

UNO PER TUTTI...TUTTI PER UNO

OBIETTIVO: i ragazzi attraverso questa giornata scoprono l'importanza dell'**unità** e della **condivisione**. Cristo si è donato per tutti (UNO PER TUTTI) affinché tutti fossimo una cosa sola in Lui (TUTTI PER UNO).

BRANO GUIDA: "I discepoli di Emmaus". Durante questo giorno l'attenzione sarà rivolta all'Eucarestia, dono di Cristo che si ripete e che ci fa essere uniti tra noi! Si è scelto questo brano per due motivi: i discepoli sono due (importante per il tema della condivisione); i discepoli riconoscono Gesù nel gesto dello spezzare il Pane.

MATTINA (UNO PER TUTTI)

L'attenzione durante la mattinata sarà rivolta al dono di Cristo attraverso l'Eucarestia (infatti la mattinata termina con la celebrazione Eucaristica).

PROGRAMMA

Ore 10.00 – 10.45: Accoglienza, divisione in coppie, divisione tra 6/8 e 9/13.

All'inizio del ritiro i ragazzi verranno divisi in coppie (già stabilite dagli educatori in base ai partecipanti). Tranne i momenti di riflessione personale le coppie dovranno trascorrere tutti i momenti insieme: a fine giornata verrà proclamata la coppia più affiatata e che sarà stata in grado di **condividere** non solo all'interno della coppia ma anche con gli altri.

Ore 10.45- 12.00: Attività 6/8

I bambini vengono divisi in due squadre e dovranno seguire il seguente percorso che prevede quattro momenti di 15 minuti ciascuno:

1) Visione di un filmato a cartoni animati dell'episodio dei discepoli di Emmaus e momento di silenzio (retto da un educatore, magari l'accompagnatore).

2) Incontro con Cleopa (primo discepolo) che racconterà la prima parte della storia (Lc 24, 13-18), porrà delle domande ai ragazzi e se rispondono bene darà loro un pezzo di un puzzle.

N:B: sarà compito dell'educatore che fa il personaggio preparare il racconto e le domande da porre ai ragazzi.

3) Incontro con Gesù che racconterà la parte centrale della storia (Lc 24, 19-27), porrà delle domande ai ragazzi e se rispondono bene darà loro un pezzo di un puzzle.

N:B: sarà compito dell'educatore che fa il personaggio preparare il racconto e le domande da porre ai ragazzi.

4) Incontro con il secondo discepolo che racconterà la terza parte della storia (Lc 24, 208-35), porrà delle domande ai ragazzi e se rispondono bene darà loro un pezzo di un puzzle.

N:B: sarà compito dell'educatore che fa il personaggio preparare il racconto e le domande da porre ai ragazzi.

Il percorso non è a stand ma è lineare per cui mentre la prima squadra vedrà il filmato la seconda incontrerà il primo personaggio e quando la prima squadra sarà giunta al terzo personaggio la seconda squadra guarderà il filmato.

Al termine, nell'ultimo quarto d'ora, le due squadre si riuniscono, ascolteranno una canzone dello Zecchino D'Oro sull'unità e incominceranno a mettere insieme tutti i pezzi del puzzle che hanno ricevuto attaccandoli su un cartellone (l'immagine ricostruita sarà quella di due mani che spezzano il pane). In realtà si accorgeranno che il puzzle non è completo: mancherà la parte centrale. Per poter essere veramente uniti tra noi abbiamo bisogno di Colui che da unità, il pezzo centrale che è Gesù che si è fatto pane per noi.

EDUCATORI - CORTILAI disponibili per i 6/8: 2 accompagnatori e 3 per i personaggi.

Ore 10.45 – 12.00: **Attività 9/13**

I ragazzi si riuniranno in cappella. Ci sarà un momento introduttivo al ritiro con un canto, la recita di un salmo e l'ascolto di una canzone (L'OPPORTUNITA') per introdurli al tema. I ragazzi avranno un foglio su cui seguire questo momento introduttivo.

Seguirà la lettura del brano del Vangelo e alcuni spunti di meditazione.

Meditazione personale con domande guida: al termine della meditazione ogni ragazzo avrà un cartoncino su cui dovrà scrivere una frase bella da donare poi al compagno della coppia.

Condivisione in piccoli gruppi.

EDUCATORI - CORTILAI disponibili per i 9/13: 1 educatore che faccia da guida e scandisca i tempi del ritiro e conduca il momento di introduzione. Altri educatori – cortilai che aiutino i ragazzi nella riflessione e conducano i gruppi di condivisione.

Ore 12.00 – 13.00: **Messa**

Al momento dell'offertorio i 6/8 porteranno sotto l'altare il puzzle che hanno ricostruito durante la mattina e i 9/13 doneranno al proprio compagno di coppia il bigliettino compilato durante la meditazione.

POMERIGGIO (TUTTI PER UNO)

L'attenzione nel pomeriggio sarà concentrata sull'essere tutti uniti, soprattutto nel momento del gioco e del gioco di squadra.

PROGRAMMA

Ore 13.00 – 14.00: **Pranzo**

Ore 14.00 – 15.00: **Svago**

Durante lo svago una coppia alla volta sarà chiamata dall'educatore per andare in chiesa e vivere un piccolo momento di preghiera insieme.

Ore 15.00 – 16.30: **Grande Gioco “Il pane quotidiano”.**

Regole:

I ragazzi verranno divisi in quattro squadre. Il gioco è a stand. I primi quattro stand sono a rotazione e durano 15 minuti ciascuno. Gli ultimi due si svolgono con tutte le squadre in contemporanea.

STAND

1) POZZO- LOCANDA: al pozzo i ragazzi possono ricevere l'**acqua**, ma quel pozzo è vecchio e manca il secchio: se portano un secchio gli verrà donato pieno d'acqua. Per avere il secchio devono andare alla locanda. **LOCANDA:** alla locanda i ragazzi possono trovare il secchio, il locandiere, però, per dare loro il secchio chiede di dargli una mano nel ricordare gli ingredienti di un cocktail da lui preparato in precedenza, assaggiandolo o sentendone l'odore.

2) MULINO - FATTORIA: al mulino si produce la farina, ma come si fa senza grano? Se i ragazzi portano il grano gli verrà data la **farina**. Per avere il grano devono andare alla fattoria. **FATTORIA:** alla fattoria i ragazzi possono ricevere il grano per il mulino superando una prova. Il fattore ha smarrito alcuni animali e i ragazzi dovranno aiutarlo a ritrovarli. Come? Il fattore dirà prima il verso dell'animale es. “devo trovare un animale che nitrisce”. I ragazzi dovranno indovinare dal nome del verso che è il cavallo e poi fare **TUTTI** insieme il verso dell'animale e dire al fattore almeno il nome di un cibo che l'animale mangia. E così via con altri animali.

3) DROGHERIA: il droghiere ha un sacchetto con dentro i nomi di tutti i prodotti che vende. Un ragazzo alla volta andrà dal droghiere, dovrà pescare una carta su cui è scritto il nome del prodotto (es. detersivo) e dovrà farlo indovinare ai compagni di squadra non con i gesti ma descrivendo il

prodotto, senza però nominare due parole che troverà scritte sulla carta (es. pulire e mamma). Dopo aver superato la prova i ragazzi ricevono l'ingrediente del **lievito**

4) EMPORIO: il negoziante ha un problema: sono caduti tutti i biscotti da una scatola e devono riportarli nel contenitore. I ragazzi si dispongono in fila e uno alla volta, dotato di cannuccia, dovrà aspirare su un pezzo di carta (il biscotto) fare un piccolo percorso e riporre il "biscotto" nella scatola. Se il biscotto cade dovrà ritornare indietro e rifare il giro. Dopo aver superato la prova i ragazzi ricevono l'ingrediente del **sale**.

Terminati gli stand le squadre si riuniscono per le prove finali:

5) GUARDIA: siamo giunti alla frontiera. La guardia pretende che tutti i componenti della squadra per passare la frontiera vengano trasportati. In che modo? Due ragazzi faranno la "sedia" e trasporteranno al di là del confine tutti i componenti della squadra. Al termine la squadra si dirige dal fornaio (educatore giudice).

6) VECCHIO FORNO (la giuria): il vecchio forno non è in funzione da anni e per metterlo a loro disposizione il fornaio chiede loro se hanno tutti gli ingredienti necessari e pretende che i ragazzi gli descrivano il procedimento corretto per cuocere il pane.

Vince la squadra che arriva per prima, che **avrà fatto un bel gioco di squadra** e che da il procedimento giusto per cuocere il pane.

EDUCATORI - CORTILAI disponibili per il grande gioco: 4 che reggano gli stand e 4 che accompagnino le squadre. 2 per la guardia e la giuria.

Ore 16.30 – 17.15: **Attività finale.**

I ragazzi si riuniranno tutti insieme ed ogni coppia dovrà affrontare la prova finale per vedere il grado di affinità raggiunto: **l'intervista doppia.**

Al termine di tutte le interviste verrà proclamata la coppia vincitrice che riceverà anche un premio (i bracciali dell'amicizia).

Seguirà un momento conclusivo che avrà lo scopo di ricapitolare il senso di tutto ciò che si è vissuto durante la giornata.