



Vangeli in gioco



*Gioco guida
alle attività di Oratorio*

Carissimi animatori,

abbiamo preparato per voi questo percorso particolare, sperando di riuscire ad aiutarvi nell'organizzazione degli incontri con i vostri ragazzi, all'interno dei vostri oratori.

Questo piccolo kit è un vero e proprio viaggio nella vita di Gesù, che speriamo vi possa aiutare nella programmazione annuale degli incontri.

È un percorso, senza una scadenza precisa, orientato a fare cultura di oratorio, come strumento utile per lavorare insieme e condividere le varie esperienze.

Il kit è composto da:

- **Tabellone** grande su cui sono rappresentati con delle immagini, i vari incontri. Una sorta di mappa generale da appendere nella vostra sala riunioni e utilizzare per fare il punto della situazione.
- **Ventidue schede** (una per ogni incontro) con l'indicazione del Vangelo proposto, una piccola riflessione e una proposta di gioco.
- **Tre pedine** utili per spostarvi da un incontro all'altro sul tabellone.

L'ordine degli incontri rispetta le scadenze dell'anno liturgico e, per rendere questo kit adattabile a qualsiasi anno, i brani di Vangelo sono tratti, non da uno solo bensì da tutti e quattro i Vangeli.

Vi auguriamo buon cammino, e vi ricordiamo che per qualsiasi necessità potete contattarci sui social e/o ai recapiti che vi lasciamo in fondo a questa introduzione.



I suggerimenti dei CPRmini

COSE CHE DIAMO PER SCONTATE E CHE A VOLTE CI METTONO IN DIFFICOLTA'



Prepara con cura l'accoglienza e il congedo di ogni incontro. Bastano poche attività e piccoli gesti per far sentire i partecipanti già inseriti nel clima dell'incontro.

Non lasciare nulla al caso. Una buona progettazione è fondamentale per la riuscita dell'incontro.

I partecipanti rispondono alle proposte se sanno bene quello che devono fare. Esplicita con chiarezza come si svolge l'attività o il gioco, cosa fare, quanto tempo hanno a disposizione.

Tieniti pronto se qualcosa non va: programma sempre delle alternative da usare in caso di emergenza.

Occorre dare un senso alle proposte che si stanno vivendo. Ricorda sempre di riprendere il percorso già effettuato per comprenderne meglio il significato complessivo, incontro dopo incontro, attività dopo attività. È utile che i partecipanti abbiano una visione complessiva dell'esperienza.



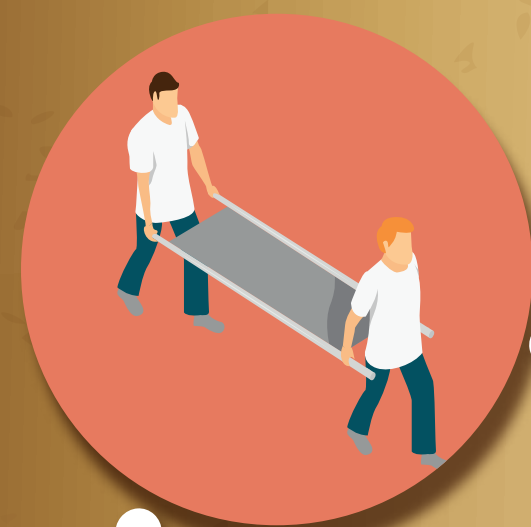
Al termine di ogni incontro è fondamentale capire i punti di forza e i punti di debolezza. È importante rivedere con attenzione le proposte future per non cadere di nuovo negli stessi errori.

Concedi a te stesso alcuni minuti prima dell'incontro e pensa su cosa puntare per favorire il coinvolgimento di tutti i partecipanti.

Cerca il confronto, l'aiuto, il sostegno e le competenze degli altri. Si vince insieme, mai da soli!



Vangeli in gioco



Vangeli in gioco

VIGILANZA

INCONTRO N°1

Vangelo:

Mc 13,33-37



Il racconto della parabola ha come protagonista un portiere che riceve l'incarico di vegliare nell'attesa del ritorno del padrone della casa. L'invito di Gesù a "Vigilare" è ribadito più volte e questo perché, come viene detto, "Non sapete quando il signore della casa tornerà" (v.35). Il padrone ritornerà ma non si sa quando, e per questo bisogna essere pronti in ogni momento, sempre svegli e pronti.

La vigilanza deve essere propria dei cristiani poiché è indispensabile per riconoscere e accogliere la venuta del Signore.

Tutti noi nella nostra quotidianità siamo presi da mille cose e troppo spesso non ci accorgiamo di quello che Lui ci dona ogni giorno. Per rendercene conto dobbiamo appunto "Vegliare", tenere gli occhi, le orecchie e soprattutto il cuore sempre aperti, per accogliere al meglio il suo amore.



Vangeli in gioco

VIGILANZA

INCONTRO N°1

Gioco:

Per giocare occorrono una scatola di cartone, o comunque un recipiente abbastanza capiente, e varie palline rimbalzanti (da tennis per esempio).

La scatola va posizionata per terra (o sopra un tavolo per esempio) e si formano due squadre che, disposte abbastanza distanti, con una pallina per ogni giocatore devono riuscire a lanciare le palle dentro la scatola facendole rimbalzare una sola volta per terra prima di fare centro.

La squadra che riesce a mettere più palline nella scatola vince.

Vangeli in gioco



VISITA DI MARIA AD ELISABETTA

INCONTRO N°2

Vangelo:

Lc 1,39-56



Questo brano del Vangelo è sicuramente iconico e molto conosciuto, anche perché contiene il cantico del "Magnificat". Si parla infatti di Maria, che avuta la notizia dall'angelo Gabriele, va a far visita ad Elisabetta anch'ella in dolce attesa grazie a Dio (Maria era vergine ed Elisabetta sterile). Elisabetta è onorata della visita di Maria e appena si salutano il bambino nel grembo di Elisabetta (Giovanni) si mette a scaldare di gioia e lo Spirito Santo scende per riempire lei e il bambino della sua presenza e della sua forza. Maria è salutata da Elisabetta come la più benedetta delle donne, perché il bambino, che è in lei, è il Messia. E' così che successivamente Maria recita quelle che per noi sono le parole che compongono il "Magnificat".

Sono molte le riflessioni che possono nascere da questo passo del Vangelo: una può essere sicuramente sulla fiducia delle due donne verso la parola di Dio, segno di vera fede. Ci si può per esempio collegare ad Elisabetta e alla sua sterilità, al fatto che spesso ci sentiamo spenti e senza energie, ma che tutto questo l'amore di Dio può cambiarlo e ravvivarci rendendo possibile quello a cui non credevamo.

Vangeli in gioco

VISITA DI MARIA AD ELISABETTA

INCONTRO N°2

Gioco:

Si creano due percorsi uguali e si formano due squadre che dovranno percorrerli. Il componente della squadra che dovrà percorrere il percorso sarà bendato e dovrà essere guidato unicamente dalle parole del compagno successivo, tutto questo con una difficoltà: il tutto sarà "al contrario".

Infatti le indicazioni suggerite dovranno essere interpretate all'opposto (destra vorrà dire che la direzione giusta è in realtà la sinistra e così via).

La difficoltà starà nell'intesa tra i compagni e la lucidità di interpretare le indicazioni "giuste".

Tra le due squadre guadagna un punto chi arriva prima al compimento del percorso e successivamente si procede con gli altri giocatori e se c'è l'occasione si ripete invertendo le parti.

Vangeli in gioco



MISSIONE DEL BATTISTA

INCONTRO N°3

Vangelo:

Mt 3, 1-12



Questo testo che abbiamo letto ci mostra la storia di un uomo davvero importante, Giovanni Battista.

Lui infatti, si rende conto della novità del regno dei cieli, ovvero dell'arrivo del Messia, annunciandolo a tutto e a tutti e in modo particolare partendo dal deserto, luogo di morte e di solitudine. Nonostante questo, però, Giovanni Battista incontrerà un Messia diverso, una persona capace di amare e di perdonare al di là di tutto, mettendosi in coda con i peccatori, riuscendo a stare con loro e quindi amandoli. Proprio per questo la figura di Giovanni ci insegna qualcosa di fondamentale, ovvero l'importanza di saper incontrare Gesù e allo stesso tempo di domandarci chi è per noi il Messia. Possiamo quindi farci queste domande: ma noi lo abbiamo già incontrato Gesù nella nostra vita o ce lo siamo solo immaginati? Chi è Gesù per noi, per me? È davvero il Messia? Di fronte a queste domande, potremo dire che forse l'unico modo per incontrarlo davvero, è vivere nell'amore, ovvero nel sentirci amati da Dio, il quale ci ama per quello che siamo.

Solo sentendoci amati da Dio potremo dire che Gesù è venuto a incontrarci.

Vangeli in gioco

MISSIONE DEL BATTISTA

INCONTRO N°3

Gioco:

I ragazzi verranno essere divisi in due squadre così disposte: una al centro del campo, mentre l'altro gruppo sarà diviso in due parti: uno all'inizio e l'altro alla fine della stanza.

La squadra che si trova all'inizio della stanza dovrà cercare di urlare ai propri compagni una frase o una parola scelta dagli animatori, in modo tale che il messaggio arrivi ai compagni che si trovano in fondo. La squadra avversaria che si troverà al centro, cercherà di impedire agli avversari di comunicare il messaggio, attraverso urla schiamazzi e molto altro.

Si possono provare più manches di questo gioco, anche invertendo i ruoli delle squadre.

Vince la squadra che riuscirà a comunicare più correttamente possibile il messaggio dato dagli animatori.

Vangeli in gioco

INNO AL VERBO

INCONTRO N°4

Vangelo:

Gv 1, 6-8



L'evangelista Giovanni sembra voglia mostrarci l'inizio di una nuova creazione, operata da Dio in noi attraverso il "Verbo che si è fatto carne", ovvero Gesù stesso. Ovviamente tutto questo ci è stato donato in modo gratuito e incondizionato, infatti il primo che si è reso conto di aver ricevuto questo dono, è proprio Giovanni Battista, il quale a sua volta diventa testimone della luce. La sua vita e la sua testimonianza diventano infatti capace di riflettere la luce di Dio, proprio come uno specchio, il quale riflettendo la luce che lo avvolge, diventa capace di illuminare tutte le cose vicine ad esso. In tal senso, al V 8 troviamo scritto: "non era lui la luce, ma doveva dare testimonianza alla luce", mostrandoci come l'incontro con Gesù, ricco dell'amore di Dio, è capace di trasformare ognuno di noi, in uomini della luce. Ecco che allora è possibile parlare di una vera e propria ricreazione dell'uomo, capace di fare vivere ognuno di noi alla luce di Dio, ovvero vivendo di quell'amore che avvolge ogni cosa.

Di fronte a tutto questo infatti sono molte le domande che ci poniamo, una fra tutte: "Il verbo di Dio è entrato nella nostra vita, per illuminarci?". Forse riflettendo su questa domanda, potremo davvero scoprire se quella luce che ha illuminato Giovanni Battista, ha anche illuminato la nostra vita e quella degli altri.

Vangeli in gioco

INNO AL VERBO

INCONTRO N°4

Gioco:

Questo gioco si chiama "Percorso a Specchio", in cui gli animatori dovranno realizzare un percorso a ostacoli più o meno lungo, per due squadre differenti. I bambini infatti dovranno eseguire questo percorso, rimanendo legati al piede del compagno che hanno vicino, facendo il percorso perfettamente sincronizzati l'uno con l'altro, quasi come se fossero davanti a uno specchio.

Come ad esempio: attraversare un cerchio, utilizzando lo stesso piede e facendolo contemporaneamente ogni movimento, come se uno, fosse l'ombra dell'altro.

Il percorso può essere realizzato con più o meno ostacoli in modo tale da rendere più divertente e complesso il percorso.

Vince la squadra che riesce ad arrivare al termine del percorso nel minor tempo possibile.

Vangeli in gioco



NASCITA DI GESU'

INCONTRO N°5

Vangelo:

Lc 2,1-20



Angeli, pastori, albergatori, soldati e la Sacra Famiglia, con Maria la mamma di Gesù che in silenzio medita conservando tutto quello che vede e prova nel suo cuore. Che bello questo! Maria è una donna che non si scoraggia mai e accoglie coloro che son venuti ad adorare suo Figlio, offrendo con il cuore quello che hanno. Giuseppe dal canto suo ha fatto davvero molto per Maria e Gesù, proteggendoli, cercando a tutti i costi un riparo per la notte, se non un albergo almeno quella stalla, con della paglia pulita.

Così dall'amore, dal non arrendersi mai, ecco il Re della Pace nasce, per portare la pace e far regnare la pace in tutti coloro che lo accolgono nella loro vita. Nasce per voi ragazzi, per voi animatori e per tutti noi... Gesù una cosa sola ci chiede, come la chiede ogni bimbo che nasce: **AMAMI!**

Non importa se ancora non sa parlare, questo lo chiede con gli occhi, con le sue piccole braccia e la sua voce, tra piccoli sorrisi e pianti.

Questo riguarda anche te: ama Gesù, adoralo con il cuore e offri la tua vita per Lui, proprio come quei pastori di quella notte.

Vangeli in gioco

NASCITA DI GESU'

INCONTRO N°5

Gioco:

I Pastori ascoltando gli Angeli, sono stati un po' disattenti alle loro greggi e così le pecorelle si sono disperse e bisogna ritrovarle. E così gli Angeli, volando sulla terra, sbattendo le loro ali hanno fatto cadere qualche piuma che deve essere recuperata! Inoltre per poter andare ad adorare il Bambin Gesù, bisogna offrire qualche cosa in dono e loro hanno un po' di formaggio e bisogna andare a prenderlo come pure qualche zampogna, qualche fisarmonica per cullare il Bambino...

I ragazzi vengono divisi in squadre, alcuni saranno pastori in cerca di pecore, altri pastori in cerca di formaggio, altri pastori in cerca degli strumenti musicali, altri gli Angeli. Nelle stanze dell'oratorio, del catechismo (e se si può anche in chiesa), verranno nascosti dagli animatori dei foglietti con il disegno di quello che i ragazzi devono cercare, da una parte esempio il disegno della piuma, dietro l'indizio per andare a cercare il foglietto successivo. Alla partenza ad ogni squadra verrà dato il primo foglietto che porta sia l'immagine sia il primo indizio.

Vista la situazione covid, i ragazzi della squadra terranno una mano ad una corda dove precedentemente si sono annodati dei nodi distanziandoli a un metro dall'altro, così camminando resteranno a distanza di sicurezza. Volendo dopo aver cercato molti foglietti, al termine la squadra dovrà recarsi al "Negozio" (una postazione degli animatori) dove venderanno i loro foglietti in cambio di un travestimento da pastore, (o da Angelo se era la squadra che cercava le piume) e una volta che la squadra avrà indossato gli abiti, potrà recarsi così in chiesa dove gli animatori (una ragazza vestita da Maria, un ragazzo da Giuseppe e la statua del bambin Gesù o un bimbo piccolo tra i ragazzi) li staranno aspettando.

Quando tutte le squadre saranno giunte davanti alla Natività, si concluderà il gioco intonando qualche canto natalizio.

La prima squadra che si presenterà vincerà la sfida.

Vangeli in gioco



BATTESIMO DI GESU'

INCONTRO N°6

Vangelo:

Mc 1,9-11



In questo brano del Vangelo, si parla dell'inizio della missione di Gesù. Il battesimo che riceve non è certamente un battesimo che lava il peccato, come per gli altri uomini, ma la sua immersione nell'acqua del Giordano ha un significato molto più forte e importante: Gesù ci offrirà tutto il suo amore morendo per noi sulla croce.

Il segno dell'immersione nell'acqua del Giordano dice proprio questo: Gesù muore e poi risorge. Il suo dono di amore senza condizioni è ammirato dal Padre il quale squarcia i cieli e parla dicendo: "Questo è mio figlio, l'amato, ascoltatelo". Sono parole e gesti importanti.

In quel momento si aprirono i cieli, anzi l'evangelista Marco usa un termine molto più forte, usa la parola "squarciare". Perché, se tu apri una cosa, la puoi anche richiudere, Marco invece dice che i cieli si squarciano, cioè si aprono e non c'è più possibilità di chiuderli. Questo è davvero importante perché ci dice che, con Gesù, il cielo e la terra sono in comunione, non c'è più chiusura: Dio si rivela e ci rivela tutto il suo amore in Gesù.

Vangeli in gioco

BATTESIMO DI GESU'

INCONTRO N°6

Gioco:

I bambini vengono divisi a coppie.

Ad ogni coppia viene chiesto di pensare a tre affermazioni, una falsa e due vere.

Dopodiché, a turno, ciascuna coppia si posizionerà in un punto ben visibile da tutti e dirà ad alta voce le affermazioni pensate, anche la menzogna, accompagnate da gesti.

Gli altri presenti, prenotando la risposta per alzata di mano, potranno dire quale, secondo loro, sia la affermazione sbagliata, la bugia.

Ogni risposta esatta vale un punto.

Vince chi ottiene più punti durante il tempo stabilito.

Vangeli in gioco



CHIAMATA DEI PRIMI DISCEPOLI

INCONTRO N° 7

Vangelo:

Lc 5, 1-11



Veramente un tipo interessante questo Simone! Non è lui che è andato a cercare il Signore, è Gesù che arriva, circondato dalla folla, e sceglie proprio la barca di Simone per salire e continuare il suo insegnamento.

Simone, di fronte alla richiesta di Gesù di usare la sua barca, acconsente: lascia quello che sta facendo, si mette ai remi e porta Gesù poco lontano dalla riva. Così, quasi suo malgrado, si ritrova ad ascoltare le parole di Gesù. Magari all'inizio avrà ascoltato un po' distratto, forse solo curioso di scoprire come mai tanta gente andasse dietro a questo Rabbi di Nazaret. Poi, le parole di Gesù lo appassionano e si fanno strada nel cuore di Simone: in lui cambia qualcosa. Infatti, quando Gesù, terminato di parlare alla folla, lo invita a prendere il largo e a rimettere le reti in acqua, Simone gli dà retta, nonostante sembri una richiesta irragionevole dopo che per tutta la notte non hanno preso niente.

Il risultato è una pesca incredibile! Simone il pescatore, che ha tanta esperienza, comprende subito che davanti a lui c'è qualcuno di grande, qualcuno che è diverso da tutti gli altri Maestri. Qualcuno che è di certo un inviato di Dio.

Certamente Simon Pietro, quel mattino in riva al lago, non sapeva ancora che cosa sarebbe successo nella sua vita, ma fidandosi del Signore Gesù e della Sua Parola ha lanciato le reti e da pescatore di pesci è diventato pescatore di uomini.

Oggi Gesù chiama anche noi, ciascuno di noi. Ci chiama per nome e ci chiama per invitarci a seguirlo proprio come ha fatto con Pietro, Giacomo e Giovanni.

Vangeli in gioco

CHIAMATA DEI PRIMI DISCEPOLI

INCONTRO N°7

Gioco:

I bambini vengono suddivisi in due squadre. (Il gioco prevede più turni.)
Ad ogni turno, entrambe le squadre scrivono su un foglietto un nome di uno dei componenti della squadra avversaria.

Ogni squadra, iniziando a porre delle domande alla squadra avversaria, le cui uniche risposte possono essere sì o no (Es. Ha i capelli biondi? No, Ha gli occhiali? Sì) cercherà di indovinare la persona della propria squadra indicata sul foglietto avversario.

Dopo ogni domanda, i componenti della squadra che non corrispondono alle caratteristiche individuate nella risposta si siedono per terra (continuano a giocare con la propria squadra).

Vince la manche, la squadra che indovina per prima (con il minor numero di domande) il componente della propria squadra che è scritto sul foglietto della squadra avversaria. Possono essere fatte tante manche quanti sono i ragazzi.

La vittoria va alla squadra che vince il maggior numero di manche.

Variante: Invece di far scrivere un componente della squadra si può dare un tema (es. Personaggi famosi/ Personaggi cartoni animati...) e chiedere ai ragazzi di scrivere sul foglietto un nome legato al tema.

Vangeli in gioco

LE NOZZE DI CANA

INCONTRO N°8

Vangelo:

Gv 2,1-25



In questo vangelo, mentre si svolge la festa, Maria si accorge che sta terminando il vino. Come fa ad accorgersene? Non lo sappiamo, ma evidentemente è una donna molto attenta.

Senza dare nell'occhio si rivolge a Gesù e gli fa notare la difficoltà: "Non hanno più vino". Dopo la risposta di Gesù si volta e dice ai servi: "Fate quello che vi dirà" è un invito rivolto anche a noi, dobbiamo cercare di vivere ogni giorno seguendo i suoi insegnamenti. Vicino al luogo della festa ci sono delle giare piuttosto grandi e Gesù chiede ai servi di riempirle di acqua. Quelli obbediscono e le riempiono. Gesù dice: "Ora attingete e portatene al maestro di tavola".

Con questo segno prodigioso, Gesù dà inizio ai suoi miracoli.

Questo miracolo bellissimo ci aiuta a conoscere meglio il volto di Dio. Dio Padre è contento di vederci contenti, si rallegra profondamente quando il nostro cuore è in festa. Dio stesso si unisce volentieri ai suoi figli che con cuore sereno cantano, danzano, gustano la festa!

Ascoltando questo Vangelo dobbiamo impegnarci a vivere sempre facendo riferimento alla Parola che ascoltiamo ogni domenica in chiesa, attraverso quella Parola Gesù ci suggerisce le cose giuste da fare e gli atteggiamenti da tenere con chi ci sta accanto.

Vangeli in gioco

LE NOZZE DI CANA

INCONTRO N°8

Gioco:

I ragazzi vengono divisi a coppie, ogni coppia avrà a disposizione un bastone/tubo in pvc lungo circa un metro e mezzo.

L'animatore dovrà far compiere diversi movimenti, posizioni e balli alla coppia.

I due ragazzi avranno però una difficoltà, dovranno fare tutte queste sfide, poggiando un'estremità del bastone sulla spalla del primo giocatore, l'altra sulla spalla del secondo. Vietato aiutarsi tenendo la testa appoggiata al bastone!

Vince la coppia che compie tutte le prove nel minor tempo possibile senza far cadere il bastone.

Vangeli in gioco

I TALENTI

INCONTRO N°9

Vangelo:

Mt 25,14-30



In questo Vangelo è tutto molto chiaro: i talenti non vanno sprecati! Ma c'è un terzo servo, che per timore del suo padrone, sotterra e custodisce con cura quanto ha a disposizione. Quest'uomo ha paura del suo padrone.

Immaginiamo che il padrone sia Dio e il servo uno di noi: perché quest'uomo ha paura di Dio? Perché non lo conosce.

Non sa che quello che lui chiama padrone, e di cui ha paura, in realtà è un uomo buono, come un padre, un amico, uno di casa a cui poter dare fiducia ed esprimere tutto se stesso.

Dobbiamo cercare di conoscere Dio e i talenti che ci ha affidato, senza lasciare che vadano sprecati per colpa delle nostre paure e delle nostre insicurezze. Dobbiamo poter giocare il tutto per tutto ed affidarci completamente a Lui, senza avere paura.



Vangeli in gioco

I TALENTI

INCONTRO N°9

Gioco:

Questa sarà una piccola caccia al tesoro, o meglio, caccia al talento!

I ragazzi sono suddivisi in piccoli gruppi, tanti quanti gli animatori, si recano alla postazione base. Qui trovano ad attenderli il proprietario del campo (animatore) che consegnerà loro un biglietto con l'immagine del punto esatto in cui trovare i talenti (doblioni o piccoli oggetti che sembrano monete). Al via, la squadra parte alla ricerca.

Una volta trovati i primi talenti, tornano dal proprietario del campo che consegnerà loro un altro indizio per un nuovo ritrovamento di talenti.

E così via, finché la squadra avrà scovato tutti i talenti nascosti.

Vince la squadra che trova per prima tutti i talenti nascosti nel campo dal proprietario terriero.

Vangeli in gioco



LA MOLTIPLICAZIONE DEI PANI E DEI PESCI

INCONTRO N°10

Vangelo:

Mc 6,30-44



Questo brano di Vangelo, ormai tra i più conosciuti, ci parla del miracolo di Dio che, con quel poco, riesce a soddisfare tutti.

Qualsiasi domanda tu abbia nel cuore, qualsiasi sia la tua condizione, Gesù è l'unica risposta che può colmare la tua sete di felicità.

La Chiesa si manifesta attraverso le mani operose dei discepoli, che dopo aver attinto all'unica fonte, Gesù, sono riusciti a portare a sazietà ciò che Gesù aveva preparato e spezzato per loro.

Si tratta di un Vangelo fondato sulla fiducia nella provvidenza e sulla necessità di alimentare la virtù della pazienza. il Signore c'è, risponde, colma.

Prova a sederti in ascolto della Sua parola: se ti affidi veramente a Lui, sarà Lui a darti tutto ciò di cui hai veramente bisogno.

Vangeli in gioco

LA MOLTIPLICAZIONE DEI PANI E DEI PESCI

INCONTRO N°10

Gioco:

I ragazzi hanno a disposizione una mappa/immagine dell'area di gioco con rappresentati oggetti sistemati in punti precisi, e alcune ceste contenenti gli stessi oggetti (pani e pesci) da ricollocare.

Al via, i ragazzi devono riposizionare il maggior numero di oggetti nell'area di gioco, tenendo conto delle indicazioni precise date dalla mappa. (La distribuzione dei pani e dei pesci alla folla).

Vince chi, nel tempo previsto, riesce a riportare il maggior numero di oggetti nel punto corrispondente alla mappa.

Vangeli in gioco

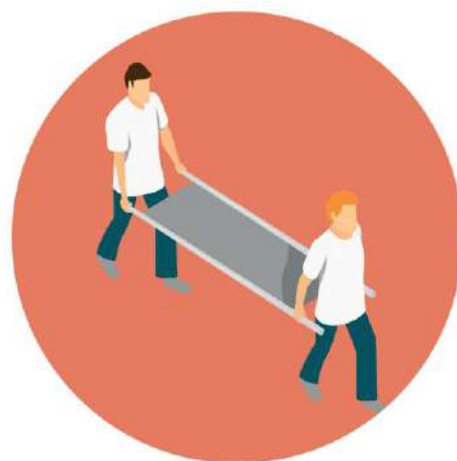


GESU' GUARISCE UN UOMO PARALITICO

INCONTRO N°11

Vangelo:

Lc 5,17-26



Questo Vangelo è molto significativo: ci mostra di come Gesù, con pochi gesti, alimenta la fede presente in coloro che lo ascoltano. I presenti infatti erano con lui per ascoltare le sue parole e i suoi insegnamenti, ma di fronte alla vista dell'uomo paralitico e di ciò che dice Gesù, rimangono di sasso. I presenti si domandano: perché Gesù dice cose di cui solo Dio è capace? Chi è lui per poterlo dire?

Ci troviamo di fronte quindi ad un evento molto singolare: Gesù capisce i pensieri dei farisei e degli scribi, e, inaspettatamente, dice al paralitico di tornare a casa con i suoi piedi, il quale si mette in piedi e comincia a pregare. Gesù riesce ad entrare nel cuore di tutti noi, se noi gliene diamo la possibilità. Riesce a decifrare ogni pensiero che abbiamo, e, senza fare rumore, ci regala una risposta.

Infine osserviamo il comportamento dei barellieri: essi sono notati da Gesù prima ancora del paralitico per la loro solidarietà e gratuità con cui aiutano il malato. La loro fede li ha spinti a tal punto da calare l'infermo dall'alto, a discapito della folla intorno al Messia.

Vangeli in gioco

GESU' GUARISCE UN UOMO PARALITICO

INCONTRO N°11

Gioco:

I ragazzi saranno divisi a gruppi di tre.

Avranno a disposizione delle corde (o cordini) con le quali fabbricare delle trecce, e una piccola piattaforma (es.: un pezzo di cartone, un libro..)

Dopo aver fatto le trecce, dovranno cercare di unirle alla piattaforma, allo scopo di poter trasportare una pallina e gareggiare con gli altri gruppi di ragazzi (o si fa la gara in simultanea oppure si cronometra ogni squadra).

La pallina dovrà essere trasportata secondo delle regole: le trecce devono essere tenute distese dai ragazzi, non tipo "altalena", ma tipo "portantina".

N.B.: se la pallina cade si deve tornare alla partenza e cominciare da capo.

Vangeli in gioco



LA SAMARITANA AL POZZO

INCONTRO N°12

Vangelo:

Gv 4, 4-42



In questo brano di Vangelo vediamo che dopo un lungo viaggio Gesù si ferma vicino ad un pozzo e chiede ad una donna samaritana, la quale stava attingendo dell'acqua, di dargli da bere.

Come primo pensiero la samaritana si chiede perché un Giudeo le stia parlando, e non si cura nemmeno del fatto di cosa le stia chiedendo. Gesù quindi, non solo continua a parlarle, ma soprattutto le nomina un'acqua "viva", che disseta per sempre.

La donna, sempre più stupita, non capisce: chi è quell'uomo per dirle una cosa simile? Come può sapere che esista un'acqua migliore di quella che lei e i suoi antenati hanno sempre bevuto?

Gesù allora continua nella sua spiegazione, e dice che chi berrà la sua acqua diventerà sorgente di vita eterna. Egli continua a conversare con la donna, e come ultima cosa si rivela a lei: "Sono io il Messia".

Subito si radunano molte persone, e Gesù, nonostante le ostilità che dividono i due popoli, riesce a unire nella fede tutti i suoi ascoltatori. Notiamo un'ultima cosa: la forza di Gesù e la sua saggezza sono così potenti che di fronte ai discepoli che gli chiedono di mangiare, egli risponde che possiede un altro cibo, cioè la volontà di chi l'ha mandato sulla terra a compiere le sue opere, Dio.

Vangeli in gioco

LA SAMARITANA AL POZZO

INCONTRO N°12

Gioco:

I ragazzi vengono divisi a gruppi di due o tre.

Al termine di un tragitto, più o meno lungo, troveranno un secchiello contenente dei pezzi di carta, su cui saranno scritte delle parole.

La mini squadra, entro un certo limite di tempo, dovrà raccogliere il maggior numero di parole possibili dal secchio e, una volta tornata alla base, comporre frasi di senso compiuto.

Vince la squadra che, allo stop dell'animatore, avrà creato la frase di senso compiuto utilizzando il maggior numero di parole recuperate dal secchio.

Vangeli in gioco

LA TEMPESTA SEDATA

INCONTRO N°13

Vangelo:

Mt 8, 23-27



I discepoli sono lì, su una barca. E Gesù è a pochi passi da loro. Immaginiamo che questa barca sia nostra. Noi, in mezzo al mare della vita, a remare tra le varie vicissitudini. Tutto è calmo, sereno e noi anche siamo sereni. Ad un tratto, ecco che arriva una brusca tempesta, un brutto avvenimento, qualcosa che ci scuote l'animo, ci tormenta. Siamo spaventati, abbiamo paura e subito cerchiamo un amico, qualcuno che ci stia accanto. Ecco Gesù! Lì a pochi passi dai discepoli, a pochi passi da noi.

Lo chiamano a gran voce, fino a svegliarlo. E quando Lui si sveglia, la tempesta si calma.

È vero Gesù ci salva, interviene quando abbiamo bisogno di Lui, ma prima di farlo "sgrida" i discepoli. Non perché lo abbiamo svegliato, ma perché si sono rivolti a Lui solo nel momento del bisogno.

Lui ci è sempre accanto, ma non dobbiamo rivolgerci a Lui solo quando pensiamo che possa intervenire a nostro favore, che faccia i nostri interessi. Dobbiamo essere suoi amici sempre.

Vangeli in gioco

LA TEMPESTA SEDATA

INCONTRO N°13

Gioco:

I ragazzi, divisi in squadre devono seguire un percorso da una parte all'altra del campo (la riva del lago), camminando all'indietro.

I compagni che li osservano dalla riva danno loro indicazioni u dove andare.

Chi esegue il percorso deve fidarsi ciecamente di chi lo guida e mai voltarsi per vedere il tragitto. Allo stesso tempo, la squadra rimasta a riva, seve saper dare informazioni corrette al compagno. L'ultimo, rimasto a riva, sarà guidato dai compagni che lo aspettano già dall'altra parte del campo.

Vince la squadra che, nel minor tempo, fa raggiungere la riva opposta a tutti i compagni.

Vangeli in gioco

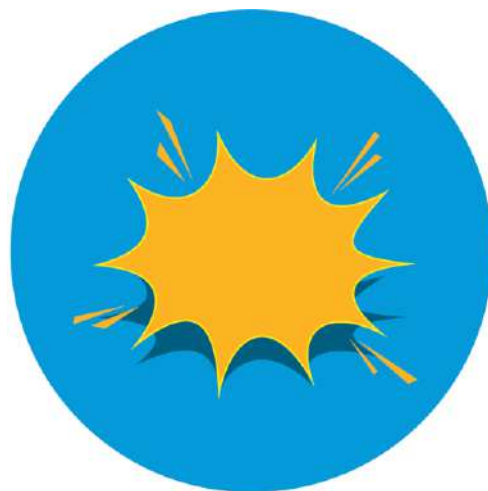


PURIFICAZIONE DEL TEMPIO

INCONTRO N°14

Vangelo:

Mc 11, 15-19



Il tempio di Gerusalemme si leva in mezzo a una vasta spianata circondata da portici. Da tempo questo spiazzo sacro, vera casa di Dio, è diventato un grande mercato rumoroso e non sempre onesto: venditori di bestiame per i sacrifici, banchieri con i loro uffici di cambio pronti a ricevere viaggiatori stranieri. I capi dei sacerdoti accettano questa situazione, da cui ricavano profitto. Gesù, al vedere tutto questo si arrabbia e domanda con la forza ai mercanti di allontanarsi. Poi butta all'aria i tavoli della merce e scaccia gli animali.

Eppure, ancor più importanti dei gesti sono le sue parole: «Non sta forse scritto: la mia casa sarà chiamata casa di preghiera per tutte le genti? Voi invece ne avete fatto una spelonca di ladri». Ecco che la casa del Padre, per Gesù, non è abitata da avidi mercanti (non ci si mette a mercanteggiare con Dio!), ma è accogliente e aperta a tutti i popoli. Il tempio non è più soltanto una chiesa, ma la Chiesa, casa di un unico grande popolo, senza distinzione di colore, genere, ricchezza, provenienza.

Vangeli in gioco

PURIFICAZIONE DEL TEMPIO

INCONTRO N°14

Gioco:

I ragazzi, divisi in due squadre (a e b), si dispongono in cerchio (a debita distanza), secondo l'ordine aa bb aa bb... Un ragazzo, estratto a sorte, occupa il centro del cerchio. Tre componenti di ogni squadra occupano l'area del cerchio.

Secondo le regole del classico gioco, il "pistolero" che occupa il centro si prepara a sparare indicando a mani giunte un ragazzo del cerchio. Quest'ultimo, non appena colpito, si abbassa. I due vicini, di destra e di sinistra, appartenenti l'uno alla squadra a, l'altro alla squadra b, devono a loro volta sfidarsi in singolare duello. Chi viene colpito per primo è eliminato dal gioco.

La squadra cui appartiene il pistolero vincitore ha ora la possibilità di "muovere" i giocatori dentro l'area del cerchio ciascuno dei tre ragazzi può fare un solo balzo, con l'obiettivo di fraporsi tra il pistolero centrale e i giocatori del cerchio. Costituirà così uno schermo (una mascherina, che potrebbe simbolicamente indossare) che impedisce il passaggio dei proiettili. Chi si era abbassato è ora il nuovo pistolero e, raggiunto il centro del cerchio, si prepara a sparare ad uno dei giocatori ancora vivi e non protetti dalle "mascherine".

Vince l'ultimo giocatore in campo (e con lui la sua squadra).

Vangeli in gioco



IL PADRE MISERICORDIOSO

INCONTRO N°15

Vangelo:

Lc 15,11-32



La parabola del Padre Misericordioso è una delle più famose e conosciute. Il racconto riportato nel Vangelo di Luca vuole dirci una cosa tanto semplice da dire, quanto difficile da mettere in pratica nella nostra vita di tutti i giorni: la forza del perdono è così grande che tutto può superare, anche le cose che ai nostri occhi umani sembrano troppo gravi ed imperdonabili. Ma noi possiamo metterci nei panni dei personaggi? Certamente! Tutti possiamo essere Il Padre, Il Figlio Maggiore oppure Il Figlio Minore. Tutte e tre sono figure con un compito difficile. Il Padre ha il dono del perdono incondizionato e riesce a riaccogliere in casa il figlio più piccolo dopo essere stato abbandonato da lui. Il Figlio Minore (colui che se ne va) riesce a riconoscere i suoi errori, tornando a casa dalla sua famiglia. Ha riconosciuto di non essere solo e si è affidato all'Amore di Dio, della sua famiglia e degli amici. Ha compreso che la vita è bella anche quando richiede fatica ed impegno. Il Fratello Maggiore, invece, siamo noi nella vita di tutti i giorni, quando siamo gelosi di quello che non abbiamo e non vediamo tutto quello che, invece, abbiamo avuto la fortuna di ricevere da chi ci sta attorno e ci vuole bene. Ora la scelta spetta a noi? Chi vogliamo essere nella nostra vita? Il segreto è mettersi nelle mani del Signore ed andare sempre incontro al Bene!

Vangeli in gioco

IL PADRE MISERICORDIOSO

INCONTRO N°15

Gioco:

Per questo gioco ci occorrono: denaro (ritagli di carta che in totale facciano 1.000 scudi), una mappa per ogni squadra con le postazioni da visitare (in quest'ordine): città, locanda, amici, fattoria, pastore, necessario per rendere veritiere le postazioni. Ad ogni squadra vengono consegnati la mappa e mille scudi. Le squadre devono partire con qualche minuto di distanza l'uno dall'altro.

CITTÀ: in questo stand vengono proposti giochi veloci, divertenti e molto facili (tiro al barattolo, gara di freccette). Al termine la squadra lascia 500 all'animatore.

LOCANDA: in questa tappa, i bambini possono rilassarsi, trascorrere del tempo tranquillo. Poi, dopo qualche minuto, l'animatore richiede un pagamento di 300 scudi e invita la squadra a spostarsi.

AMICI: arrivati a questo punto, i giocatori incontrano alcuni amici (coppia di animatori) e, sfidandosi, si intrattengono tutti insieme con veloci e semplici gare di abilità. Ad un tratto un animatore, con una scusa, si fa mostrare il restante denaro posseduto dalla squadra, si prende tutto e caccia la squadra.

FATTORIA: I bambini si ritrovano a dover trasportare piccole pietre da un posto all'altro su di un piattino una per una. Alla fine dei lavori, il fattore consegna a ciascun bracciante un pezzetto di focaccia (o di pane) senza pagarli e li caccia.

PASTORE: ai giocatori non resta che cercare un altro lavoro, quindi vanno a pascolare i maiali. L'animatore offre loro di vivere con lui e mostra il rifugio dove dormiranno (grossa costruzione di scatole di cartone dove verranno fatti entrare i bambini uno alla volta), dove ci sono patate marce o qualunque altra cosa estremamente puzzolente. La squadra deciderà sicuramente di andarsene poco dopo e di non fermarsi a lavorare e vivere in quel luogo.

CHIESA: Alla squadra non resta altro posto sicuro dove andare se non tornare alla Casa del Padre, dove vengono accolti con gioia, fatti accomodare come ospiti e dove vengono rifocillati con il "vitello grasso", ovvero con una bella merenda preparata con cura ed amore da chi vuole loro veramente bene! (La merenda viene condivisa solamente quando tutti sono arrivati alla casa del Padre).

Vangeli in gioco



LA GUARIGIONE DEL CIECO NATO

INCONTRO N°16

Vangelo:

Gv 9,1-41



Il miracolo del cieco guarito da *Gesù* descritto da Giovanni ha innanzitutto una dimensione concreta (eppure simbolica, a richiamo della creazione di Adamo) grazie all'immagine del fango, impastato e spalmato sugli occhi di quest'uomo incontrato per via, cieco dalla nascita.

Conclusa la descrizione del gesto miracoloso, tuttavia, la narrazione assume i toni più congegnali a un processo, quello intentato dai Farisei a carico di *Gesù*. Il racconto è di forte impatto poiché paradossale: chi dovrebbe essere cieco non solo torna a vedere fisicamente ma anche riconosce in *Cristo* il vero figlio di Dio; chi, invece, millanta di vedere bene è in verità accecato dai suoi pregiudizi e non riconosce in *Gesù* altri che un cialtrone.

All'ostentata dottrina degli esperti della Legge si contrappone la fede semplice ma sincera del cieco guarito. I ruoli si ribaltano, dunque, nel secondo processo, di cui è giudice *Gesù* stesso: ecco, allora, che al suo cospetto i Farisei sono posti di fronte alla loro cecità e al loro errore, incapaci di riconoscere la vera luce, *Gesù*.

Vangeli in gioco

LA GUARIGIONE DEL CIECO NATO

INCONTRO N°16

Gioco:

I ragazzi, divisi in due squadre, si sfidano in velocità a trasportare il maggior numero di oggetti nel minor tempo possibile.

A debita distanza dalla squadra, sarà accumulata una quantità di oggetti alla rinfusa (un cumulo per ogni squadra). Al via, il primo partecipante leggerà il primo oggetto che deve recuperare dalla lista che gli è stata consegnata.

Dopo aver raggiunto, di corsa, il deposito di materiali, cercherà di afferrare il suo oggetto in qualunque modo, purché non usi le mani, che saranno legate dietro alla schiena. Senza farlo cadere (non saranno possibili calci o lanci) cercherà quindi di trasportarlo sino alla base della sua squadra.

Per rendere più difficile il compito, si potrà predisporre un percorso ad ostacoli da superare nel tragitto di rientro.

Vince la squadra che, per prima, completa la lista dei materiali.

Vangeli in gioco

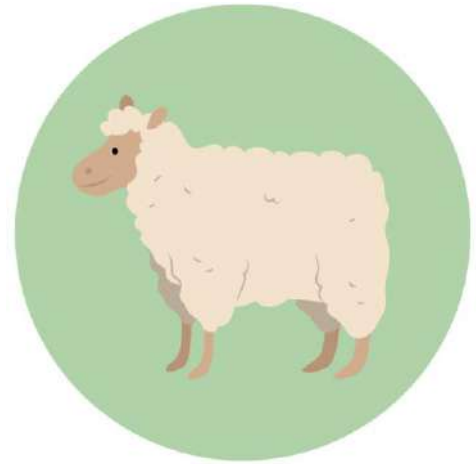


LA PECORELLA SMARRITA

INCONTRO N°17

Vangelo:

Mt 18,12-14



In questo passo del Vangelo di Matteo, sembra che il pastore non torni nel deserto a recuperare tutto il gregge, anzi, sembra preferire quell'unica pecora smarrita dimenticando le altre novantanove. Ma in realtà non è così. L'insegnamento che Gesù vuole darci è piuttosto che nessuna pecora può andare perduta. Il Signore, infatti, non può rassegnarsi al fatto che anche una sola persona possa perdersi; piuttosto, predilige andare in cerca dei figli perduti per poi fare festa e gioire con tutti per il ritrovamento. Si tratta di un desiderio molto forte: neppure novantanove pecore possono fermare il pastore e tenerlo chiuso nella sua casa.

Dio non scarta nessuna persona, anzi, Lui ama tutti e cerca tutti: uno per uno! Lui non conosce l'espressione "scartare la gente", perché tutti siamo fratelli e, di conseguenza, uguali.

Vangeli in gioco

LA PECORELLA SMARRITA

INCONTRO N°17

Gioco:

I ragazzi vengono divisi in due squadre e vengono posizionati, in fila indiana e con le opportune distanze, ai due estremi di un percorso suddiviso in caselle, precedentemente creato.

Lo scopo del gioco è riuscire a raggiungere l'estremità avversaria. Per farlo, il primo giocatore di ciascuna fila deve partire al fischio iniziale e, con salti a gambe unite, riuscire a far il maggior numero di caselle nel minor tempo possibile; non appena si trova a una casella di distanza dal proprio avversario lo deve sfidare a "carta, sasso e forbici".

Colui che perde, deve tornare alla sua posizione iniziale e mettersi al fondo della fila, mentre un suo compagno inizia lo stesso percorso e cerca di avanzare, raggiungendo il prima possibile colui che precedentemente aveva vinto a "carta, sasso, forbici".

Vangeli in gioco



PASQUA DI RISURREZIONE

INCONTRO N°18

Vangelo:

Mt 28,1-10



Il Signore non vuole discepoli come statue pesantissime e mute, no no, Lui ci vuole in movimento!

Il Vangelo c'è lo dimostra: le donne in cammino, un Angelo che discende dal cielo e rotola la pietra del sepolcro, le donne corrono dai discepoli, Gesù in persona si accosta a loro, Gesù invita i discepoli ad andare in Galilea! Un gran andirivieni!!! Ma è un muoversi con buon senso! Forse a volte ti è capitato di vivere con la tristezza nel cuore, la chiusura nei confronti degli altri, l'invidia, la gelosia, il non apprezzarti e tutto questo ti rinchiude in te stesso come se fossi imprigionato dentro un sepolcro! e invece noi abbiamo un Signore, amante della tua vita, della vita dei nostri ragazzi, delle nostre comunità cristiane, dei nostri oratori... Gesù ha spazzato via le chiusure di tutti i sepolcri! Allora viviamo con entusiasmo i nostri incontri in Parrocchia ricordandoci, credendoci di più di prima che Gesù è Risorto: VERAMENTE!!! E se è Risorto, è VIVO ed è qui ora in mezzo a noi: "dove due o tre sono riuniti nel mio nome, io sono con loro" ha detto Gesù ed è PROPRIO COSI'!!! Alleluia!

Vangeli in gioco

PASQUA DI RISURREZIONE

INCONTRO N°18

Gioco:

La tradizione di regalare uova a Pasqua è universale: Oriente e Occidente condividono questo simbolo della Resurrezione. Secondo la Tradizione DEI FRATELLI CRISTIANI ORTODOSSI, l'uso di donare uova colorate di rosso è di epoca sub-apostolica. La leggenda dice che Maria Maddalena incontrò il procuratore Tiberio (successore di Poncio Pilato) a Gerusalemme, recando un cesto di uova bollite. Tiberio domandò a Maria Maddalena del culto cristiano e della nascente Chiesa, e disse che qualora Cristo fosse risorto davvero, quelle uova sarebbero dovute diventare rosse come miracolo per la sua incredulità. E così avvenne, in effetti. Maddalena disse: "Cristo è risorto!" e il governatore rispose "veramente è risorto!" iniziando così la tradizione che gli ortodossi seguono ancora adesso, salutandosi così nel tempo pasquale.

Prendendo spunto da questa leggenda ortodossa che è bene raccontare ai ragazzi, si spiega il gioco.

Dovranno fare una caccia al tesoro per tutto il paese (o parte!), andando alla ricerca di ovetti di cioccolato nascosti qua e là. Ogni squadra avrà la sua mappa dove saranno indicati i punti dove devono andare, per trovare gli ovetti. Le mappe saranno diverse le une dalle altre, così che ogni squadra cercherà in punti diversi del paese. I ragazzi, dovranno camminare distanziati attaccati a una corda provvista di nodi a un metro di distanza l'uno dall'altro, così cammineranno in sicurezza. Una volta che la squadra avrà trovato tutti gli ovetti, a discrezione degli animatori, tornata in oratorio, dovrà ancora cercare di renderli rossi, come nella tradizione ortodossa ascoltata all'inizio, con tempere, oppure carta velina rossa o nastri o altro ancora. Potranno così portarli a casa e mangiarli in famiglia.

Vangeli in gioco



LA PARABOLA DEL SEMINATORE

INCONTRO N°19

Vangelo:

Mc 4, 1-9



Questa parabola, ci spiega come dobbiamo fare per far crescere in modo giusto dentro di noi ciò che ci insegna Gesù.

Ci spiega che il seme che cade sulla strada è come chi ascolta parlare di Dio, ma non capisce e così passa il maligno e ruba ciò che di buono è stato seminato.

Il seme che cade dove ci sono molte pietre indica chi ascolta con entusiasmo la parola di Dio ma non avendo radici, cioè non essendo costante alla prima difficoltà si lascia andare.

Il seme che cade nelle spine indica chi ascolta la parola di Dio ma poco dopo si lascia prendere dalle mille preoccupazioni della vita, tutto questo soffoca questa parola e la fa rimanere senza frutto.

Infine c'è il seme che cade sul terreno buono, indica chi ascolta la parola di Dio, la capisce e la mette in pratica ogni giorno. Questo seme darà ottimi frutti

Vangeli in gioco

LA PARABOLA DEL SEMINATORE

INCONTRO N°19

Attività:

Con questa piccola attività insegneremo ai nostri ragazzi come creare un terreno fertile per far nascere e crescere il piccolo seme che gli sarà donato.

Ogni ragazzo avrà a disposizione un bicchiere/barattolo di yogurt, del terriccio, pietrine e alcuni semi di fiori.

Far decorare il bicchiere per renderlo più bello e per farlo diventare una casa accogliente per i nostri semi.

Bucherellare il fondo del bicchiere per permettere il drenaggio dell'acqua.

Sul fondo del bicchiere mettere alcune pietrine e aggiungere il terriccio spargere i semi e ricoprire con un po' di terriccio.

Con il proseguire delle settimane vedere come germogliano e fioriscono i nostri fiori, in modo da far comprendere quanto sia importante prendersi cura delle cose per poi vederle prendere vita ed avere i frutti desiderati.

Vangeli in gioco



I DISCEPOLI DI EMMAUS

INCONTRO N°20

Vangelo:

Lc 24,13-35



L'uomo non è che un viandante in cerca di senso, con il desiderio di realizzare i propri sogni.

I due non hanno compreso quanto è accaduto, ma ne parlano e non possono dimenticarlo, scaricano l'uno addosso all'altro la tristezza, presi solo dal buio e dall'assenza. Tutto questo mentre camminano. Ed è in quel momento che Gesù si avvicina e cammina con loro: si fa compagno di viaggio, presente nel loro buio.

Il dolore ed il malumore dei due li han resi ciechi e non permettono loro di riconoscere Gesù, come un velo che offusca e non rende lo sguardo puro. Ma Gesù è paziente, aspetta, parla e spezza ogni paura. Spiega le scritture, fa ardere il cuore ai discepoli ed attraverso il gesto del pane condiviso, spezzato, apre i loro occhi e li aiuta a comprendere che il Signore è presente e dimora in loro.

Il riconoscimento avviene dopo la parola, nel dono del pane spezzato, ciò che i cristiani celebrano ogni domenica.

Vangeli in gioco

I DISCEPOLI DI EMMAUS

INCONTRO N°20

Gioco:

I ragazzi vengono suddivisi in piccoli gruppi. Ogni gruppo si dispone in cerchio attorno una sedia, su cui siede un animatore.

L'animatore rappresenta un personaggio diverso da se stesso (famoso della TV, dei social, una persona conosciuta in paese, dei fumetti, etc).

Il compito di ogni gruppo sarà quello di scoprire la vera identità dell'animatore, facendolo parlare, ponendo domande ed analizzando le risposte.

Una volta scoperto il personaggio, l'animatore cambia identità e si ricomincia.

Vince il gruppo che, nel tempo stabilito, indovina il maggior numero di personaggi interpretati dall'animatore.

Vangeli in gioco



L'APPARIZIONE AI DISCEPOLI

INCONTRO N°21

Vangelo:

Gv 20,19-29



Nel Vangelo di oggi Gesù ci invita a guardare queste piaghe, ci invita a toccarle, come ha fatto con Tommaso, per guarire la nostra incredulità. Ci invita soprattutto a capire il significato di queste piaghe: il mistero del suo amore misericordioso.

Di fronte agli eventi tragici della storia umana rimaniamo a volte un po' sconcertati, e ci domandiamo "perché?"

La malvagità umana può aprire nel mondo delle voragini, dei grandi vuoti: vuoti di amore, vuoti di bene, vuoti di vita. E allora ci domandiamo: come possiamo colmare queste voragini? Per noi è impossibile, solo Dio può colmare questi vuoti creati dal male nei nostri confronti.

È Gesù, fatto uomo e morto sulla croce, che va a colmare questo abisso con la Sua immensa misericordia.

Vangeli in gioco

L'APPARIZIONE AI DISCEPOLI

INCONTRO N°21

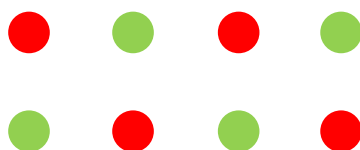
Gioco:

Per questo gioco ci occorrono una lavagna e una scatola di gessetti.

Per prima cosa è necessario dividere i bambini in due squadre, disponendoli in gruppo (con eventuale distanziamento).

Va successivamente fornito ad ogni squadra una figura da rappresentare alla lavagna e distribuire a ciascun bambino un gessetto.

Disporre i bambini in fila alternando uno della squadra avversaria ed uno della squadra stessa:



La fila è composta da bambini "buoni" (che dovranno disegnare la figura a loro assegnata) e bambini "impostori" (che dovranno intuire di che figura si tratta e sfigurarla).

Il bambino può tracciare solo una linea per volta, torna poi al fondo della fila.

Al termine di un tempo prestabilito (in base alla difficoltà della figura) alcuni giudici (scelti tra gli animatori) cercheranno di indovinare la figura disegnata. Il punto si assegna alla prima squadra di cui si riconosce la figura.

Vangeli in gioco



LA CASA SULLA ROCCIA

INCONTRO N°22

Vangelo:

Mt 7,21-29



Questo brano di Vangelo presenta alcune opposizioni o contraddizioni che sono attuali: le persone che parlano continuamente di Dio, ma che non mettono in atto la Sua volontà, usano il nome di Gesù senza tradurre in vita il loro rapporto con il Signore. Inoltre ci sono persone che vivono nell'illusione di lavorare per il Signore, ma nel giorno dell'incontro definitivo con Lui, scopriranno, tragicamente, che non l'hanno mai conosciuto.

Queste contraddizioni vengono illustrate dalle parole finali, quelle della casa costruita sulla roccia e della casa costruita sulla spiaggia. Per mezzo di esse Matteo denuncia e, nello stesso tempo, cerca di correggere la separazione tra fede e vita, tra parlare e fare, tra insegnare e praticare.

In conclusione, il messaggio che ci viene trasmesso è ben rappresentabile dal proverbio: "Tra il dire e il fare, c'è di mezzo il mare!". Che cosa significa? Vuol dire che non basta parlare, bisogna praticare.

Vangeli in gioco

LA CASA SULLA ROCCIA

INCONTRO N°22

Gioco:

Per questo gioco servono: spaghetti crudi, scotch e forbici

Si dividono i bambini in squadre da 4 persone circa.

Ogni squadra va fornita di un mucchietto di spaghetti, un paio di forbici ed un rotolo di scotch (se viene fornito nastro carta le forbici non sono necessarie.)

Fuoco alle polveri! Si dà il compito ai bambini di costruire la fortezza più imponente con gli spaghetti forniti!

E' preferibile far lavorare i bimbi su un tavolo.

Quando tutte le squadre terminano le loro opere è il momento di scoprire qual è la più resistente. Gli animatori si possono ispirare a disastri naturali, come terremoti, alluvioni ecc... oppure alla loro fantasia!

Vincerà la squadra con la fortezza che resisterà di più alle intemperie.

I bambini tendenzialmente costruiranno verso l'alto, ma questo li penalizzerà al termine del gioco.









Come contattarci



consigliopastoraleragazzi.cpr@gmail.com



coordinamentopastoraleragazzi



Coordinamento Pastorale dei Ragazzi C.P.R