il brano e ogni volta in cui viene pronunciato uno di quei nomi, i ragazzi devono eseguire il gesto abbinato.

Giona era ... disobbediente

Giona Capitolo 1 e 2

A turno, un ragazzo bendato viene guidato da un altro non bendato a completare un percorso ad ostacoli.

Mosè era ...fifone

Es 4,1-16 oppure 14,16-31

La squadra viene suddivisa in tre gruppi, uno si pone al centro e gli altri due ai lati opposti.

Il gruppo centrale urla, in modo da disturbare il passaggio di informazioni dei due gruppi opposti.

Zaccheo era...basso

Lc 19,1-4 oppure LC 19,5-10

Percorso con ostacoli alti. Per poterli superare devono chiedere l'aiuto di altri.

Tommaso era ... dubbioso

Gv 20,19-25 oppure Gv 20,25-29

I ragazzi possono annusare tante spezie poste in scatolette forate (ma chiuse), ed indovinare il maggior numero di nomi esatti delle spezie.

Paolo era ... assassino

At 9,1-2 oppure At 9,3-19

I ragazzi si sfidano nel gioco del pistolero

Maria di Magdala... scambia Gesù per il giardiniere

Gv 20,11-15 oppure Gv 20,16-18

Ogni partecipante tiene in mano un'immagine.

La squadra viene divisa in due gruppetti che si sfideranno nel cercare di scoprire l'immagine rappresentata sulla carta scelta dall'avversario. (struttura simile al gioco Indovina chi)

Discepoli di Emmaus... non riconoscono Gesù

Lc 24,13-29 oppure LC 24,30-35

I ragazzi si sfidano nel gioco Palla prigioniera, ma incrociata. La partita inizia come palla prigioniera, poi al fischio dell'animatore, le squadre si invertono. L'animatore fischia di nuovo e le squadre si scambiano di nuovo.

I primi discepoli erano ... pescatori

Mt 4,18-22

I ragazzi si sfidano nel gioco "la rete dei pesci". Per i ragazzi più grandi si introducono maggiori difficoltà.

Materiale da preparare:

- Fogli con talare vuota (da consegnare alle squadre)
- Bottoni a sufficienza con indicate le lettere
- Mappa posizione stand
- Necessario per gli stand (elementari+medie)

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



coordinamentopastoraleragazzi



Coordinamento Pastorale dei Ragazzi C.P.R