



# SOMMARIO

<b>SOMMARIO</b> .....	2
<b>IDEA DI FONDO</b> .....	3
<b>ICONA BIBLICA</b> .....	4
<b>GLI ATTEGGIAMENTI</b> .....	5
<b>LA STORIA</b> .....	6
<b>ATTIVITÀ</b> .....	8
<b>ATTIVITÀ PREPARATORIA</b> .....	9
<b>ATTIVITÀ RICERCA</b> .....	10
<b>ATTIVITÀ AMOREVOLEZZA</b> .....	14
<b>ATTIVITÀ RINASCITA</b> .....	16
<b>ATTIVITÀ GRATUITÀ</b> .....	18
<b>ATTIVITÀ 14enni</b> .....	20
<b>STAND</b> .....	22
<b>ATTENZIONI DELLA GIORNATA</b> .....	23
<b>MODULO D'ISCRIZIONE ACRISSIMO 2019</b> .....	26



## IDEA DI FONDO

Cuochi, chef, assaggiatori, degustatori, pasticceri e chi più ne ha più ne metta!!

Quest'anno ci siamo appassionati attorno a una tematica che accomuna i momenti più belli, familiari, gioiosi, di amicizia, di relazione e di crescita delle nostre giornate: lo stare assieme attorno alla tavola e l'aver preparato assieme il cibo buono che dà gusto alla nostra vita.

È proprio attorno a questo stare e questo gustare che è ruotato tutto il nostro anno associativo: far scoprire ai ragazzi in questa dimensione la loro personale autenticità, il loro gusto speciale.

Abbiamo accompagnato i nostri ragazzi a prendere consapevolezza di essere parte di un grande disegno e a scegliere che gusto dare a questa loro vita così bella, invitandoli a mettere la loro originalità di bambini e ragazzi in continua crescita, evoluzione e trasformazione, a servizio di tutti.

L'evoluzione dei ragazzi è talmente veloce che anche noi educatori facciamo fatica a stare al passo; nel nostro credere, possiamo però affidarci e lasciarci guidare dalla grande certezza che al passo è sempre rimasta: la Parola.

Questa Parola, che ci ha accompagnato quest'anno, ha caratterizzato con la categoria della novità le case di ogni centro parrocchiale, ciascuno vivendo l'esperienza complementare delle discepole Marta e Maria del servizio e dell'ascolto.

Ora nella festa degli incontri il fulcro e il cardine nasce proprio attorno alla Parola e alla storia di Zaccheo dalla quale cresce tutta la giornata, le attività, i giochi e il senso del nostro stare assieme.

In occasione di una delle tappe più belle del nostro anno e del nostro triennio, l'ACRissimo Diocesano vorrà proporre esperienze da vivere assieme che scopriremo passo dopo passo in questo dossier.

La festa che non vuole essere solo un grande momento di gioia, ma vuole far vivere da protagonista ad ogni bambino, ragazzo ed educatore il senso **dell'accoglienza**. Al termine di un anno in cui abbiamo preparato e mangiato assieme alla stessa tavola, abbiamo potuto sperimentare l'incontro salvifico di colui che ti chiama a stare, rimanere e condividere con il fratello, vivendo in maniera totale e ricca il Suo messaggio d'amore.

Non possiamo quindi fare altro che invitarvi a tuffarvi in questa festa, come ci si tuffa in un vaso di Nutella, con la voglia di gustare la bellezza della giornata tutti assieme, da ovunque veniamo o qualsiasi fascia di età abbiamo, pronti a condividere la gioia dei tanti passi compiuti durante quest'anno e per ritrovare la carica, proprio dalla bellezza di essere tanti e dall'unitarietà che caratterizza la nostra associazione per tutti i passi che ci aspettano nel futuro.

*Gli amici dell'equipe centrale ACR diocesana,  
della Commissione Cammini Formativi  
in collaborazione con le Commissioni diocesane*

## SCHEMA DELLA GIORNATA

Location → Parco Querini, VICENZA

S. del giorno → San Filippo Neri

Ore 9.30	Arrivo e accoglienza	Ore 13.30	Animazione e Storia
Ore 10.00	S. Messa	Ore 14.00	Attività
Ore 11.00	Stand divertenti e colorati	Ore 16.00	Conclusione tutti assieme
Ore 12.30	Pranzo al sacco	Ore 16.30	Saluti e baci, tutti a casa

## ICONA BIBLICA

### Luca 19, 1-10 - Zaccheo

<sup>1</sup> Entrato in Gerico, attraversava la città. <sup>2</sup> Ed ecco un uomo di nome Zaccheo, capo dei pubblicani e ricco, <sup>3</sup> cercava di vedere quale fosse Gesù, ma non gli riusciva a causa della folla, poiché era piccolo di statura. <sup>4</sup> Allora corse avanti e, per poterlo vedere, salì su un sicomoro, poiché doveva passare di là. <sup>5</sup> Quando giunse sul luogo, Gesù alzò lo sguardo e gli disse: «Zaccheo, scendi subito, perché oggi devo fermarmi a casa tua». <sup>6</sup> In fretta scese e lo accolse pieno di gioia. <sup>7</sup> Vedendo ciò, tutti mormoravano: «È andato ad alloggiare da un peccatore!». <sup>8</sup> Ma Zaccheo, alzatosi, disse al Signore: «Ecco, Signore, io do la metà dei miei beni ai poveri; e se ho frodato qualcuno, restituisco quattro volte tanto». <sup>9</sup> Gesù gli rispose: «Oggi la salvezza è entrata in questa casa, perché anch'egli è figlio di Abramo; <sup>10</sup> il Figlio dell'uomo infatti è venuto a cercare e a salvare ciò che era perduto».

### AP... PUNTI SULL'ICONA BIBLICA

Nel suo cammino verso Gerusalemme, Gesù entrò nella città di Gerico. La cittadina era l'ultima tappa di un viaggio che riassumeva tutto il senso di una vita destinata a cercare e a salvare le pecore perdute della casa d'Israele.

A Gerico, però, è accaduto uno degli eventi più gioiosi: la conversione di Zaccheo. Quest'uomo era disprezzato. Era uno “scomunicato” perché pubblicano. Più precisamente, era il capo dei pubblicani della città di Gerico. Era amico degli odiati occupanti romani, era un ladro ed uno sfruttatore. Quando Gesù era arrivato in città, Zaccheo non riusciva ad avvicinarsi a lui per vederlo meglio a causa forse della sua cattiva fama e della sua piccola statura. Egli decise, quindi, di arrampicarsi su un albero. Questo gesto esteriore, forse un po' ridicolo, esprime in realtà l'atto interiore dell'uomo che cerca di portarsi sopra la folla per avere un contatto personale con Gesù. Egli desiderava vedere il Signore ed era



alla RICERCA di qualcuno, di qualcosa. Zaccheo stesso non conosceva il senso profondo del suo gesto. Non sapeva perché lo aveva fatto. Non osava neanche sperare che potesse essere superata la distanza che lo separava dal Signore. Si era rassegnato a vederlo solo di passaggio, ma Gesù quando arrivò vicino a quell'albero lo chiamò per nome: “Zaccheo, scendi subito, perché oggi devo fermarmi a casa tua”. Quest'uomo piccolo di statura, in realtà, era respinto da tutti ed essendo anche distante da Gesù si sentiva ancora più isolato, ma nonostante tutto Gesù era riuscito a guardarlo e lo aveva accolto con AMOREVOLEZZA. Lo chiamava “Zaccheo”. (che vuol dire “Dio ricorda”).

Gesù, poi, era andato nella casa dell'uomo suscitando le critiche di tutta la gente. Zaccheo era sceso in fretta e aveva accolto il Maestro. Per lui era come una vera e propria RINASCITA, era una conversione. Guardando il gesto di Zaccheo si può notare come l'arrampicarsi sull'albero fosse stato ridicolo, ma alla fine è stato il gesto che gli donato la salvezza.

Con questo incontro, Gesù ci dimostra che la misericordia di Dio è possibile anche tra gli uomini: se hai un peso sulla tua coscienza, se hai vergogna di tante cose che hai commesso, fermati un po' e non spaventarti. Pensa che qualcuno ti sta aspettando perché non ti ha mai dimenticato e questo qualcuno è tuo Padre, è Dio! Arrampicati come ha fatto Zaccheo; sali sull'albero perché vuoi essere perdonato e non rimarrai deluso. Gesù conosce la misericordia del Padre e mai si stanca di perdonare; ricordatelo bene perché Gesù è così, è il Figlio di Dio, come lo siamo noi.

Zaccheo, infatti, non delude il Maestro e anzi meraviglia tutti i presenti con il suo atteggiamento di GRATUITA'. L'uomo, infatti, aveva preso una decisione inimmaginabile ai “benpensanti”, ovvero restituì quanto aveva rubato e regalò metà dei suoi beni ai poveri.

L'attenzione e l'amore che Gesù ha avuto per lui lo avevano trasformato nell'intimo. Gesù, ha una vista migliore della nostra e vede anche quello che noi non percepiamo. Vede il nostro cuore e sa che siamo capaci di fare il bene. Sa che, lasciandogli spazio, possiamo camminare nella via dell'amore. Così noi, trasformati da Gesù, offriamo agli altri un po' di bene ricevuto da Dio.

## GLI ATTEGGIAMENTI

**RICERCA** (LC 19, 3)

**AMOREVOLEZZA** (LC 19, 5)

**RINASCITA** (LC 19, 6)

**GRATUITÀ** (LC 19, 8)



## LA STORIA

### PERSONAGGI:

- Mamma
- Papà
- Diego
- Lital
- Amir
- Samel

### STORIA:

<<Vuoi lasciare quel cellulare e venire a tavola? Aspettiamo altri cinque minuti.>>

<<Sì, adesso vengo... >>.

<<Ho detto “ora”!>>.

<<Arrivo... >>.

...

Puoi farmi la cortesia di mettere giù quel telefono e mangiare? Non hai più due anni>>.

<<Oh, mamma, non mi stressare... >>.

<<Prima o poi te lo sequestro quel dannato aggeggio. Ti sembra il modo di stare a tavola?>>.

<<Ma che ti importa? Non è importante che mangi tutto quello che mi hai preparato?>>.

Ecco, questa è la classica conversazione in casa Fornarò, la casa di Diego, un altro della II B, lo sai già. Tutte le volte è lo stesso copione: la mamma che urla che è pronto in tavola, Diego che è impegnato a chattare su WhatsApp con i suoi amici oppure a completare l'ultimo livello di del suo gioco preferito, la mamma che continua a sbraitare, lui che si siede a tavola ma continua a tenere lo smartphone in mano, la mamma che si arrabbia di nuovo (il papà non dice niente si è arreso, e poi si sa, quelle che rompono sono di solito le mamme), e Diego che...

Tutto regolare, vero? Succede anche a te, immagino. Ma poi, perché queste mamme no ci lasciano in pace? Basta che mangiamo, no?

In fondo per loro conta solo questo... l'importante è che ci nutriamo. E non parliamo delle nonne poi... la nonna di Diego lo vede sempre sciupato.

Comunque sia stavamo parlando delle liti continue tra lui e la sua mamma.

Da qualche giorno, poi, il nostro amico ha preso un'abitudine che la manda proprio in bestia: non aspetta che tutti abbiano finito di mangiare, salta la frutta e subito schizza via dal tavolo e si piazza davanti al televisore mentre la sua famiglia è ancora seduta.

“Quando è troppo, è troppo” pensa la mamma.

Una punizione? – starai pensando.

E invece no, ne sta escogitando una delle sue.

Devi sapere che negli ultimi giorni proprio nella casa accanto alla sua si è trasferita una famiglia che viene da lontano: Diego è un po' diffidente, la mamma pure ma lei soprattutto perché ogni giorno sente uscire dalla loro cucina degli odori strani che non riesce a riconoscere:

<<Questi mangiano schifezze>> commenta sempre turbata.

Papà invece, è contento perché il signor Amir è bravissimo a riparare le cose. Il papà di Diego, invece, è un po' imbranato e quindi non gli dispiace affatto che Amir sappia riparare gli elettrodomestici, i mobili e tante altre cose.

Di lì a poco anche la mamma di Diego fa conoscenza con la moglie di Amir, Lital, che proprio come



lei passa tutto il giorno in cucina. In questo modo scopre tanti trucchi straordinari per le sue ricette che non aveva mai immaginato: certe spezie portate da Lital rendono ancora più buoni i suoi piatti e le due diventano vere amiche.

Amir e Lital hanno anche un figlio, Samer, che ha la stessa età di Diego. Quando il nostro amico scopre che Samer è un campione di basket nel suo paese, allora si ricrede ed è molto incuriosito da quel ragazzo così alto e schivo.

Un giorno la mamma se ne torna a casa tutta contenta e dice a suo marito che il giorno dopo saranno ospiti a casa dei loro vicini:

<<Ho pensato però che tu non verrai con noi>> si rivolge a Diego, <<in fondo ti annoieresti e poi hai detto che i nostri vicini non ti sono tanto simpatici>>.

Diego vorrebbe dirlo che non è vero, che ha cambiato idea, ma è troppo orgoglioso per farlo. E poi l'idea di poter stare un po' da solo in casa non gli dispiace affatto.

Quando arriva il momento del pranzo, la mamma gli piazza due piatti con il primo e il secondo sul tavolino davanti alla tv – “Tanto non ti piace stare a tavola” – e poi se ne va.

“Che figo pranzare davanti alla tv” pensa Diego.

Ma più passa il tempo, più questa cosa gli sembra strana: guarda il tavolo vuoto e quando il suo cartone preferito finisce, in casa c'è un silenzio tombale: nessuno è disponibile a chattare con lui perché sono tutti impegnati con il pranzo.

A un certo punto poi sente delle risate divertite arrivare dalla casa accanto. Tende l'orecchio per sentire e riconosce la voce della mamma, del papà e degli altri che si divertono un sacco e continuano a chiacchierare.

<<Che cosa avranno di così divertente da dirsi a tavola? Mah!>>.

Ma più passa il tempo e più sembra spassoso quel pranzo. E a un certo punto non resiste più e corre a suonare alla porta dei vicini.

Ad aprire alla porta è proprio Samer, il suo coetaneo. Gli sorride con uno di quei sorrisi grandi e contagiosi e lo invita a seguirlo:

<<Ti stavamo aspettando!>> gli dice.

E lui resta confuso:

<<Aspettare me? La mia mamma non vi ha detto che non sarei venuto?>>.

Ma quando arriva in sala da pranzo, scopre che a tavola c'è un posto anche per lui, preparato fin dall'inizio. E questa cosa gli piace molto.

<<Ascolta quanto è bravo Samer a basket. Potreste giocare insieme e lui potrebbe insegnarti un sacco di cose>> gli dice il papà.

<<Lo sai, Samer, che anche a Diego piace molto giocare a basket? Peccato che i suoi amici preferiscano altri sport, perché è davvero bravo>> dice poi la mamma.

E Diego è contento di sentire i suoi parlare così. Non lo avevano mai fatto.

Quel pranzo sembra proprio un miracolo.

Diego e Samer iniziano a parlare divertendosi tanto e le cose preparate da Lital sono davvero buone.

<<Chi se lo immaginava che i pranzi sono così divertenti?>> esclama Diego lasciando tutti divertiti.

E lo smartphone? Boh... Diego l'ha dimenticato da qualche parte, non se ne ricorda nemmeno più, perché ha altro che lo tiene impegnato.

Da quel giorno le cose a casa di Diego cambiano un po'. Lui non vede l'ora di sedersi a tavola per raccontare ai suoi i progressi nel basket e di quanto stia crescendo la sua amicizia con Samer. È anche riuscito a coinvolgere il suo amico Fabio, che solitamente è un pigrone, e propone di invitare un giorno a pranzo tutti i suoi amici... ma questa è un'altra storia.



Vi dico solo che la mamma di Diego non potrebbe essere più contenta.

## **COLLEGAMENTO STORIA E ICONA BIBLICA**

Diego come Zaccheo a un certo punto riconosce il suo bisogno di qualcosa di più, il bisogno di qualcosa che il cellulare non può dargli ma che può ricevere solo da una relazione sana e bella con un suo coetaneo e con la sua famiglia.

E di fronte questo bisogno proprio come Zaccheo che è salito sul sicomoro per andare alla ricerca di Gesù, Diego si alza dal divano e va alla ricerca di ciò che può trovare alla porta accanto.

Il bisogno di una gioia più grande da condividere spinge i due protagonisti delle nostre storie ad agire, a muoversi verso una direzione ed entrambi si trovano a condividere poi questa scoperta e questo dono ricevuto attorno alla tavola.

Tavola che per eccellenza è il luogo della convivialità, della condivisione, del dialogo e dell'ascolto reciproco.

## **ATTIVITÀ**

Di seguito riportiamo l'attività preparatoria e le attività della giornata dell'ACRissimo. Per ogni atteggiamento c'è una specifica attività per i piccolissimi (3-5 anni), le elementari (6-8 e 9-11) e le medie (12-13). Alla fine, invece, un percorso specifico per i 14enni, a cui riserviamo un'attenzione particolare.

## **TEMPI & METODI**

I giochi-attività sono stati pensati per far scoprire i 4 atteggiamenti ai ragazzi, suddivisi per arco d'età.

Ogni attività avrà la durata di **30 minuti**, compresi i tempi di spostamento.

Le fasi di ciascuna attività saranno le seguenti:

- 1. Introduzione** giro di nomi e presentazione, ambientazione del gioco, eventuale divisione in gruppi e spiegazione delle regole (se il gioco ha molte regole o è complicato, preparate uno schema su un cartellone in modo da essere più chiari e veloci possibile);
- 2. svolgimento** del gioco con l'attenzione che ciascun ragazzo partecipi attivamente;
- 3. riflessione** e spiegazione dell'atteggiamento scoperto. È questa una parte fondamentale perché, al di là del divertimento, vogliamo aiutare i ragazzi attraverso questi giochi a cogliere gli atteggiamenti - tratti dall'icona che guida tutta la giornata - ed incoraggiarli a riconoscerli e viverli nelle loro relazioni, nella loro vita di tutti i giorni.
- 4. Spostamento;**

## **I PORTAFESTA**

Ogni attività sarà gestita da uno o due educatori denominati PORTAFESTA. Il portafesta sarà visibile e riconoscibile in quanto “vestito” del colore, con il simbolo dell'atteggiamento affidato ed eventuale





lettera/numero in riferimento alla divisione in gruppi.

Il colore e il simbolo devono essere visibili e devono risaltare per fare da punto di riferimento ai ragazzi che potrebbero disorientarsi nella confusione (soprattutto i più piccoli).

Il portafesta ha il compito di essere preparato in ciò che deve svolgere e di dosare e valutare il tempo a sua disposizione, tenendo presente che ogni ragazzo deve poter avere la possibilità di partecipare attivamente al gioco/attività e che il **momento di riflessione finale è di fondamentale importanza.** Facciamo sì che ogni ragazzo intervenga e che ascolti gli altri durante la riflessione.

Se non dovessero farlo spontaneamente, i portafesta ricordano agli educatori che accompagnano i ragazzi di partecipare attivamente e non fare gli spettatori.

Nel caso in cui si avanzi tempo o che gli altri gruppi siano in ritardo, i portafesta intratterranno i ragazzi con un bans.

I materiali necessari nell'attività, dove non diversamente specificato, sono da preparare preventivamente a cura del portafesta.

## ATTIVITÀ PREPARATORIA

### OBIETTIVO

Far conoscere ai ragazzi l'icona biblica dell'ACRissimo e farli riflettere sulla gesta di Zaccheo.

### SPIEGAZIONE

All'inizio si legge il brano del Vangelo Lc 19, 1-10 riguardante la figura di Zaccheo, icona biblica dell'ACRissimo diocesano 2019. Terminata la lettura si presenta ai ragazzi una grande "dispensa" piena di ingredienti di vario genere.

Lista degli ingredienti:

- |  |   |
|--|---|
| ✓ scala,                                   | ✓ vestiti appariscenti,                                 |
| ✓ sedia,                                   | ✓ sassi,  |
| ✓ corda,                                   | ✓ fionda,   |
| ✓ decespugliatore,                         | ✓ pila,   |
| ✓ forbice da brusca,                       | ✓ sacco a pelo,   |
| ✓ motosega,                                | ✓ coltellino svizzero,                                  |
| ✓ binocolo,                                | ✓ mongolfiera,  |
| ✓ occhiali,                                | ✓ deltaplano,   |
| ✓ guanti,                                  | ✓ tappeto elastico,                                     |
| ✓ megafono,                                | ✓ erbario per sapere qual è il sicomoro,                |
| ✓ cartina della città di Gerico,           | ✓ foto di gruppo degli apostoli per distinguerli,       |
| ✓ foto segnaletica di Gesù,                | ✓ poster di Gesù/raccolta delle massime da autografare, |
| ✓ caschetto da cantiere,                   | ✓ bastone per i selfie,                                 |
| ✓ spray alla puzza per scacciare la folla, | ✓ fiammiferi,   |
| ✓ lanciarazzi per segnali luminosi,        | ✓ pranzo al sacco,                                      |
| ✓ ginocchiere,                             | ✓ apparecchio acustico,                                 |
| ✓ trampoli,                                | ✓ cartelloni per farsi vedere,                          |
| ✓ cuscino,                                 |   |
| ✓ giubbetto catarifrangente,               |   |



- ✓ striscione da stadio,
- ✓ ombrello,
- ✓ campanaccio,
- ✓ antistaminici,
- ✓ siero antivipera,
- ✓ cerotti,
- ✓ acqua,
- ✓ crema solare,
- ✓ cappellino per il sole,
- ✓ kway.

I ragazzi verranno poi divisi in gruppetti e ogni gruppo dovrà scegliere 5 oggetti che saranno gli ingredienti della ricetta che dovrebbe seguire Zaccheo per vedere Gesù. In più dovranno pensare ad un ingrediente segreto da aggiungere, qualcosa che non sia presente in dispensa ma che loro ritengano comunque necessario per aiutare Zaccheo a raggiungere lo scopo. Ogni gruppo poi presenta la sua ricetta motivando la scelta di ogni ingrediente, anche di quello segreto.

## RIFLESSIONE

Si lancia ai ragazzi la provocazione “E tu, cosa saresti disposto a fare per incontrare o almeno per riuscire a vedere Gesù?”

Ora che avete l’equipaggiamento giusto siete pronti per partire all’avventura, ci vediamo all’ACRissimo diocesano!

## MATERIALE

Dispensa con tutti gli ingredienti indicati (scritti o con delle immagini), fogli, penne, colori

# ATTIVITÀ RICERCA

**RICERCA** (LC 19, 3)

**Simbolo:**



**colore:** **ROSSO**

*”3cercava di vedere quale fosse Gesù”*

**RICERCA.** Cosa cerchiamo che ci faccia stare bene? Cosa cerchiamo che risponda a ciò di cui abbiamo bisogno? Zaccheo ha capito il suo bisogno, ha capito che doveva cercare qualcosa di vero che lo rendesse felice e che la sua ricerca corrispondeva in Gesù, diamo un nome alle nostre ricerche e inseguiamo ciò di cui sentiamo il bisogno, inseguiamo ciò che di buono ci riempie di gioia.

MEDOTO DI PRESENTAZIONE →

Nome

Paese di provenienza

**PICCOLISSIMI**

## OBIETTIVO

I bambini sperimentano l’emozione di Zaccheo di riuscire a vedere Gesù tra la folla dopo averlo cercato.

## SPIEGAZIONE

**Scopo attività:** i bambini ricostruiscono l’immagine che rappresenta il brano biblico di Gesù e Zaccheo. Immagine che sarà ricostruita e posizionata sotto una lente di carta pesta, elemento che rappresenta chi è alla ricerca di qualcosa e cerca di vedere meglio le cose nascoste.

**Svolgimento:** All’inizio dell’attività si spargono, all’interno dello spazio di gioco, i pezzi di puzzle (quelli derivanti dall’immagine in allegato, IMMAGINE NON COLORATA).



È importante arrivare con i pezzi già tagliati. Si consiglia di stampare l'immagine in un formato grande (possibilmente A0) in modo che poi sia ben visibile nella sua completezza.

Altra cosa da preparare prima dell'inizio dell'attività è la lente, che avrà l'obiettivo di mettere in risalto la figura di Gesù dell'immagine che devono ricomporre.

La Lente sarà costruita dagli animatori in carta pesta o simile e dovrà avere la parte centrale, quella in cui nella realtà si trova il vetro, trasparente. Questo per permettere ai ragazzi di vedere l'immagine sotto di essa. (Al fine di rendere più credibile l'effetto della lente, si è già provveduto a mettere in primo piano l'immagine di Gesù nell'allegato fornito.)

È importante quindi che nella ricostruzione del puzzle la lente sia puntata sulla figura di Gesù.

Verrà detto ai bambini di andare alla ricerca dei pezzi di puzzle, colorarli e cercare di ricostruire l'intera immagine sotto la lente.

L'educatore dovrà accompagnare i bambini allo svolgimento dell'attività in maniera corretta e, se serve, aiutandolo nella ricostruzione dell'immagine.

Finito di ricostruire l'immagine si accompagnano i bambini dietro o sopra, a seconda da come si è posizionata la lente, dove potranno vedere con chiarezza l'intero disegno.

Il risultato finale rappresenterà un'immagine come sotto una lente di ingrandimento, dove la figura di Gesù è messa in risalto.

## RIFLESSIONE

I pezzetti di puzzle rappresentano la folla che ostacola Zaccheo nel vedere la bellezza e la lucentezza dei Gesù. Ma Zaccheo spinto dal desiderio di trovare la serenità e la pace fa di tutto per incontrare il Signore che con un solo sguardo gli dona ciò che gli manca. Ecco che come un bravo ricercatore pensa trova un modo per poter aggirare l'ostacolo. La salita sul sicomoro gli permette di vedere in maniera chiara e l'incontro con Gesù che gli cambia la vita. Il nostro sicomoro è la lente quell'elemento che ci dà possibilità di vedere chiaramente e che dà anche a noi, come a Zaccheo, la possibilità di essere "visti" da Gesù.

Mettiamo in luce ai bambini quali lenti loro possono avere nella loro vita (la preghiera della sera, il segno della croce alla mattina, i "ti voglio bene" ai genitori, il "grazie e scusa tra amici"). Come il sicomoro ha fatto incontrare Gesù e Zaccheo, così questi gesti quotidiani fanno sperimentare l'amore di Dio che ci circonda e mettono i bambini in ricerca della bellezza dell'amore del Padre.

## MATERIALE

Immagine raffigurante l'icona biblica di Zaccheo la trovate in allegato.

Lente di carta pesta, con parte centrale del "vetro" trasparente.

Materiale per colorare (pennarelli, pastelli ecc.)

## 6/8 e 9/11 (ELEMENTARI)

## OBIETTIVO

Far capire ai ragazzi che ciò che sta alla base della gioia nel vedere Gesù, sarà loro curiosità e determinazione nel cercare la soluzione.

## SPIEGAZIONE

**Scopo attività:** attraverso l'esecuzione di due prove (il lancio il lungo del tappo e il labirinto magico) in sequenza i ragazzi dovranno riuscire ad arrivare all'immagine di Gesù che è posta alla fine del campo da gioco e nascosta (l'immagine non deve essere visibile, i ragazzi la dovranno scoprire alla fine).

Come Zaccheo i ragazzi saranno mossi dalla loro curiosità per arrivare al termine del percorso e vedere Gesù.

**Svolgimento:** La prima cosa da fare è la preparazione dello spazio da gioco.



Si consiglia di partire con la realizzazione del labirinto (in allegato ne trovate uno, nulla vieta di trovarne altri, l'importante che non siano troppo facili). Per la rappresentazione un metodo può essere quello di fissare al terreno delle aste in plastica o in legno (opportunamente messe in sicurezza agli estremi con della spugna) e di tracciare il percorso del labirinto con del nastro bianco e rosso.

Per non andare in confusione nel tracciare, il metodo è quello di partire dall'esterno e proseguire verso il centro, sempre con una mappa stampata in mano.

(il lavoro richiede tempo e si consiglia di preparare il campo con il labirinto con il dovuto anticipo).

Dopo aver preparato il labirinto si può partire con l'attività.

Arrivati i bambini si cimenteranno con il primo gioco il **lancio in lungo del tappo**.

Il gruppo di ragazzi sarà diviso in due sottogruppi più piccoli e ad ogni ragazzo sarà consegnato un tappo di bottiglia di plastica (i tappi devono essere il più possibile uguali).

Ogni gruppetto sarà messo attorno a un bersaglio stampato, in cerchio equidistanti (stile bersaglio tiro con l'arco).

Dopo che tutti saranno pronti si lanceranno i tappi (stile lancio della moneta) e ogni bambino dovrà cercare di arrivare il più possibile vicino al centro del bersaglio.

A questo i ragazzi, opportunamente aiutati, dovranno attraverso un piccolo confronto trovare il tappo che più si è avvicinato al centro. Questo punto è molto importante per lo scopo dell'attività è quindi fondamentale la preparazione dell'educatore nel guidare il confronto.

Emersi dai gruppetti i due ragazzi che hanno lanciato il tappo più distante, insieme si dirigeranno verso il labirinto. Mentre gli altri ripeteranno il lancio finché tutti non riusciranno a superare la prova.

Di fronte al **labirinto magico** i ragazzi aiutandosi a vicenda dovranno cercare di risolverlo e arrivare alla fine.

Li troveranno un "forziere" dove all'interno vi saranno tanti foglietti di carta su cui sarà stampata l'immagine di Gesù (in allegato).

Il foglietto sarà poi lasciato ai ragazzi.

Osservazioni: in questa attività servono almeno due educatori quindi è importante che il portafesta si faccia aiutare dagli educatori accompagnatori.

Per l'attività serve molto spazio, è importante gestire bene quelle che si ha a disposizione.

## **RIFLESSIONE**

È importante far capire ai ragazzi la bellezza di poter vedere e stare con Gesù. Allo stesso tempo la tenacia di volerlo fare anche di fronte alle proprie difficoltà.

Ecco che allora come Zaccheo anche i ragazzi dovranno affrontare alcune fatiche per arrivare a Gesù. Testando quanto difficile sia riconosce sia le proprie difficoltà che le abilità altrui chiediamo loro in quali occasioni si mettono a confronto con l'altro e come reagiscono? Cosa che invece emerge nell'icona in cui Zaccheo ha riconosciuto un suo limite e la presenza della folla come ostacolo e ha trovato nel sicomoro una soluzione.

Ma l'importante è non perdersi d'animo, ecco che allora l'ingegno nel trovare una soluzione può compensare le difficoltà. L'ingegno che ha portato Zaccheo a salire sul sicomoro e in parallelo porterà i ragazzi a trovare l'uscita nel labirinto.

Nella riflessione è importante far ragionare i ragazzi su questo aspetto e sulle difficoltà che hanno riscontrato poter dare un messaggio che possa essere il più completo possibile.

Si chiede ai ragazzi allora quale sia stata la difficoltà nel risolvere il labirinto e come siano riusciti ad uscirne. Avere una visione più ampia, provare a chiedere anche ad un compagno di vedere per loro, sono i modi per arrivare all'obiettivo. Il parallelismo tra il sicomoro usato da Zaccheo e il compagno per risolvere il labirinto fa capire che per scoprire Gesù, hanno bisogno di alzarsi dalla loro piccola statura e quindi crescere, maturare, uscire dalla nostra sola visuale (non sono più bambini egocentrici) e aprire i loro sguardi... verso chi? L'altro, Gesù il Maestro.

## **MATERIALE**

Materiale necessario per la realizzazione del labirinto, due cartelloni con stampati i bersagli, tappi di



plastica, forziere o simili, foglietti con stampata l'immagine.

Link su **come costruire il labirinto**: <https://www.wikihow.it/Disegnare-un-Labirinto>

## 12/13 (1<sup>^</sup>-2<sup>^</sup> MEDIA)

### OBIETTIVO

I ragazzi vengono stimolati nella ricerca della complicità con i compagni attraverso l'uso della creatività

### SPIEGAZIONE

Scopo attività: attraverso l'uso della sua fantasia, il ragazzo cercherà di rappresentare ciò che ha visto e che è nella sua mente. Allo stesso tempo gli altri saranno stimolati nel ricercare l'associazione all'immagine.

Mossi dalla curiosità di indovinare e essere loro stessi protagonisti, proveranno la stessa sensazione di Zaccheo nel vedere Gesù.

Svolgimento: Ciascun giocatore scrive su un foglio, il nome di un oggetto o di un animale e lo inserisce, ripiegato in una scatola.

I giocatori si dividono in due sottogruppi; un primo giocatore per squadra pesca un biglietto e legge cosa c'è scritto senza dirlo agli altri, poi viene bendato. Ora, con la plastilina a disposizione deve fare una scultura che ritragga ciò che ha letto sul biglietto. Se i suoi compagni di squadra riescono a capire di cosa si tratta, la squadra (cioè quella dello scultore) guadagna un punto.

Osservazioni: è improntate avere una quantità necessaria di plastilina adeguata al realizzare le sculture; tenersi del tempo per verificare i punteggi al termine del gioco.

In questo momento inoltre stimolare i ragazzi a un confronto su quali siano state le difficoltà riscontrate. Tale momento sarà importante e preparatorio per la riflessione finale.

Durante il gioco si consiglia al portafesta di essere molto attento ad incoraggiare chi sta modellando, a coinvolgere le squadre e a dare un tempo congruo per concludere la scultura permettendo anche lo svolgimento di più manche.

### RIFLESSIONE

Si chiede ai ragazzi quale era lo scopo del gioco, ricordando loro che le parole scritte erano frutto dell'immaginazione di ognuno, come poi sono state le rappresentazioni scultoree dei bendati. Come Zaccheo aveva la sua immagine, la sua idea di Gesù, così i ragazzi hanno la loro percezione del mondo, di Dio e del "loro" Gesù.

Si chiede allora chi nel Vangelo aveva gli occhi bendati e per quale motivo, sottolineando alla fine il parallelismo tra il bendato e Zaccheo, uomo in ricerca inconsapevole. Riflettete su che cosa nella vita di tutti i giorni benda gli occhi ai ragazzi.

Si chiede cosa allora ha mosso Zaccheo, visto il suo lavoro di pubblicano ipotizzando forse la semplice curiosità oppure la possibilità di trovare qualcosa di più di un semplice uomo nella figura di Gesù, qualcosa che potesse redimerlo, come aveva sicuramente sentito dire dalla folla che lo accerchiava.

Nella ricerca allora si può sperimentare il dare forma, non prestabilito, ma creativo (come con la plastilina) ad un'idea che alla fine non sarà mai quella di partenza, ma una rielaborazione nuova, inimmaginabile, bella perché caratterizzata da una novità che il ragazzo prima non poteva conoscere. Come Zaccheo ha scoperto che nel seguire la sua curiosità, ha conosciuto colui che lo ha reso vero uomo, anche i ragazzi nel modellare la scultura, con tutti i limiti della manualità possono scoprirsi abili nel dare forma alle proprie idee.

### MATERIALE

Plastilina o materiali modellabili simili, penne, foglietti di carta, recipiente, bende.



# ATTIVITÀ AMOREVOLEZZA

**AMOREVOLEZZA** (LC 19, 5)

Simbolo:



colore: **VERDE**

“Gesù alzò lo sguardo”

AMOREVOLEZZA uno sguardo d’amore spesso ci salva, uno sguardo d’amore è la cosa più bella da donare e ricevere. Gesù lo dona a Zaccheo che di certo non se lo aspettava ed era circondato da persone che pensavano non se lo meritasse. Ma la verità è che ognuno di noi merita uno sguardo d’amore e Gesù ne ha uno per ognuno di noi, sempre. E noi sappiamo dare questo amore buono e sincero a chi ci è affianco?

MEDOTO DI PRESENTAZIONE →

Nome

Cibo preferito

**PICCOLISSIMI**

## OBIETTIVO

Far riflettere i bambini sulle persone che li valorizzano e che li fanno sentire speciali

## SPIEGAZIONE

Ai bambini viene letta la storia “Tu sei speciale” di Max Lucado. Verrà poi chiesto loro di pensare ad una persona (es. un familiare, un amico, un educatore, ...) che anche solo una volta li abbia guardati con uno sguardo d’amore, cioè che li abbia fatti sentire apprezzati e speciali per qualcosa che hanno fatto o per qualche loro talento. Una volta individuata questa persona, i bambini dovranno rappresentarla colorando delle sagome bianche che simboleggiano i burattini della storia. Alla fine, con l’aiuto del portafesta, dovranno esprimere attraverso disegni o a parole un breve ringraziamento per questa persona. Si chiederà perciò di capovolgere i ruoli e “ricambiare il favore”: ora saranno loro che guarderanno con amore gli altri e che li valorizzeranno per quello che sono o che hanno fatto di speciale. Si possono invitare poi i ragazzi a conservare il disegno e a regalarlo alla persona che li ha avuti a cuore.

## RIFLESSIONE

Far capire ai bambini quanto, con un semplice gesto, quelle persone li abbiano fatti sentire speciali, importanti e perciò amati. L’attenzione per l’altro è qualcosa di semplice, non richiede doti particolari, ma è un piccolo gesto che può essere fatto ogni giorno. Infatti, anche attraverso un semplice disegno, viene data loro la possibilità di ricambiare il gesto d’amore che li ha riguardati in prima persona, è l’occasione per accorgersi degli altri e per guardarli con occhi diversi, con uno sguardo pieno d’amore.

## MATERIALE

Storia “Tu sei speciale” di Max Lucado (vedi allegato), sagome (vedi allegato), pennarelli, fogli bianchi

**6/8 – 9/11 (ELEMENTARI)**

## OBIETTIVO

Far capire ai ragazzi quanto le singole persone contino e quando sia importante non farsi influenzare dagli





altri.

### **SPIEGAZIONE**

Ai ragazzi viene letta la prima parte della storia “Tu sei speciale” di Max Lucado, fino al momento in cui si evidenzia quanto il burattino protagonista si senta triste e ferito dal comportamento degli altri. Si dividono quindi i ragazzi in gruppetti e li si invita a creare un possibile finale della storia per fare in modo che il protagonista ritorni ad essere felice. Questi scambi di battute verranno poi rappresentati attraverso dei burattini procurati dai portafesta. (N.B.: Lasciamo pure libero spazio alla fantasia, ma per questione di tempo deve essere una cosa breve di massimo 3 o 4 battute). Alla fine delle rappresentazioni, condivise con tutto il gruppo, si legge il vero finale della storia.

### **RIFLESSIONE**

Far capire ai ragazzi che, nonostante si possa essere criticati da molte persone, ne basta una sola che riesca a vedere al di là di tutto ciò per farci tornare il sorriso. Comprendere una persona e andare al di là dei pregiudizi non è sempre facile, richiede impegno e un ascolto attivo, ma uno sguardo d’amore che rivolgiamo all’altro ha su di lui un effetto straordinario. Come Gesù va al di là dei pareri che si sentivano su Zaccheo, anche noi possiamo avere quell’attenzione in più verso gli altri per poter cogliere il loro vero valore.

### **MATERIALE**

Storia “Tu sei speciale” di Max Lucado (vedi allegato), burattini (vedi allegato)

**12/13 (1<sup>^</sup>-2<sup>^</sup> MEDIA)**

### **OBIETTIVO**

Far capire ai ragazzi che i giudizi altrui non sono importanti quando si è convinti del proprio valore

### **SPIEGAZIONE**

Nella prima parte dell’attività i ragazzi lavoreranno individualmente. Vengono consegnate loro delle brevi biografie di alcuni personaggi (vedi allegato), a cui i ragazzi dovranno dare un giudizio in base alle loro impressioni: in caso di un giudizio positivo dovranno assegnare alla storia una stella, mentre in caso di un giudizio negativo dovranno associarci un pallino. Una volta che avranno espresso i loro giudizi ci sarà un breve confronto a gruppo riunito per fare in modo di raccogliere le opinioni di tutti sulle varie storie. Dopo il confronto i portafesta leggeranno al gruppo la fine delle varie storie, tutte con un finale positivo o di rivalsa. Verranno quindi rivelate le identità di chi sta dietro a quelle storie, ossia alcuni personaggi famosi che, nonostante le varie difficoltà, hanno saputo trarre il meglio dalla loro situazione svantaggiata diventando un esempio positivo e fonte di ispirazione per tutti.

### **RIFLESSIONE**

Far notare ai ragazzi quanto i nostri giudizi sugli altri possano essere superficiali e non rappresentativi del vero valore della persona che ci troviamo di fronte. Chiedere se, col senno di poi, cambierebbero i giudizi dati ai personaggi senza conoscerli e se si siano mai dovuti ricredere su qualcuno dopo un giudizio troppo affrettato. Far riflettere anche sulla situazione inversa: se delle volte si sono sentiti giudicati male o presi di mira, e la grande differenza che hanno fatto per loro le persone che, invece, hanno messo in luce i loro lati positivi, **rivalutandoli** come persone. Lo sguardo di Gesù trasmette quell’amorevolezza che va al di là delle apparenze, ci fa sentire amati e accolti, perché vederci attraverso i suoi occhi ci fa capire quanto siamo speciali.



**MATERIALE**

Biografie dei personaggi (vedi allegato), penne/pennarelli

## ATTIVITÀ RINASCITA

**RINASCITA** (LC 19, 6)

**Simbolo:**



**colore:** **AZZURRO**

*“6 In fretta scese e lo accolse pieno di gioia.”*

**RINASCITA.** Quante ci sentiamo scarichi, vuoti, incompresi e ci dimentichiamo quando preziosi siamo; quante volte desidereremmo ricevere quell’approvazione o quel semplice sorriso che ci fa capire quanto importanti e speciali siamo. Spesso abbiamo paura di agire per rispondere a un nostro bisogno, Zaccheo ha agito e grazie alla sua salita sull’albero è riuscito a rinascere perché ha ricevuto quello che gli ha donato la gioia e la forza di rinascere e riscoprire la sua bellezza. Gesù anche se a volte ce ne dimentichiamo è sempre lì ad aspettarci a braccia aperte per farci rinascere.

MEDOTO DI PRESENTAZIONE →      Nome      Sogno della tua vita

PICCOLISSIMI

**OBIETTIVO**

Sperimentare la rinascita attraverso elementi naturali e semplici

**SPIEGAZIONE**

Far seminare dei semi (2/3 semi circa) su dei vasetti, ogni bambino riceverà un vasetto e verrà guidato dall’educatore per mettere la terra, il seme e innaffiare.

Prima di iniziare i bambini potranno: o con i pennarelli (se utilizziamo i pennarelli sarebbe meglio gli UniPosca perché quelli normali non si vedono e non attecchiscono) o con carta colorata e colla decorare il proprio vasetto.

(i bambini saranno pochi quindi l’educatore di riferimento potrà poi conservare ogni vasetto affinché i bimbi possano portarli a casa)

Seme proposto GIRASOLE

**RIFLESSIONE**

Ogni seme prima di dare frutto deve cadere nella terra, per fare in modo che venga accolto dal terreno e da lì rinascere a vita nuova così da dare frutto e diventare il fiore che è destinato ad essere; far capire questo processo ai bimbi e assimilarlo alla rinascita di Zaccheo.

Lui è rinato grazie all’amore di Gesù, così anche i semi rinasceranno grazie all’amore di chi li cura.

La stessa cosa fanno con noi tutte le persone che ci amano e ci vogliono bene, si prendono cura di noi per farci rinascere ogni giorno nella gioia.



## **MATERIALE**

Vasetti, terra, semi, acqua, pennarelli/UniPosca, carta colorata, colla e strumenti necessari per fare il tutto...

Indicazioni semina girasole → <https://www.ideegreen.it/come-coltivare-girasole-in-vaso-54967.html>

## **6/8 – 9/11 (ELEMENTARI)**

### **OBIETTIVO**

Far rinascere qualcosa che era abbandonato, per riempirlo della gioia e della bellezza delle cose che ci circondano.

### **SPIEGAZIONE**

In un'estremità del campo c'è un cartellone con disegnato un grande campo incolto, i ragazzi devono fare un percorso ad ostacoli per raggiungere l'altra estremità (con possibile prova finale che può essere un quiz con domande collegate alla tematica, vedi allegato esempio) per ottenere delle immagini che rappresentino parti di città. A ogni turno, le immagini andranno attaccate al campo incolto permettendo così di comporre la città.

Le immagini da attaccare al cartellone possono essere consegnate bianche e saranno colorate dai ragazzi mentre aspettano il loro turno nel percorso.

Quando i bambini avranno conquistato tutte le immagini, avranno una grande città completa di: scuole, parchi, case, strade, alberi, panchine, giochi, montagne, colline, fiumi, ponti, persone e chi più ne ha più ne metta.

Includendo quindi tutto ciò che di bello ci circonda in questo mondo; valorizzando tutte le cose materiali che l'uomo ha creato per vivere meglio e proteggendo anche tutte le bellezze naturali che Dio ci ha donato.

### **RIFLESSIONE**

Zaccheo aveva perso la gioia e la capacità di vedere le cose veramente belle e importanti, grazie allo sguardo amorevole di Gesù rinasce e ritrova quello sguardo.

Mostriamo ai ragazzi come a volte siamo ciechi di fronte a tutto ciò che ci circonda e tutto ciò che abbiamo, facciamoli riflettere su quanto proteggiamo, amiamo, curiamo e valorizziamo i luoghi che quotidianamente abitiamo e come li facciamo rinascere attraverso uno sguardo diverso.

Possiamo far riflettere i ragazzi anche su come questo sguardo di cura e valorizzazione può essere donato anche alle persone che ci circondano, guardare l'altro con amore e cura senza pregiudizi può farlo rinascere e donargli una grande gioia. Riescono loro a fare questo con chi gli sta affianco? Sanno avere cura e donare uno sguardo nuovo a chi magari è in difficoltà tra i loro amici/conoscenti/familiari?

## **MATERIALE**

Cartellone con campo incolto, immagini delle varie parti della città, colla, materiale per percorso (cerchi, birilli, pallone, cestino, ecc.), colori, domande.

## **12/13 (1<sup>^</sup>-2<sup>^</sup> MEDIA)**

### **OBIETTIVO**

Portare i ragazzi a comprendere la conversione di Zaccheo applicata alla loro quotidianità.



## SPIEGAZIONE

I ragazzi divisi a piccoli gruppetti (4/5 persone) avranno a disposizione molto e svariato materiale da riciclo, materiale che altrimenti sarebbe stato buttato. Con la loro fantasia e in libertà dovranno riuscire a ridare vita a questo materiale creando qualcosa di concreto o astratto a loro discrezione.

## RIFLESSIONE

I ragazzi dovranno con un semplice gioco/gesto ridare vita a oggetti che sarebbero altrimenti andati buttati. Oggetti che per chiunque altro non avevano più senso e utilità, così come per la società del tempo Zaccheo era una persona peccatrice e avida, a cui non gli venivano date seconde possibilità, ma Gesù gliela dà.

Gesù dà a Zaccheo la possibilità di rinascere, convertirsi e ricominciare una nuova vita completamente diversa; Gesù ci ama anche quando sbagliamo e sbagliare è umano ma non dobbiamo sentirci falliti per questo, ma ripartire proprio da quell'errore accompagnati da un amore che ci perdona sempre, dobbiamo solo accoglierlo e metterci del nostro.

## MATERIALE

Tanto materiale da riciclo di qualsiasi tipo (stoffa, bottoni, rotoli di carta, carta, bastoncini, bottiglie, tappi, giornali, ecc....)

Scotch, forbici, colla e tutto quello che potrebbe sembrarvi utile

# ATTIVITÀ GRATUITÀ

**GRATUITÀ** (LC 19, 8)

**Simbolo:**



**colore:** GIALLO

*“io do la metà dei miei beni ai poveri”*

GRATUITA' una cosa che noi non sempre faremmo con facilità e non si parla di grandi gesti o di lasciare tutto ciò che si ha, ma di mettere in gioco e condividere anche le semplici idee, di condividere con chi magari rappresenta il “nuovo” o il “diverso”, di esserci e donarsi senza pretendere in cambio solamente per il gusto e la gioia di donare. Consapevoli che donando riceveremmo molto di più...

MEDOTO DI PRESENTAZIONE →

Nome

Regalo più bello che hanno ricevuto

**PICCOLISSIMI**

## OBIETTIVO

Invitare i bambini a donare e spiegare a loro l'importanza di questo gesto.

## SPIEGAZIONE

I bambini vengono divisi in due gruppi: uno rappresenta i “ricchi” e l'altro i “poveri”. Entrambi i gruppi compongono lo stesso puzzle, ovvero l'immagine di un pacco regalo (VEDI ALLEGATO) che alla fine del

gioco dovranno colorare. Il gruppo dei “poveri”, però, non riceve tutti i pezzi per comporre il puzzle mentre il gruppo dei “ricchi” riceve tutti i pezzi necessari e alcuni in più. Il secondo gruppo, dovrebbe donare i pezzi in eccesso alla prima squadra in modo che entrambi i gruppi concludano il puzzle.

## **RIFLESSIONE**

Nella vita, alcune persone hanno la fortuna di possedere o ricevere una quantità di beni superiore a quella che effettivamente serve per essere felici o per raggiungere i propri obiettivi. È importante, però, che queste persone non siano avarie, ma condividano e donino un po' dei propri beni a chi è meno fortunato. In questo modo, anche gli individui più sfortunati possono portare a termine le consegne e raggiungere i propri obiettivi.

## **MATERIALE**

Due tavoli, colori e due immagini, rappresentanti un pacco regalo divise in tanti pezzi a stile puzzle.

# 6/8 – 9/11 (ELEMENTARI)

## **OBIETTIVO**

Far capire ai ragazzi l'importanza del dono.

## **SPIEGAZIONE**

I ragazzi vengono divisi in squadre da cinque componenti ciascuna e devono svolgere il giro dell'oca (VEDI ALLEGATO). All'interno di ogni squadra viene scelto un membro che rappresenta la pedina vivente.

Il giro dell'oca è composto da 15 caselle. La casella numero 15 rappresenta la fine del giro. Ogni squadra, all'inizio del gioco, riceve due dadi (VEDI ALLEGATO) per svolgere l'attività e cinque oggetti: un pezzo di stoffa, un paio di forbici a punta arrotondata, un gomito, un ago disegnato (VEDI ALLEGATO) e un metro da sarta.

Se una squadra arriva nella casella numero 2, 5, 7, 10, 13 può decidere se lasciare o meno uno e solo uno degli oggetti ricevuti dagli animatori all'inizio del gioco. Nelle caselle 3, 6, 8, 11 invece, se la squadra nel turno prima ha donato un oggetto ha diritto ad un ulteriore turno. Se non ha donato nulla, invece, la squadra deve tornare indietro di una casella, decidere nuovamente se donare o meno un oggetto e tutti i membri, compresa la pedina, devono fare un giro del campo da gioco facendo delle andature (per esempio, passo saltellato, skip, skip ad una gamba sola).

Se si arriva nelle caselle 1, 4, 9, 12, 14 infine, si deve ritornare allo START, riprendere tutti gli oggetti donati nelle caselle precedenti e iniziare nuovamente il gioco.

Vince la squadra che completa il giro per prima.

## **RIFLESSIONE**

Donare è una scelta. Ogni persona decide se aiutare o meno chi è in difficoltà. È fondamentale, però, capire che chi non dona e si tiene per sé tutti i suoi averi non è il vincitore, non è più forte o migliore degli altri. Il vero vincitore, invece, è colui che sa condividere i propri beni e di conseguenza aiuta chi è più sfortunato.

Il pezzo di stoffa, il paio di forbici, il gomito, l'ago e il metro da sarta, infatti, possono essere visti, da chi possiede molti beni, come degli oggetti fra i tanti accumulati. Gli stessi materiali, però, se donati possono creare un indumento che aiuta chi è più sfortunato a ripararsi dal freddo.

## **MATERIALE**

Un cartellone o vari fogli per rappresentare il giro dell'oca, dadi a sei facce rappresentanti solo i numeri



zero e uno (tre facce con il numero zero e tre facce con il numero uno), un pezzo di stoffa, un paio di forbici a punta arrotondata, un gomitolino e un ago di carta.

## 12/13 (1<sup>^</sup>-2<sup>^</sup> MEDIA)

### OBIETTIVO

Invitare i ragazzi a riflettere sul tema della gratuità.

### SPIEGAZIONE

Gli animatori distribuiscono in un tavolo varie immagini che rappresentano la gratuità (VEDI ALLEGATI) e devono far indovinare ai ragazzi il tema che accomuna tutte le foto presentate, ovvero la gratuità. Segue un momento di riflessione condiviso sul tema e sulle foto che hanno colpito maggiormente i ragazzi.

Dopo questo primo momento, gli animatori distribuiscono agli animati un foglio di carta e con dei colori (pennarelli, matite colorate, penne) rappresentano anche in maniera astratta ciò che per loro è la gratuità. I disegni, poi, verranno appesi, con l'aiuto dello scotch o delle mollette, in un filo sostenuto da due pali o in uno stendibiancheria posizionato a lato del campo da gioco. Alla fine di tutte le attività, la struttura con i disegni verrà spostata in una zona di Parco Querini che verrà indicata agli animatori porta-festa il giorno stesso dell'ACRissimo. Alla fine della giornata, poi, i disegni verranno donati ai 14enni come segno di saluto.

### RIFLESSIONE

Donare significa regalare, in modo spontaneo, un proprio bene ad un'altra persona.

Il dono implica che la persona donatrice decida di condividere un po' della propria fortuna in modo da aiutare chi ha più difficoltà od è meno fortunato.

Come dimostrato dalle immagini, poi, il dono è un gesto che ha molte sfaccettature perché si presenta in diverse situazioni. Sono, infatti, varie le modalità con cui si può aiutare l'altro. È importante, però, saper riconoscere questi momenti e mettere in pratica il gesto nel proprio piccolo.

### MATERIALE

Immagini relative alla gratuità, tavoli, fogli di carta, colori, matite, pennarelli, due pali e un filo o uno stendibiancheria, scotch o mollette per appendere i disegni.

## ATTIVITÀ 14enni

**Simbolo:**



**Colore:** ARANCIONE

## UNO SPAZIO BUONO PER CRESCERE, UN POSTO BUONO...

Nel giorno in cui la Chiesa ricorda **San Filippo Neri**<sup>1</sup>, il primo a pensare e istituire l'Oratorio come un luogo

<sup>1</sup> **Filippo Romolo Neri** (Firenze, 21 luglio 1515 – Roma, 26 maggio 1595) è stato un presbitero italiano, venerato come



dove pregare e stare insieme, vogliamo fare con i 14enni un percorso che li porti a valorizzare questo luogo, per riportarlo alla loro misura e da loro amato e abitato.

Ci sono dei gruppi e delle attività “storiche” nei nostri Oratori che possono essere un buon inizio per darsi da fare: i Giovanissimi, il NOI, la sagra parrocchiale, il CSI (Centro Sportivo Italiano), i centri estivi, etc.

## OBIETTIVO

L’oratorio finora per questi ragazzi è stato il posto dove fare catechismo e ACR; ora, crescendo, vogliamo diventi un luogo dove possano essere protagonisti delle loro scelte di:

- Stare insieme con stile
- Giocare e passare il proprio tempo libero
- Aiutare la comunità
- Formarsi e crescere

## SPIEGAZIONE

Ci faremo aiutare da Don Matteo Zorzanello, presidente del NOI associazione - Oratori e Circoli – che ci introdurrà nel mondo degli Oratori, ponendo l’accento sull’unicità dell’Oratorio come luogo per incontrarsi e per stare insieme, presente in tutto il nostro territorio. E se mancasse?

Vogliamo provocare i ragazzi proprio a pensare se mancasse questo luogo quale sarebbe la conseguenza per loro, e soprattutto stimolarli perché pensino e creino qualcosa che potrebbe far diventare i loro oratori un luogo da chiamare casa e da abitare.

**Dove?** A casa di don Matteo, e precisamente nel *Chiostro della Chiesa di San Lorenzo*, in centro città. Ci andremo a piedi, a soli 12’ da parco Querini.

### Orari:

- 14.00 Partenza da Parco Querini
- 14.20 Introduzione di don Matteo Zorzanello
- 14.40 Inizio attività a gruppi
- 15.20 Condivisione del lavoro
- 15.45 Ritorno in Parco Querini

Dopo l’accoglienza e introduzione di don Matteo, faremo coi ragazzi un lavoro diviso in gruppi. I ragazzi faranno 1 solo laboratorio tematico, i cui risultati saranno condivisi con gli altri a fine attività.

I temi di lavoro saranno 4.

I gruppi saranno 8 (max 15-20 ragazzi per gruppo).

I laboratori saranno quindi 2 per ogni tema.

I laboratori tematici:

Vogliamo ripensare l’Oratorio, renderlo al passo coi tempi.

santo dalla Chiesa cattolica. Fiorentino d'origine, si trasferì, ancora molto giovane, a Roma, dove decise di dedicarsi alla propria missione evangelica in una città corrotta e pericolosa, tanto da ricevere l'appellativo di «secondo apostolo di Roma».

Radunò attorno a sé un gruppo di ragazzi di strada, avvicinandoli alle celebrazioni liturgiche e facendoli divertire, cantando e giocando senza distinzioni tra maschi e femmine, in quello che sarebbe, in seguito, divenuto l'Oratorio, ritenuto e proclamato come vera e propria congregazione da papa Gregorio XIII nel 1575.

In tempi nei quali la pedagogia era autoritaria e spesso manesca, Neri si rivolgeva ai suoi allievi (che erano, si direbbe oggi, "ragazzi di strada") con pazienza e benevolenza: ancora oggi si ricorda la sua esortazione in romanesco: «State buoni (se potete...)!».

Per il suo carattere burlone, fu anche chiamato il «santo della gioia» o il «giullare di Dio».

Wikipedia



Nessuno meglio dei nostri ragazzi può indicare le tendenze attuali e future e i loro bisogni, ciò che sentono più importante avere per crescere assieme.

Lab 1 → uno spazio nuovo che non c'è.

Lab 2 → uno spazio nuovo per giocare.

Lab 3 → uno spazio nuovo per la fede.

Lab 4 → uno spazio nuovo per imparare.

Oltre a una condivisione di idee, i ragazzi disegneranno su un cartellone il loro/nostro nuovo spazio, con dovizia di dettagli della nuova costruzione; non limitiamo la loro fantasia, le loro idee e ascoltiamo le loro esigenze. Dettagli non solo fisici (muri, colori, arredamento, materiale) ma anche umani e formativi (che attività, personalità, occasioni vogliono)

Per rendere più proficuo il lavoro, è fondamentale lo stimolo degli educatori con esempi e provocazioni.

## MATERIALE

Tanta voglia di ascoltare e proporre, colori, penne, matite, gomme, fogli, cartelloni, tempere, e tutto ciò che di creativo potrebbe servire ai ragazzi per pensare e creare

## STAND

Dopo la celebrazione della S. Messa, quindi intorno alle ore 11:00, la festa si arricchirà di giochi grazie agli stand preparati dalle parrocchie e dai vicariati!

La visita agli *stand* è collocata prima del pranzo. Gli stand sono importanti perché fanno sempre parte della festa: non abbandoniamo del tutto i ragazzi a loro stessi. Gli animatori non impegnati nella gestione degli stand accompagneranno i ragazzi, magari suggerendo loro quali stand non devono assolutamente perdersi!

È importante che:

- **ogni stand sia preparato a casa** nei minimi dettagli e per tempo;
- le attività proposte siano **semplici**, possibilmente con poco materiale necessario e pronte a rispondere alla presenza di tanti ragazzi che arrivano in tempi diversi;
- il gioco proposto sia di **breve durata** per dare la possibilità di un ricambio veloce di ragazzi in modo che un buon numero vi possa accedere lungo tutto il tempo in cui lo stand rimarrà aperto;
- siano gli animatori che preparano lo stand a gestire il flusso di ragazzi che vorrebbero accedervi;

Se necessario per lo svolgimento dello stand ogni vicariato/parrocchia dovrà procurarsi autonomamente i gazebo.

**IMPORTANTE:** Gli stand proposti devono permettere al bambino/ragazzo di vivere e partecipare attivamente al gioco. Non devono esserci stand passivi, in cui l'animato subisce l'attività/gioco (esempio: trucca bimbi, treccine...)

Tutti gli stand dovranno **ESSERE MONTATI E PRONTI** nella zona di Parco Querini a loro adibita **PER LE ORE 09.30, prima dell'inizio dell'ACRissimo!**

## ATTENZIONI DELLA GIORNATA

### TEMPI E ORGANIZZAZIONE

È bene iniziare a pensare per tempo:

- *Proposta educativa*: è fondamentale che tutti gli educatori siano preparati per dare il meglio ai veri protagonisti: i **ragazzi**; partecipando agli incontri e alla giornata studio (sabato 6 aprile) di spiegazione e di preparazione dei vari aspetti della festa e delle attività
- *Raccolta iscrizioni*: prevedere la raccolta delle iscrizioni nel tempo utile entro le date di consegna del materiale.

Inoltre è importante trovare per tempo i Portafesta, in modo che si preparino e siano pronti per gestire e coordinare le attività. Le indicazioni su quanti portafesta serviranno verranno date ai responsabili vicariali.

### ASPETTI IMPORTANTI

- I ragazzi sono i *protagonisti* della festa e non dei semplici spettatori.
- È festa! Tutti si devono divertire, ma non ci deve essere confusione e si devono vivere a pieno le *proposte educative*.
- Ogni *educatore* ha un ruolo fondamentale per la riuscita della festa. Quindi è indispensabile che:
  - Abbia letto attentamente a casa il *programma* e conosca le attività e gli orari
  - Prepari l'ACRissimo con i ragazzi proponendo un'*attività preparatoria*
  - Sia *disponibile* e attivo nei vari momenti della giornata: la mattina durante la S. Messa e gli stand e nel pomeriggio aiutando i Porta Festa
  - Sia attento alle varie *comunicazioni* che arrivano dal palco, le indicazioni dei responsabili, dei Porta Festa o del servizio d'ordine
  - Si senta responsabile dei ragazzi (i propri, ma anche quelli delle altre parrocchie che non possono essere accompagnati dai loro animatori).
  - Stia sempre unito al proprio *gruppo* (almeno un accompagnatore ogni sei ragazzi)
  - Sia chiaro ed *autorevole* con i ragazzi: qualcuno avrà la tentazione di andare a fare “un giro”, non vorrà partecipare alle attività o cercherà di cambiare gruppo per andare con l'amico/a
  - Riunisca, controlli e motivi il gruppo nei *momenti* di celebrazione o di festa *sotto il palco*
  - Verifichi e gestisca gli *spostamenti* “urgenti” (es. per andare ai servizi igienici o per malore)
  - **Sia il primo a dare l'esempio! Per un giorno evitiamo di tirare fuori il cellulare**

### LUOGHI DELL'INCONTRO

L'ACRissimo Diocesano 2019 si terrà presso Parco Querini, a Vicenza. Nel parco si svolgerà tutta la festa, dall'accoglienza delle 9:30 alla conclusione del pomeriggio delle 16:30 circa. I 14enni (terza media), oltre a Parco Querini, vivranno un pezzettino di festa in un luogo diverso, precisamente presso il chiostro della Chiesa di San Lorenzo, nel centro storico della città, dove svolgeranno le loro attività pomeridiane.



**Per accedere al luogo della festa è necessario essere in possesso del PASS (un braccialetto) che verrà consegnato ai responsabili vicariali al momento della raccolta delle iscrizioni. Chi non ne sarà in possesso sarà tenuto fuori dal servizio d'ordine per ragioni di sicurezza.**

**IL PASS E L'ISCRIZIONE SONO OBBLIGATORI SIA PER I BAMBINI SIA PER GLI EDUCATORI/ANIMATORI.**

### **MATERIALE NECESSARIO**

- K-WAY (speriamo che non serva!).
- Crema solare.
- Pranzo al sacco.
- Acqua o bibite in quantità utile per tutta la giornata.

**Al momento della raccolta delle iscrizioni verrà consegnato, per ciascun partecipante, un CAPPELLINO per ripararsi dal sole della giornata.**

Il cappellino, compreso nella quota di iscrizione, sarà personalizzato ad hoc per la festa e, oltre a creare un bell'effetto nel Parco, resterà come ricordo di una giornata di festa bellissima.

### **SERVIZI GARANTITI**

- Servizi igienici
- Ambulanza o punto di primo soccorso
- Punto di rifornimento acqua

### **ATTENZIONI PARTICOLARI**

La festa deve essere anche scelta *unitaria* condivisa. È importante quindi presentare anche nelle rispettive presidenze la proposta formativa.

La festa si svolge all'aperto, informatevi se qualcuno dei vostri ragazzi soffre di allergie legate alla natura della stagione (pollini, graminacee, punture di insetti, etc.).

### **QUESTIONE DI STILE**

È proprio dello stile di AC ed è eticamente doveroso fare attenzione ad utilizzare materiali senza sprechi, fare acquisti proporzionati ai bisogni e regolarmente fatturati con ricevute e scontrini fiscali, fare la raccolta differenziata, etc.

### **ASSICURAZIONE**

Per tutti i ragazzi e gli educatori (giovani o adulti) aderenti all'AZIONE CATTOLICA nell'anno associativo 2018/2019 è compresa l'assistenza ed un concreto sostegno durante le attività svolte in associazione nel caso di un evento non previsto che provochi danni fisici o economici grazie alla polizza AssicurACI, che garantisce ogni socio per Infortuni, Responsabilità Civile, Tutela Legale, Assistenza.



I ragazzi non tesserati AC dovranno essere assicurati, tramite i propri responsabili parrocchiali, attraverso la propria parrocchia di appartenenza. Ogni parrocchia ha stipulato, attraverso la Diocesi, una assicurazione per tutte le attività parrocchiali. Occorre parlare con i propri parroci e inserire l'attività dell'ACRissimo tra le attività parrocchiali, come pure avere un elenco preciso dei ragazzi non tesserati presenti alla manifestazione. In questo modo sarà possibile avere la copertura assicurativa per tutti i **partecipanti**.

Per ulteriori informazioni contattate l'ufficio diocesano e la segreteria diocesana.

### **OFFERTA PRO INIZIATIVA ANNUALE**

L'offerta raccolta alla S. Messa sarebbe bello fosse devoluta all'Iniziativa Annuale unitaria a favore delle Comunità cristiane della Terra Santa. Agli educatori il compito di far maturare nei ragazzi il senso di questa offerta.

### **SEGNO DELLA FESTA**

Kit Posate da viaggio (forchetta, coltello, cucchiaio)

### **ISCRIZIONI E CONSEGNA MATERIALI**

La **quota d'iscrizione** è pari a:

**5 €** per i ragazzi e gli educatori aderenti all'AC;

**6 €** per i ragazzi ed educatori NON aderenti all'AC.

La quota comprende: i segni della festa, le spese per l'organizzazione e un contributo per le spese di organizzazione (giornata studio, manifesti, palco, pass...).

**L'iscrizione è necessaria sia per i bambini/ragazzi sia per animatori**

La raccolta iscrizioni e la consegna dei gadget è fissata per il giorno

**Mercoledì 15 maggio 2019**

**dalle ore 20.00 alle ore 22.00**

**presso Seminario Vescovile di Vicenza**

- Non si effettueranno conto vendite.
- Non si accettano iscrizioni di singole parrocchie.
- Saranno accettate solo iscrizioni VICARIALI.

All'atto dell'iscrizione ogni vicariato dovrà consegnare l'apposito modulo debitamente compilato (ULTIMA PAGINA: modulo d'iscrizione)

È fondamentale indicare i ragazzi per fascia d'età 2-5 (piccolissimi) 6/8 (1-2-3 elementare) 9/11 (4-5 elementare) 12/13 (1 e 2 media) e 14enni (3 media) e specificare quanti segni si richiedono.

Al momento dell'iscrizione verrà consegnato tutto il materiale.



## MODULO D'ISCRIZIONE ACRISSIMO 2019

### VICARIATO

**Responsabile Vicariale / Educatore di Riferimento**

**NOME - COGNOME – CELLULARE – Responsabile 1**

---

**NOME - COGNOME – CELLULARE – Responsabile 2**

---

	Aderenti	Non aderenti	Totale
'2-5			
'6-8			
'9-11			
'12-13			
'14enni			
Educatori			
Sacerdoti e genitori			
<b>Totale presenze</b>			
<b>Quota</b>	€ ,00	€ ,00	
<b>Totale quota versata</b>			
<b>Offerta Terra Santa</b>			

**N.B.** I genitori, sacerdoti e religiosi che accompagneranno i ragazzi sono invitati ad iscriversi e a contribuire anche economicamente alla festa. Riceveranno segno e piccandolo solo se saranno regolarmente iscritti con il presente modulo.

