



*Parrocchia
Santi Lorenzo e Giovanni Battista
Formia*

ORATORIO
Servizio Pastorale
Ragazzi Giovani



**Sai
fischiare?**



GrEst 2009

GREST 2009

Sai fischiare?

Periodo: 29 giugno – 17 luglio

Giorni: dal Lunedì al Venerdì

Orario: mattina 9.30 – 12.00; pomeriggio 18.00 – 20.30

Tema

Il titolo è tratto dall'incontro di don Bosco con un "ragazzo di strada", Bartolomeo. Il santo cerca di coinvolgerlo nell'oratorio ma, a causa della diffidenza del giovane, i suoi tentativi falliscono; tuttavia non si dà per vinto e comincia a chiedergli cosa sa fare. Bartolomeo non sa fare quasi nulla, ma alla domanda "Sai fischiare?", crolla la sua diffidenza, risponde di sì e si reca all'oratorio con don Bosco...

Organizzazione generale

Equipe giornaliera: 1 responsabile giornaliero; 2 educatori; cortilai.

Gli educatori, le catechiste e i cortilai sono suddivisi in gruppi, in modo da garantire una turnazione. *La preparazione e la responsabilità delle attività è affidata esclusivamente agli educatori, alle catechiste e ai cortilai che hanno dato la disponibilità in quel particolare giorno.*

In occasioni di giornate particolari (Giornata in Oratorio, Acqua Splash, Gita in montagna) tutti gli educatori e le catechiste sono tenuti a dare la loro disponibilità. I cortilai verranno scelti in base al loro impegno e alla loro maturità.

Mattino: preghiera; bans; giochi d'acqua e giochi vari.

La **preghiera del mattino** è guidata dal sacerdote (don Danam durante la prima settimana, don Gianni durante la seconda e la terza settimana): prevede un canto iniziale, un brano del vangelo relativo alla parola chiave del giorno, un racconto breve o un salmo (poiché i bambini non hanno il libretto è opportuno che l'educatore legga un versetto alla volta e inviti i ragazzi a ripeterlo), una preghiera (Padre nostro, Ave o Maria,...) e un canto finale.

Pomeriggio: racconto; gioco a tema; giochi (calcio, pallavolo, laboratori,...); preghiera finale.

Il **racconto** è narrato da un educatore, mentre i ragazzi sono seduti in sala san Filippo Neri: nel frattempo un educatore e i cortilai allestiscono il grande gioco nel cortile.

I **laboratori** vengono allestiti preferibilmente nel cortile.

La **preghiera finale** si svolge in sala san Filippo Neri con bambini e genitori: è guidata dal sacerdote e prevede l'ascolto di una canzone.

La S. Messa si svolgerà alle ore 18.00 (esclusivamente per i ragazzi del Grest; alle 19.00 invece si svolgerà la messa consueta) nei giorni:

- **martedì 7 luglio**
- **giovedì 16 luglio**

I giochi indicati per ogni giorno sono naturalmente soggetti a modifiche e/o spostamenti. In caso di giornata nuvolosa e/o ventosa, si sconsigliano i giochi d'acqua.

Prima settimana - Lunedì 29.06

Parola chiave: **Libertà.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Gv 8,31-36)

Gesù allora disse a quei Giudei che avevano creduto in lui: "Se rimanete fedeli alla mia parola, sarete davvero miei discepoli; ³² conoscerete la verità e la verità vi farà liberi". ³³ Gli risposero: "Noi siamo discendenza di Abramo e non siamo mai stati schiavi di nessuno. Come puoi tu dire: Diventerete liberi?". ³⁴ Gesù rispose: "In verità, in verità vi dico: chiunque commette il peccato è schiavo del peccato. ³⁵ Ora lo schiavo non resta per sempre nella casa, ma il figlio vi resta sempre; ³⁶ se dunque il Figlio vi farà liberi, sarete liberi davvero.

Salmo MI HAI LIBERATO

*Mi rifugio in te, Signore,
non resterò deluso:
salvami, per la tua bontà;
fai attenzione a me,
vieni presto a liberarmi.*

*Sii per me una roccia sicura
sulla quale possa camminare
e tu guida i miei passi
liberami dalle difficoltà.*

*Da ogni dolore liberami,
la tua luce mi illumini.
Salvami per la tua misericordia.*

*Benedetto il Signore
che ha fatto per me cose meravigliose:
non si spera per niente nel Signore!*

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

ABBATTI LA TORRE

Sopra due tavoli posti uno di fronte all'altro a 4-5 metri di distanza, viene posta una **bottiglia di plastica piena d'acqua**. I concorrenti si disporranno dietro il rispettivo tavolo con le mani dietro la schiena. I concorrenti dovranno tirando **un pallone** abbattere la bottiglia avversaria che potrà rialzarla solo dopo che il pallone ha toccato terra. Una volta rialzata la bottiglia e recuperato il pallone procederà egli stesso al tiro. Vince chi svuota per primo la bottiglia avversaria.

ACQUA AL MURO

Occorrente: per ogni squadra: un **secchio** e **tanti palloncini gonfiabili quanti sono i suoi giocatori moltiplicati per due**. Per il conduttore: un muro, qualcosa per tracciare righe sul terreno di gioco e acqua a volontà.

Le squadre si schierano a due passi una dall'altra lungo la linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore riempie i palloncini d'acqua, li chiude ermeticamente e li distribuisce alle squadre. In fondo al campo, contro un muro, vengono posati i secchi, ognuno in corrispondenza di una diversa squadra (e quindi a due passi uno dall'altro). **A tre metri dal muro viene tracciata a terra una riga**

e il gioco può avere inizio. Il primo giocatore di ogni squadra prende un palloncino, corre in fondo al campo e, senza superare la riga tracciata a terra, lo lancia contro il muro, cercando di farlo scoppiare e di far finire l'acqua che ne esce nel secchio della propria squadra. Se il palloncino non scoppia, lo raccoglie e lo riporta indietro. In tutti i casi, torna tra i compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via. I palloncini riportati indietro finiscono tra quelli in attesa di essere lanciati. Il gioco termina quando una delle squadre non ha più palloncini da far scoppiare. Vince la squadra che, alla fine del gioco, ha più acqua nel proprio secchio (indipendentemente da chi ha lanciato l'ultimo dei suoi palloncini, facendo così terminare il gioco).

ACQUA BASKET

Materiale: **2 secchi; palloncini**

Fare centro sul secchio pieno d'acqua. 3 tentativi.

ADDENTA IL PRISMA

Materiale: **10 mele, 2 bacinelle con acqua.**

Due concorrenti si sfidano per chi riesce senza l'aiuto delle mani ad addentare la mela per primo. Non cambiare ogni volta l'acqua o la mela (solo dopo 25 giocatori). LUOGO: campo interno

Giochi vari del mattino

COSA C'E' DIETRO LA SCHIENA?

Occorrente: **carta, forbici, spille da balia.**

Due giocatori stanno uno di fronte all'altro. Dietro le loro spalle viene affisso un simbolo di carta (ad esempio un cuore) o un foglietto con su scritta una parola. Al <via> i due devono cercare di indovinare la parola o il simbolo appuntato sulla schiena dell'altro.

OCCHIOLINO

OCCORRENTE: **sedie.**

A seconda del numero dei giocatori il gioco può essere fatto in due diverse forme.

a) Se giocano meno di 15 persone, tutti si siedono su sedie in cerchio. Una sedia è libera. Colui che ha la sedia libera alla sua sinistra invita un compagno facendogli segretamente cenno di cambiare posto e venire a sedersi su quella sedia. Ogni giocatore sta attento al suo vicino di sinistra. Se gli è stato fatto cenno, lo può trattenere mettendogli la mano sulla spalla. Se il vicino gli è sfuggito, deve cercare di avere un altro giocatore nel posto lasciato libero. Fare attenzione che tutti i giocatori hanno le mani dietro la schiena.

b) Se giocano più di 15 persone, metà dei giocatori siede in un cerchio di sedie, lasciandone una libera. Dietro ad ogni sedia c'è l'altra metà dei giocatori in piedi. Il giocatore che sta dietro la sedia libera cerca di attirare dei giocatori seduti facendogli l'occhiolino. I giocatori in piedi devono tenere le mani dietro la schiena, e cercare di trattenere il chiamato come sopra. Dopo un certo tempo si scambiano i ruoli.

GINNASTICA SCIMMIESCA

OCCORRENTE: niente

Tutti i giocatori in fila indiana. Il primo giocatore fa un esercizio ginnico che viene imitato dal secondo giocatore, poi il terzo e così via. Appena il secondo inizia, il primo giocatore fa un nuovo esercizio, che pure passa attraverso la fila. Non deve verificarsi nessuna pausa. VARIANTE: il gioco può anche essere strutturato come corsa a ostacoli.

GUARDARE NEGLI OCCHI

OCCORRENTE: niente

Il gruppo si dispone su due file opposte (distanti circa 2 m) in modo che ogni giocatore abbia di fronte un altro. Ognuno guarda negli occhi il suo antistante senza ridere o dire nulla. A un segnale dell'animatore i due partner si avvicinano e restano un momento vicinissimi, continuando a guardarsi, finché l'animatore dà il segnale di retrocedere. Solo quando sono nuovamente al punto di partenza possono distogliere lo sguardo.

Poi, cambio di partner spostando di un posto la fila.

Segue una conversazione:

- Come mi sono sembrato?
- Ho riso e perché? (paura del ridicolo, insicurezza..)
- Guardare negli occhi negli incontri di ogni giorno..

Pomeriggio

Racconto: il periodo storico in cui è vissuto don Bosco.

Gioco a tema: La costituzione.

Riflessione guidata sulla libertà

La libertà è un bellissimo dono, ma quanto costa? A Dio la nostra libertà è costata il suo unico figlio Gesù. Io sono libero quando... io non sono libero quando... la libertà è... io lascio liberi gli altri quando... io non lascio liberi gli altri quando...

Giochi del pomeriggio

IL GIOCO DEI BARILOTTI

OCCORRENTE: sei rotoli di carta igienica, palline da ping-pong

Tagliate i cilindri di cartone della carta igienica ad altezze diverse ed incollateli gli uni agli altri. Scrivete su ciascun rotolo un numero da 1 a 6. Ogni giocatore ha a disposizione tre palline da ping-pong che cercherà di lanciare nei cilindri e può effettuare un massimo di dieci lanci. Alla fine si addizionano i punti realizzati.

SENZA MANI!

OCCORRENTE: dei fogli, una penna

Ogni giocatore ha a disposizione carta e penna. Con essi dovrà disegnare qualche cosa senza però utilizzare le mani. Chi realizzerà il disegno più bello, più buffo, più riconoscibile.

TERRA, ACQUA, ARIA

OCCORRENTE: una palla o un altro oggetto che ci si possa lanciare a vicenda

L'animatore comincia. Lancerà una palla ad un giocatore e dirà: "Acqua". Il giocatore nominerà un animale che vive nell'acqua, ad esempio la balena. Quindi potrà rilanciare la palla. Se griderà "Terra", l'interpellato dovrà nominare un animale che non vive nell'acqua e che non può volare. Quando verrà detto "aria", dovranno essere nominati solo gli animali capaci di volare.

LA VECCHIETTA-IL CACCIATORE-IL LEONE

OCCORRENTE: niente

Due gruppi stanno l'uno contro l'altro schiena a schiena. Al segnale d'inizio si voltano e a scelta recitano la parte della vecchietta (curva e zoppicante), del cacciatore (con il fucile che spara), o del leone (che mostra le zampe e ruggisce). Vince la vecchietta contro il cacciatore, perché non si spara alle vecchiette, il cacciatore contro il leone e il leone contro la vecchietta, perché se la divora. Prima di ogni rappresentazione il gruppo deve concordare il ruolo da interpretare. Nel gruppo che ha perso viene eliminata una persona
VARIANTE: chi si accorge di avere perso, deve tornare indietro di corsa; l'altro gruppo può acchiapparlo e prenderlo con sé.

Pregiera finale: Nomadi, *La libertà di volare.*

Dimmi cosa vuoi fare, È come stare alla catena.

Senza saper dove andare, E respirare a malapena.

Aspetti ancora un sorriso, che ti permette di sperare.

Che ti fa sentire vivo, fedele alla tua linea e continuare

Ma ti piacerebbe fuggire lontano E fermare chi si è permesso...

Di legare ad un muro le tue speranze Per provare qualcosa a se stesso.

E allora tiri di più... e ti arrabbi di più

Vivi, corri per qualcosa, corri per un motivo...

Che sia la libertà di volare o solo di sentirsi vivo...

Corri per qualcosa, corri per un motivo...

Che sia la libertà di volare o solo per sentirsi vivo...

Vedrai che prima o poi Qualcuno verrà di sicuro a liberarti.

Vedrai che ce la farai...

Non è detto che per forza devi fermarti.

E allora scoprirai che questo tempo che passa

*Ricopre tutto ciò che ti resta E che per avere la libertà
Dovrai per forza chinare la testa
Ma non è questo che vuoi... tu dimmi è questo che vuoi...
Vivi, corri per qualcosa, corri per un motivo...
Che sia la libertà di volare o solo per sentirsi vivo...
Corri per qualcosa, corri per un motivo...
Che sia la libertà, di volare o solo per sentirsi vivo...*

Prima settimana - Martedì 30.06

Parola chiave: **Semplicità.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 6, 19-21)

Non accumulatevi tesori sulla terra, dove tignola e ruggine consumano e dove ladri scassinano e rubano; accumulatevi invece tesori nel cielo, dove né tignola né ruggine consumano, e dove ladri non scassinano e non rubano. Perché là dov'è il tuo tesoro, sarà anche il tuo cuore.

Racconto: LA SINFONIA DI DIO

E “*appena gli Angeli si furono allontanati per tornare al cielo*” (Lc 2, 15), ne restò uno in terra con una missione speciale: quella di favorire il sonno del Bambino. Perché non si creda che il piccolo neonato fosse diverso dagli altri. La prima notte poi... La prima notte, dopo aver permesso a Maria e Giuseppe di addormentarsi, il piccolo Gesù si mise a frignare. Come dicono gli antichi cantari, “*Maria lo cullò, Giuseppe gli parlò*”, e Lui si addormentò; ma, come gli antichi cantari non dicono, quasi subito si ridestò e riprese a piangere. A questo punto l'Angelo entrò in azione: da una scatola magica trasse un'onda di suoni meravigliosi, soprannaturali, d'una bellezza ed armonia indicibili, celestiali. Fu quindi assai stupito quando s'accorse che malgrado quella stupenda musica il Bimbo continuava a piangere. Cosa fare? La Provvidenza venne in aiuto. Dal soffitto della grotta cadde una goccia. Non per terra, ma in una scodella di rame che si trovava là per caso. “*Dong!*” fece la goccia, e il Bimbo tacque. Poi uno spiffero di vento iniziò a zuffolare fra le assi sconnesse della porta e, benché all'Angelo quel suono sembrasse banale, al Bimbo piacque perché agitò le manine in segno di gioia. Allora la natura della notte che aveva assistito allibita alla *performance* dell'Angelo, alimentò i mille suoni che ne abitano il silenzio: il fruscio delle foglie di un gelso, un lontanissimo gracidiare di rane, i veloci mordenti di alcuni grilli, il basso continuo di un gufo immalinconito, il respiro di Maria e i sospiri di Giuseppe.

Il Bimbo taceva estasiato. Quelle onde sonore, che all'Angelo parevano così povere, lo facevano scendere nella vertigine di un sonno profondo e pacificato. Con le manine strette, gustò per un attimo ancora quei frammenti di silenzio e suono pregustati sin dall'eternità e poi si addormentò. L'Angelo volò via arrossendo. Si era infatti accorto di non aver capito ***l'essenziale della nascita del Figlio, che ora era uomo e totalmente uomo***, e per il quale la sua lambiccata e preziosissima sinfonia non valeva una nota sola della sinfonia terrestre, tanto desiderata sin dall'inizio dei tempi!

Ave o Maria

Giochi d'acqua del mattino

ALTA MAREA

L'animatore predispone sul campo di gioco tanti ***bicchieri di carta***: abbastanza vicini tra loro, ma non troppo. Tanto da poterci camminare attraverso pur con una certa difficoltà. Gareggia una squadra per volta: parte il primo partecipante che, con una ***spugna*** imbevuta in un ***catino d'acqua***, dovrà riempire il primo bicchiere della fila. Lo stesso tornerà indietro e, a staffetta, partirà il secondo che farà la medesima cosa. Via via che il gioco diventerà sempre più difficile dovendo stare attenti a non rovesciare i bicchieri già riempiti. Il gioco è a tempo. Vince chi... terminato il gioco e vuotati i bicchieri in un recipiente, avrà raccolto più acqua.

LE BARELLE

A coppie ogni squadra cerca di portare il maggior numero di **gavettoni** dall'altra parte del campo, tenendoli sulla pancia di un compagno usato come barella cioè: preso mani e piedi dai compagni. (si può dare un tempo massimo; un massimo numero di gavettoni per squadra;...)

LA FOGLIA GALLEGGIA

Occorrente: **due secchi pieni d'acqua**. Una trentina di **oggetti diversi, quindici che galleggiano e altrettanti che vanno a fondo**.

Le due squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ognuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, dalla parte opposta del campo di gioco, viene posato un secchio pieno d'acqua. I trenta oggetti vengono sparsi per il campo, mescolati tra loro, e il gioco può avere inizio. Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un oggetto e lo posa nel proprio secchio. I giocatori della prima squadra devono cercare di raccogliere solo gli oggetti che galleggiano, i loro avversari solo quelli che vanno a fondo. Quando il primo giocatore torna indietro, parte il secondo e così via, fino a quando non ci sono più oggetti in campo. Se, ad un certo punto, un giocatore non trova più nessun oggetto che gli serve (perché pensa che gli oggetti ancora in campo siano tutti della squadra avversaria), ne raccoglie comunque uno, che non mette però nel proprio secchio (sarebbe un errore...), ma consegna al conduttore. Quando non ci sono più oggetti in giro, si controlla il contenuto dei due secchi. Un punto per gli oggetti "giusti" e una penalità per quelli "sbagliati" posati nel proprio secchio. Vince la squadra che realizza il punteggio finale (punti meno penalità) più alto.

GAVENTO

È una sorta di corsa olimpica fatta a più batterie tenendo un **gavettone** sotto il mento e le mani dietro la schiena. Vince chi arriva primo senza far cadere il gavettone (si può fare una corsa a staffetta con un percorso in cui il gavettone è il testimone;...)

Giochi vari del mattino

PALLA BATTIMANI

OCCORRENTE: **palla**

Mentre tutti stanno in un grande circolo, un giocatore sta al centro con una palla che lancia a qualcuno. Il ricevitore deve battere subito le mani prima di afferrare la palla. Se se ne dimentica, non potrà prendere la palla; se batte le mani in anticipo, dovrà (potrà) andare al centro.

GARE DI CORSA

- Saltellare in avanti in un sacco. Quest'ultimo può anche essere legato alle braccia
- Due corridoi prendono un terzo giocatore al centro che deve correre insieme agli altri due nella direzione opposta al traguardo. Fare attenzione!
- Ogni corridore mantiene un bastone lungo 50 cm tra gli indici, un palloncino gonfiato tra le gambe e un sottobicchiere sulla testa. Fare attenzione a non perdere nulla!
- Ogni corridore tiene in equilibrio un mattone sulla testa senza aiutarsi con le mani.
- A due corridori che stanno uno accanto all'altro vengono legati insieme i piedi o le braccia vicini.
- Portare la carriola: un giocatore striscia carponi con le mani per terra, mentre un altro gli tiene in alto i piedi.
- Ogni corridore prende un piede in mano e corre su una sola gamba.
- Il passo del babbeo: si fa girare un piede dietro l'altro e quindi lo si mette quanto più possibile avanti.

LA TORRE

OCCORRENTE: **una bottiglia**, dei **fiammiferi**, un animatore che disturba.

Ogni giocatore riceve un certo numero di fiammiferi. A turno, i concorrenti devono depositare un fiammifero sul collo di una bottiglia che si trova sul tavolo. Intanto un animatore cerca di disturbare il concorrente per fargli cadere questi fiammiferi. Vince chi si sbarazza per primo di tutti i suoi fiammiferi.

IL GIOCO DEL SORRISO

Ogni squadra sceglie un giocatore che si mette al centro e cerca di far ridere i suoi compagni. Chi ride per primo va al centro e fa lo stesso.

Pomeriggio

Racconto: Il matrimonio dei genitori di don Bosco.

Gioco a tema: Semplicemente necessario.

Riflessione guidata sulla semplicità

Cosa vuol dire semplicità? Non sempre semplicità è sinonimo di povertà e molto spesso essere poveri non significa non avere niente... cosa sarà mai allora questa semplicità?

Giochi del pomeriggio

GARE DI CORSA

- Saltellare in avanti in un sacco. Quest'ultimo può anche essere legato alle braccia
- Due corridoi prendono un terzo giocatore al centro che deve correre insieme agli altri due nella direzione opposta al traguardo. Fare attenzione!
- Ogni corridore mantiene un bastone lungo 50 cm tra gli indici, un palloncino gonfiato tra le gambe e un sottobicchiere sulla testa. Fare attenzione a non perdere nulla!
- Ogni corridore tiene in equilibrio un mattone sulla testa senza aiutarsi con le mani.
- A due corridori che stanno uno accanto all'altro vengono legati insieme i piedi o le braccia vicini.
- Portare la carriola: un giocatore striscia carponi con le mani per terra, mentre un altro gli tiene in alto i piedi.
- Ogni corridore prende un piede in mano e corre su una sola gamba.
- Il passo del babbeo: si fa girare un piede dietro l'altro e quindi lo si mette quanto più possibile avanti.

LA TORRE

OCCORRENTE: *una bottiglia*, dei *fiammiferi*, un animatore che disturba.

Ogni giocatore riceve un certo numero di fiammiferi. A turno, i concorrenti devono depositare un fiammifero sul collo di una bottiglia che si trova sul tavolo. Intanto un animatore cerca di disturbare il concorrente per fargli cadere questi fiammiferi. Vince chi si sbarazza per primo di tutti i suoi fiammiferi.

IL GIOCO DEL SORRISO

Ogni squadra sceglie un giocatore che si mette al centro e cerca di far ridere i suoi compagni. Chi ride per primo va al centro e fa lo stesso.

Preghiera finale: *Zecchino d'oro, Le piccole cose belle.*

Ho inventato un gioco nuovo così non mi annoierò

Prenderò un foglio bianco e con la penna scriverò.

Tutto quello che mi piace, quello che vorrei di più

Quello che mi fa felice, prova a scriverlo anche tu... Anche tu.

Un risveglio con la neve, forse a scuola non si va

Tutto è bianco, che silenzio, non c'è traffico in città.

Un lotta coi cuscini. Una chiocchia coi pulcini.

Una macchina si ferma e finalmente passerò.

Sono le piccole cose belle che fanno bella la nostra vita.

Quando accadono all'improvviso un sorriso spunterà.

Sono le piccole cose belle che regalano felicità

E ti cambiano la giornata se le vivi con semplicità.

Un bel voto sul quaderno, il sorriso di papà,

La puntata di un cartone persa qualche [mese] fa.

C'è l'invito di un amico, il mio piatto preferito

Oggi è giorno di vacanza, dormiremo ancora un po' Ancora un po'.

Un gattino quando gioca, una torta di bignè

Un bicchiere di aranciata e la sete più non c'è.

Un regalo inaspettato, un bel fiore profumato,

E le favole di un libro che mi hai sempre letto tu.

Sono le piccole cose belle che fanno bella la nostra vita.

Quando accadono all'improvviso un sorriso spunterà.

*Sono le piccole cose belle che regalano felicità
E ti cambiano la giornata se le vivi con semplicità.
**Se la notte non ha le stelle, che paura l'oscurità,
Leggi il foglio delle cose belle ed il sole tornerà!**
Sono le piccole cose belle che fanno bella la nostra vita.
Quando accadono all'improvviso un sorriso spunterà.
Sono le piccole cose belle che regalano felicità E ti cambiano la giornata
Se le vivi con semplicità.. Se le vivi con semplicità.*

Prima settimana - Mercoledì 01.07

Parola chiave: **Condivisione.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 14,15-21)

Sul far della sera, gli si accostarono i discepoli e gli dissero: "Il luogo è deserto ed è ormai tardi; congeda la folla perché vada nei villaggi a comprarsi da mangiare". Ma Gesù rispose: "Non occorre che vadano; date loro voi stessi da mangiare". Gli risposero: "Non abbiamo che cinque pani e due pesci!". Ed egli disse: "Portatemeli qua". E dopo aver ordinato alla folla di sedersi sull'erba, prese i cinque pani e i due pesci e, alzati gli occhi al cielo, pronunciò la benedizione, spezzò i pani e li diede ai discepoli e i discepoli li distribuirono alla folla. Tutti mangiarono e furono saziati; e portarono via dodici ceste piene di pezzi avanzati. Quelli che avevano mangiato erano circa cinquemila uomini, senza contare le donne e i bambini.

Racconto: VICINO AL FUOCO

Un giorno un tale si avvicinò a Gesù e gli disse: «Maestro, tutti noi sappiamo che tu vieni da Dio e insegna la via della verità. Ma devo proprio dirti che i tuoi seguaci, quelli che chiami i tuoi apostoli o la tua comunità, non mi piacciono per niente. Ho notato che non si distinguono molto dagli altri uomini. Ultimamente ho fatto una solenne litigata con uno di essi. E poi, lo sanno tutti che i tuoi discepoli non vanno sempre d'amore e d'accordo. Ne conosco uno che fa certi traffici poco puliti... Voglio perciò farti una domanda molto franca: **è possibile essere dei tuoi senza avere niente a che fare con i tuoi cosiddetti apostoli?** Io vorrei seguirti ed essere cristiano (se mi passi la parola), ma senza la comunità, senza la Chiesa, senza tutti questi apostoli!». Gesù lo guardò con dolcezza e attenzione. «Ascolta», gli disse «ti racconterò una storia: C'erano una volta alcuni uomini che si erano seduti a chiacchierare insieme. Quando la notte li coprì con il suo nero manto, fecero una bella catasta di legna e accesero il fuoco. Se ne stavano seduti ben stretti, mentre il fuoco li scaldava e il bagliore della fiamma illuminava i loro volti. Ma uno di loro, ad un certo punto, non volle più rimanere con gli altri e se ne andò per conto suo, tutto solo. Si prese un tizzone ardente dal falò e andò a sedersi lontano dagli altri. Il suo pezzo di legno in principio brillava e scaldava. Ma non ci volle molto a illanguidire e spegnersi. L'uomo che sedeva da solo fu inghiottito dall'oscurità e dal gelo della notte. Ci pensò un momento poi si alzò, prese il suo pezzo di legno e lo riportò nella catasta dei suoi compagni. Il pezzo di legno si riaccese immediatamente e divampò di fuoco nuovo. L'uomo si sedette nuovamente nel cerchio degli altri. Si scaldò e il bagliore della fiamma illuminava il suo volto». Sorridendo, Gesù aggiunse: «**Chi mi appartiene sta vicino al fuoco, insieme ai miei amici.** Perché io sono venuto a portare il fuoco sulla terra e ciò che desidero di più è vederlo divampare».

È proprio questo, la Chiesa: la garanzia di stare vicino al fuoco.

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

GIOCO DEL POMPIERE

Materiale: **2 secchi, bicchieri di plastica; 4 bottiglie di plastica.** 4 concorrenti (uno contro l'altro). I giocatori riempiono le bottiglie vuote (facendo un determinato percorso) con i bicchieri riempiti dai secchi. Vince chi ha riempito di più la bottiglia. Luogo: campo interno.

GORGHEGGI DA USIGNOLI

Per più giocatori. Far riempire la bocca di acqua ai giocatori e poi farli gorgheggiare una canzone. Chi canta meglio e più a lungo vince.

IL LANCIASPUGNA

Occorrente: per ogni squadra: una **spugna** e una **bottiglia**. Per tutti quanti: un grosso secchio pieno d'acqua. Il primo giocatore di ogni squadra si ferma sulla linea di partenza, accanto ad una bottiglia vuota. I suoi compagni si dispongono in fila di fronte lui, a tre passi uno dall'altro. A dieci passi dalla fine delle file, il conduttore posa il secchio pieno d'acqua. L'ultimo giocatore di ogni squadra riceve una spugna ed il gioco può avere inizio. Al "Via!" i giocatori muniti di spugna corrono a tuffarla nel secchio, tornano al proprio posto, la lanciano al compagno fermo davanti a loro, che la lancia al giocatore successivo e così via. Quando la spugna arriva al primo giocatore della squadra, lui la sprema in modo da far finire l'acqua nella bottiglia. Fatto questo, corre a portare la spugna all'ultimo dei suoi compagni, che va a rituffarla nel secchio e così via. Se, durante un lancio sbagliato, la spugna cade a terra, va raccolta da chi l'ha lanciata e non da chi l'ha lasciata cadere. Vince la squadra che riempie per prima la propria bottiglia.

OCCHIO AL TITOLO

Materiale: **2 bacinelle**, quadernone tex.

Arrivano i ragazzi fare due gruppi da tre persone. I due gruppi si mettono in fila indiana; l'animatore canta una canzone; i ragazzi corrono verso la bacinella per indovinare il titolo della canzone; può rispondere il primo che schiaccia il pulsante toccando il fondo della bacinella piena d'acqua. Tre tentativi. LUOGO: campo interno

Giochi vari del mattino

FRATELLI!

OCCORRENTE: un **fischietto**

I giocatori si dividono in due parti; ad ogni persona di una parte corrisponde un "fratello" dell'altra. Ognuno dei due gruppi di "fratelli" si dispone in fila indiana e inizia a correre, seguendo un percorso tortuoso, uno ad una certa distanza dall'altro, nell'ambito di una zona non troppo vasta del campo di gioco; il capofila guida la sua fila. Ad un tratto l'arbitro fischia ogni fratello di una fila deve chiamare e precipitarsi ad incontrare il corrispondente fratello dell'altra fila, prenderlo per mano ed entrambi si siedono insieme per terra. La coppia di fratello che si sarà seduta per terra per ultima sarà eliminata il gioco riprende con un'altra corsa, un altro fischio e un altro ricongiungimento, con altra coppia eliminata; e così via; finché resta solo una coppia, che è quella vincente.

CAVALCARE

Si formano gruppi di tre bambini. I due bambini più forti si inginocchiano a quattro zampe, come cavalli, uno di fianco all'altro, vicinissimi sulla linea di partenza. Il cavaliere si arrampica prudentemente dal di dietro sulla coppia e s'inginocchia con una gamba su ogni cavallo. Attenzione: non inginocchiarsi troppo in avanti al centro della schiena. Farebbe male ai cavalli. Il tiro farà i primi 10 m al galoppo. Poi farà la curva attorno ad una sedia e ritornerà alla linea di partenza. Però un attimo! Se durante la corsa cade un cavaliere, bisogna ricominciare da capo.

TIRO CON L'ARCO

Per questo gioco, ci vogliono una **coperta**, un **pallone** e una **palla più piccola** per ogni partecipante. Un giocatore è già pronto al posto di partenza. Il suo compito consiste nel lanciare il pallone, possibilmente in modo da fargli compiere un arco, e farlo atterrare su una coperta. Gli arcieri cercheranno di centrare il pallone, durante il volo. Un punto per ogni colpo andato a segno. Dopo 10 tris si contano i punti e si decide chi è il vincitore.

STAFFETTA CON I PALLONCINI

Per questa gara due squadre di corridoi si portano alla partenza contemporaneamente. Il primo bambino di ogni gruppo riceve un **palloncino gonfiato su un piatto di carta**. Appena si sente il segnale di partenza, i piccoli atleti corrono, il più velocemente possibile, in modo che il palloncino non cada dal piatto, verso un punto stabilito, gli girano attorno e ritornano velocissimi al punto di partenza. Arrivati là, consegnano i loro piatti con i palloncini al corridore seguente della loro staffetta. Attenzione: il palloncino non si deve toccare né con le mani né con la testa.

Pomeriggio

Racconto: La vita nella casa di don Bosco.

Gioco a tema: Secondo Matta.

Riflessione guidata sulla condivisione

Dividete con ... insieme a ... dividete a metà le vostre gioie, dispiaceri, la nostra vita, quello che siamo, ... insomma, tutto!

Giochi del pomeriggio

LA GARA DELLE NAZIONI

In base al numero degli atleti partecipanti , si sceglierà il numero dei paesi presenti possibilmente di diversi continenti, quindi per esempio Germania, Cina, Stati Uniti d'America... ***I nomi di questi paesi si scriveranno su grandi fogli di carta*** che si attaccheranno con dei fermagli ad una corda da stendere. Poi i ***nomi degli stessi paesi saranno scritti anche su dei cartoncini più piccoli***. Tutti gli atleti si metteranno in riga uno vicino all'altro e l'animatore dei giochi attaccherà sulla schiena di ciascuno l'insegna di un paese con lo scotch biadesivo. Ora, il più velocemente possibile, ognuno dovrà indovinare per quale nazione competerà, cioè il nome del paese scritto sulla sua schiena. A questo scopo i bambini si metteranno a girare vorticosamente attorno, leggendo ad alta voce i nomi dei paesi scritti sulle schiene degli altri. Ognuno dovrà cercare di intuire il nome scritto sulla propria schiena. Chi è sicuro di aver indovinato si metterà sotto la bandiera, attaccata alla corda da stendere, del paese che crederà sia il suo. Sarà facile capire se tutti si saranno messi ai loro posti o se alcuni bambini non saranno riusciti ad indovinare la giusta posizione.

BASEBALL

I giocatori sono divisi in due squadre e si dispongono dietro una linea. A circa 3 metri di distanza da ciascuno delle due linee, si trova un **secchio** con accanto il suo guardiano . Ogni giocatore possiede due **palline da tennis** che deve cercare di lanciare nel secchio, senonché il guardiano tenta di respingerle col suo bastone. La squadra che riesce ad eludere più volte la sorveglianza e ad infilare il maggior numero di palline nel secchio.

IL NASO PUNGENTE

I giocatori si dividono in 2 o più squadre. Lo scopo del gioco è di **rompere la scatola di fiammiferi** schiacciandola fra 2 nasi . La scatola non deve ovviamente cadere né essere toccata con le mani.

LA VOLPE E LE GALLINE

Le galline formano un cerchio all'interno del quale gironzola una volpe. La povera bestiola deve cercare di evitare la **palla** che le galline si lanciano nel tentativo di colpirla. Chi tocca la volpe con la palla può prenderne il posto al centro del cerchio.

Preghiera finale: Musical, *Aggiungi un posto a tavola*

*Aggiungi un posto a tavola che c'è un amico in più
se sposti un po' la seggiola stai comodo anche tu,
gli amici a questo servono a stare in compagnia,
**sorridi al nuovo ospite non farlo andare via
dividi il companatico raddoppia l'allegria.***

La porta è sempre aperta, la luce sempre accesa.

Il fuoco è sempre vivo, la mano sempre tesa.

La porta è sempre aperta, la luce sempre accesa.

E se qualcuno arriva non chiedergli: chi sei?

No, no, no

E corri verso lui con la tua mano tesa.

e corri verso lui spalancagli un sorriso

e grida: "Evviva, evviva!"

Prima settimana - Giovedì 02.07

Parola chiave: **Chiamata.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 4, 18-22)

Mentre camminava lungo il mare di Galilea vide due fratelli, Simone, chiamato Pietro, e Andrea suo fratello, che gettavano la rete in mare, poiché erano pescatori. E disse loro: "Seguitemi, vi farò pescatori di uomini". Ed essi subito, lasciate le reti, lo seguirono. Andando oltre, vide altri due fratelli, Giacomo di Zebedèo e Giovanni suo fratello, che nella barca insieme con Zebedèo, loro padre, riassettavano le reti; e li chiamò. Ed essi subito, lasciata la barca e il padre, lo seguirono.

Racconto: **CONTINUA A SUONARE**

Volendo incoraggiare il proprio bambino a fare progressi nel suonare il pianoforte, una madre portò il proprio piccolo ad un concerto di Paderewski. Dopo essersi seduta, la madre vide un'amica nella platea e andò a salutarla. Il piccolo, stanco di aspettare, si alzò, attraversò la sala ed arrivò davanti ad una porta su cui c'era scritto: "Vietato entrare". Quando le luci si attenuarono e il concerto stava per iniziare, la madre ritornò al suo posto e vide che suo figlio non era più là.

All'improvviso il sipario si aprì e le luci furono puntate sul grande pianoforte al centro del palcoscenico. Sgomenta, la madre vide suo figlio seduto tranquillamente davanti al pianoforte mentre suonava il motivetto: "Mambrú andò alla guerra". A quel punto, il grande maestro fece la sua entrata, si recò velocemente al piano e sussurrò all'orecchio del bambino: "**Non smettere, continua pure a suonare**". Quindi Paderewski stese la mano sinistra e cominciò a suonare la parte del basso. Poi pose la mano destra vicina a quella del bambino e vi aggiunse un bell'accompagnamento musicale. Entrambi, il vecchio maestro e il piccolo apprendista, trasformarono così una situazione imbarazzante in un evento fortemente creativo. Il pubblico ascoltò emozionato.

Così vanno le cose, quando si è con Dio.

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

L'OCTOSPRINZ

Occorrente: per ogni squadra: un **bicchiere di carta**, un **pezzo di spago** e un **cucchiaino**. Per tutti quanti: **tre pentole piene d'acqua**.

Un giocatore di ogni squadra si ferma sulla riga di fondo campo con un bicchiere di carta fissato saldamente, per mezzo di un pezzo di spago, al polpaccio della gamba destra. I suoi compagni, invece, si schierano sulla linea di partenza, in fila indiana, accanto ai giocatori delle squadre avversarie. Il primo giocatore di ogni fila riceve un cucchiaino, le tre pentole d'acqua vengono posate in mezzo al campo e il gioco può avere inizio. Al "Via!" dato dal conduttore, i giocatori muniti di cucchiaino devono correre fino alle pentole, riempire i cucchiaini d'acqua e correre verso i loro compagni fermi in fondo al campo. Quando li hanno raggiunti, questi ultimi alzano da terra la gamba a cui è stato legato il bicchiere, facendo in modo che il ginocchio formi un angolo retto, e l'acqua viene versata dal cucchiaino nel bicchiere. I trasportatori d'acqua tornano indietro, consegnano il cucchiaino al compagno che li segue nella fila e così via. Vince la squadra che, dopo cinque minuti di gioco, ha più acqua nel suo bicchiere.

IL PASSACQUA

Occorrente: per ogni squadra: un **bicchiere** ed un **secchio**. Acqua a volontà per tutti quanti. Le squadre si schierano una accanto all'altra, ciascuna con i propri giocatori disposti in modo da formare una fila indiana allungata. Tra un giocatore e l'altro della stessa squadra devono esserci cinque passi di distanza. A cinque passi dal primo giocatore di ogni squadra viene posato un secchio pieno d'acqua e a cinque passi dall'ultimo un bicchiere vuoto. Regole: al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra tuffa le mani chiuse a coppa nel proprio secchio, porta al secondo giocatore l'acqua che riesce a prendere e la versa nella coppa formata dalle sue mani. Il secondo giocatore la porta al terzo e così via, finché l'acqua non arriva all'ultimo, che la versa nel bicchiere. Nel frattempo il primo giocatore ha raccolto altra acqua, l'ha portata al secondo e così via. Vince la squadra che riempie per prima il proprio bicchiere.

PASSA LA SPUGNA

Materiale: **due secchi, due caraffe, due spugne**. I componenti di ciascuna squadra sono disposti in fila, all'inizio della fila c'è un secchio pieno d'acqua con una spugna. Al via, il concorrente più vicino al secchio prende la spugna imbevuta d'acqua e la passa al compagno che ha a fianco il quale a sua volta la passa a quello dopo e così via finché non arriva all'ultimo che, dopo aver strizzato la spugna nella caraffa, corre a prendere il posto del primo della fila e fa ripartire la spugna piena d'acqua. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, ha trasportato più acqua.

LA SPUGNA COLORAVITA

Materiale: **6 spugne, 6 bottiglie di plastica, tre secchi**.

I sei concorrenti dovranno percorrere un tragitto con la spugna imbevuta nel secchio e portarla nella propria bottiglia. Vincono i tre che avranno fatto meglio. LUOGO: campo interno.

Giochi vari del mattino

ATTENZIONE, LA PALLA

I giocatori sono in cerchio rivolti all'interno con le gambe divaricate, i piedi toccano quelli del vicino. L'animatore, dall'esterno, cerca di gettare una **palla** al centro attraverso le gambe divaricate. Si può parare solo con le mani senza piegare le ginocchia. Chi lascia passare la palla prende il posto dell'animatore.

IL DOCUMENTARIO SULLO SPUTINIUPIU

Stiamo osservando il comportamento di un animale poco conosciuto: lo sputiniupiu. Cosa farà appena svegliato?

I giocatori si dispongono a coppie e imitano il comportamento dello sputiniupiu, seguendo le indicazioni dell'animatore. L'animatore ha dei foglietti con su scritte le seguenti parti del corpo:

- mano destra;
- mano sinistra;
- fronte
- naso
- occhio destro
- occhio sinistro
- orecchio destro
- orecchio sinistro
- ginocchio destro
- ginocchio sinistro
- piede destro
- piede sinistro

Le coppie si possono sedere a terra, altrimenti alcune combinazioni sarebbero impossibili. Viene eliminato chi non riesce a mantenere tutte le posizioni dette dall'animatore. vince chi... la coppia che rimane in gioco per ultima se si gioca a eliminazione. La coppia che guadagna più punti se si assegna un punto a tutte le coppie che restano in gioco più a lungo in ogni manche del gioco.

"LA NONNA DORME"

Gioco da farsi in uno spazio ampio e ricco di nascondigli. Un giocatore estratto a sorte (la nonna) racconta agli altri (i nipotini) una storia conosciuta o di sua invenzione. Man mano che racconta, assegna a ciascuno dei compagni uno dei personaggi della storia. Quando tutti hanno avuto la loro parte, la nonna conclude la storia, chiude gli occhi e si addormenta. I nipotini si alzano senza far rumore e corrono a nascondersi di qua e di là. Dopo una trentina di secondi la nonna si sveglia e si mette alla ricerca dei nipotini. Quando ne avvista uno deve tornare al punto di partenza e gridare il nome e il ruolo che gli è stato assegnato. Se un giocatore

arriva prima di lei al punto di partenza è libero. Se la nonna sbaglia un abbinamento nome-ruolo, non solo è libero il giocatore avvistato ma anche quello a cui era stato assegnato quel ruolo. Quando tutti i nipotini sono stati presi o si sono liberati il gioco riprende da capo cambiando nonna, storia, ruoli ... Vince il giocatore che, nei panni della nonna, riesce a catturare il maggior numero di compagni.

TELLE-TELLE

Due giocatori, uno per squadra, si spostano in mezzo al cerchio formato dai compagni. Stando in piedi, piegano all'indietro la gamba destra e la tengono sollevando da terra, afferrando il piede con la mano destra. Con la sinistra prendono invece saldamente per mano l'avversario. <<Al Via!>> ciascuno dei due, tirando e spingendo con la mano sinistra, cerca di far perdere l'equilibrio all'avversario. Chi appoggia il piede destro a terra riceve una penalità. Il duello dura un minuto e viene vinto dal giocatore con meno penalità altri due giocatori si spostano in mezzo al cerchio per dare vita ad un nuovo duello e così via. Quando tutti i giocatori hanno affrontato un avversario, vince la squadra che ha perso meno duelli.

Pomeriggio

Racconto: il grande sogno di don Bosco.

Gioco a tema: Una grande impresa.

Riflessione guidata sulla chiamata

Giovanni viene chiamato nel sogno per nome... e questo lo colpisce particolarmente per ch  vuol dire che quell'Uomo cercava proprio lui. Che effetto fa essere chiamati per nome? Chiamare per nome   un atteggiamento di rispetto... provate a impegnarvi tutti, ragazzi e educatori, a chiamarvi sempre per nome durante tutta l'attivit  estiva.

Giochi del pomeriggio

SNAKE

Un giocatore viene nominato testa del serpente e insegue a tutti gli altri, che scappano di qua e di l  il primo giocatore che viene toccato dalla testa del serpente diventa coda del serpente, prende per mano il compagno e corre con lui. Entrambi possono toccare, con le rispettive mani libere, i fuggitivi, ma senza assolutamente staccarsi uno dall'altro. Chi viene toccato dal giocatore testa, lo prende per mano mettendogli davanti, cos  come chi viene toccato dal giocatore coda gli si mette dietro. Quando la met  pi  uno dei giocatori   stata catturata la lunga fila si divide a met  e i due nuovi serpenti nati da questa nuova divisione corrono ognuno per conto suo. Vince l'ultimo giocatore rimasto libero, nonostante la caccia spietata che gli danno i quattro famelici serpenti.

GAGA

OCCORRENTE: *1/2 palloni*

I giocatori si spargono per il campo e il conduttore lancia in mezzo a loro un pallone. Chi riesce ad impadronirsene, deve tirarlo contro uno dei compagni, cercando di colpirlo al di sotto della cintura. Dopo il tiro, il pallone pu  essere preso da qualsiasi giocatore, che diventa a sua volta cacciatore finch  non si libera della palla, cercando di colpire un compagno. Chi afferra al volo, senza farle toccare terra, la palla lanciata contro dal cacciatore, non viene considerato prigioniero, cos  come chi viene colpito di rimbalzo. I prigionieri per liberarsi e riprendere il gioco, devono correre fuori dal campo e fare dieci piegamenti sulle braccia e dieci flessioni sulle gambe o dieci capriole ecc. per  deciso prima del gioco. Vince chi si diverte di pi . Se i giocatori sono pi  di 15 e bene usare due palloni per rendere il gioco pi  veloce e quindi pi  divertente.

TALENTO NASCOSTO

OCCORRENTE: *carta e penna*

I ragazzi, in gruppo sono invitati a scrivere su foglietti bianchi quale   la loro qualit  pi  evidente; che cosa sanno fare davvero bene. Chi disegna bene, chi canta, chi gioca a calcio quasi come Pel ...I bigliettini vengono poi piegati, ciascuno va a nascondere il proprio dove vuole basta in un luogo nascosto. Eventuali finte confonderanno i compagni troppo attenti a scrutare gli altri. L'educatore quindi da inizio al gioco e dice per esempio:<< cercate il biglietto di...>> il ragazzo non partecipa al gioco; gli altri cercano il suo biglietto. Devono individuare quale gli appartiene. Quando il gruppo crede di averlo individuato lo presenta al

compagno per averne conferma. Il gioco riprende: i biglietti vengono nuovamente nascosti e un altro viene indicato per la ricerca. Vince chi riesce a trovare più biglietti con il giusto talento del compagno.

Preghiera finale: L. Pausini, *Resta in ascolto*.

Ogni tanto penso a te

è una vita che, non ti chiamo o chiami me; può succedere.

Ma nessun'altro chiamai amore, amore

io da allora nessuno trovai che assomigliasse a te

che assomigliasse a me nel cuore

resta in ascolto che c'è un messaggio per te e dimmi se ci sei

perchè ti conosco e so bene che ormai per te

alternativa a me non c'è, non c'è... per te non c'è.

Ma sarebbe una bugia, mia, dirti adesso che non ho avuto compagnia

sono uguale a te.

Io sopra ogni bocca cercai il tuo nome, il tuo nome

ho aspettato anche troppo e lo sai

che ho cancellato te, ho allontanato te, dal cuore

resta in ascolto che c'è un messaggio per te e dimmi se ci sei

perchè ti conosco e il mio posto non è con te

dipendo già da me

rimpiangerai cose di noi che hai perso per sempre ormai

tu resta in ascolto perchè ormai per te alternativa a me non c'è, non c'è

alternativa a me, non c'è

*ogni tanto **penso a te**... può succedere...*

Prima settimana - Venerdì 03.07

Giornata in Oratorio (ore 9.30 – 17.00)

Parola chiave: **Divertimento.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mc 10,13-16)

Gli presentarono dei bambini perché li accarezzasse, ma i discepoli li sgridavano. Gesù, al vedere questo, si indignò e disse loro: “Lasciate che i bambini vengano a me e non glielo impedito, perché a chi è come loro appartiene il regno di Dio. In verità vi dico: Chi non accoglie il regno di Dio come un bambino, non entrerà in esso”. E prendendoli fra le braccia e ponendo le mani sopra di loro li benediceva.

Racconto: **GIOCARE CON DIO**

Un dottore della legge, osservava lo spettacolo della piazza del mercato formicolante di gente. Improvvisamente gli apparve il profeta Elia. Il dottore della legge approfittò dell'occasione e chiese al profeta: “Illumina la mia ignoranza: c'è qualcuno di questi mercanti che entrerà nel futuro regno di Dio?”. “Nessuno, proprio nessuno!”, rispose il profeta scrollando il capo. In quel momento arrivarono sulla piazza due uomini. Si misero a fare giochi di abilità, scherzi e buffonate per attirare la gente. Intorno a loro si fermò un cerchio di grandi e piccoli che si divertivano e battevano le mani ridendo. Il profeta Elia esclamò: “Questi certamente entreranno nel futuro regno di Dio”. Il dottore della legge andò a parlare ai due pagliacci. “Che cosa vendete?” chiese. Risposero: “Anche se spesso il nostro cuore è triste, vogliamo vendere a tutti la gioia di vivere”.

Mistero di Rosario

Giochi d'acqua del mattino

LE SPUGNE

Occorrente: per ogni squadra: **quattro spugne e tre scodelle**. Per tutti quanti: **quattro secchi pieni d'acqua** e... una calda giornata di sole!

I secchi vengono posati ai quattro angoli del campo di gioco, all'interno del quale vengono sparse le scodelle, contrassegnate in modo da poter essere riconosciute dai giocatori delle varie squadre. Ogni squadra osserva per bene la disposizione delle sue scodelle e decide la tattica di gioco da seguire. Al “Via !” i giocatori con le spugne in mano le inzuppano d'acqua, che portano poi nelle scodelle della loro squadra. Passano quindi la spugna ad un compagno, anche lanciandogliela, e così via. Chi inzuppa la spugna nel secchio deve poi strizzarla nella scodella: ci si passa solo spugne già strizzate. Lo stesso giocatore non può inzuppare la stessa spugna per due volte di seguito, ma deve obbligatoriamente passarla ad un compagno e usarne un'altra. Sta alle squadre organizzarsi in modo che le regole vengano rispettate con la minor perdita di tempo possibile. Dieci minuti di tempo, al termine dei quali la scodella di ogni squadra che contiene più acqua e quella che ne contiene di meno vengono scartate dal conduttore-arbitro. Vince la squadra che ha più acqua nella terza scodella (quella rimasta in campo).

STAFFETTA DI BICCHIERI

Materiale: **due recipienti di plastica, 1 secchio, bicchieri di plastica**.

Riempendo un bicchiere di carta ciascun componente della squadra (quattro contro quattro), a turno, portano acqua dentro a un recipiente: per raggiungerlo, però, può soltanto saltare su di un piede. Il bicchiere non può essere tappato con le mani. Il concorrente successivo può partire solo dopo che il precedente ha

riportato (sempre saltellando) il bicchiere alla base. Vince la squadra che, al termine del tempo previsto, ha versato più acqua nel recipiente.

STRIZZO LA SPUGNA

I concorrenti si dividono in squadre: almeno tre concorrenti per squadra. I giocatori si posizionano in fila, uno dietro l'altro. All'inizio della fila viene posto un **secchio pieno d'acqua con una spugna (uno per squadra**, più sono i concorrenti più è divertente il gioco). A dieci metri circa in corrispondenza della fila, nonché del secchio, vengono poste tre bottiglie di plastica. I ragazzi a turno devono immergere la spugna nell'acqua e correre fino alle bottiglie, una volta arrivati devono strizzare la spugna cercando di far entrare più acqua possibile nella bottiglia.

TORELLO

Come la versione con il pallone, i giocatori delle squadre che partecipano si mettono in cerchio e un giocatore (o due) si mette nel mezzo. Al via i giocatori della squadra avversaria di quello nel mezzo devono passarsi il **gavettone** senza che gli venga intercettato da quello al centro (gli avversari in cerchio stanno fermi). Se viene intercettato (preso e non rotto), chi lo aveva tirato viene eliminato e un suo compagno va in mezzo. Anche se il gavettone cade chi lo ha toccato per ultimo viene eliminato. Vince la squadra che resta con più compagni (si possono togliere le eliminazioni e contare le intercettazioni e i gavettoni caduti;...)

Giochi vari del mattino

COSA C'E' DIETRO LA SCHIENA?

OCCORRENTE: **carta, forbici, spille da balia.**

Due giocatori stanno uno di fronte all'altro. Dietro le loro spalle viene affisso un simbolo di carta (ad esempio un cuore) o un foglietto con su scritta una parola. Al <via> i due devono cercare di indovinare la parola o il simbolo appuntato sulla schiena dell'altro.

GINNASTICA SCIMMIESCA

OCCORRENTE: niente

Tutti i giocatori in fila indiana. Il primo giocatore fa un esercizio ginnico che viene imitato dal secondo giocatore, poi il terzo e così via. Appena il secondo inizia, il primo giocatore fa un nuovo esercizio, che pure passa attraverso la fila. Non deve verificarsi nessuna pausa. VARIANTE: il gioco può anche essere strutturato come corsa a ostacoli.

IL GIOCO DEI BARILOTTI

OCCORRENTE: **sei rotoli di carta igienica, palline da ping-pong**

Tagliate i cilindri di cartone della carta igienica ad altezze diverse ed incollateli gli uni agli altri. Scrivete su ciascun rotolo un numero da 1 a 6. Ogni giocatore ha a disposizione tre palline da ping-pong che cercherà di lanciare nei cilindri e può effettuare un massimo di dieci lanci. Alla fine si addizionano i punti realizzati.

TERRA, ACQUA, ARIA

OCCORRENTE: **una palla** o un altro oggetto che ci si possa lanciare a vicenda

L'animatore comincia. Lancerà una palla ad un giocatore e dirà: "Acqua". Il giocatore nominerà un animale che vive nell'acqua, ad esempio la balena. Quindi potrà rilanciare la palla. Se griderà "Terra", l'interpellato dovrà nominare un animale che non vive nell'acqua e che non può volare. Quando verrà detto "aria", dovranno essere nominati solo gli animali capaci di volare.

Pomeriggio

Racconto: La grande fiera.

Gioco a tema: La fiera di Castelnuovo.

Riflessione guidata sul divertimento

Molte vicende ci fanno divertire, ma qual è la situazione in cui ci divertiamo di più e con chi? Qual è il nostro atteggiamento davanti al divertimento? Il divertimento è solo una conquista personale o è anche soprattutto un dono da scoprire, coltivare e far crescere?

Giochi del pomeriggio

LA TORRE

OCCORRENTE: una **bottiglia**, dei **fiammiferi**, un animatore che disturba.

Ogni giocatore riceve un certo numero di fiammiferi. A turno, i concorrenti devono depositare un fiammifero sul collo di una bottiglia che si trova sul tavolo. Intanto un animatore cerca di disturbare il concorrente per fargli cadere questi fiammiferi. Vince chi si sbarazza per primo di tutti i suoi fiammiferi.

PALLA BATTIMANI

OCCORRENTE: **palla**

Mentre tutti stanno in un grande circolo, un giocatore sta al centro con una palla che lancia a qualcuno. Il ricevitore deve battere subito le mani prima di afferrare la palla. Se se ne dimentica, non potrà prendere la palla; se batte le mani in anticipo, dovrà (potrà) andare al centro.

IL GIOCO DEL SORRISO

Ogni squadra sceglie un giocatore che si mette al centro e cerca di far ridere i suoi compagni. Chi ride per primo va al centro e fa lo stesso.

CAVALCARE

Si formano gruppi di tre bambini. I due bambini più forti si inginocchiano a quattro zampe, come cavalli, uno di fianco all'altro, vicinissimi sulla linea di partenza. Il cavaliere si arrampica prudentemente dal di dietro sulla coppia e s'inginocchia con una gamba su ogni cavallo. Attenzione: non inginocchiarsi troppo in avanti al centro della schiena. Farebbe male ai cavalli. Il tiro farà i primi 10 m al galoppo. Poi farà la curva attorno ad una sedia e ritornerà alla linea di partenza. Però un attimo! Se durante la corsa cade un cavaliere, bisogna ricominciare da capo.

Preghiera finale: È la gioia che fa cantare.

È LA GIOIA CHE FA CANTARE, CELEBRANDO IL SIGNORE.

IL SUO SPIRITO OGGI CANTA IN ME.

È LA GIOIA CHE FA CANTARE, CELEBRANDO IL SIGNORE.

IL SUO SPIRITO OGGI CANTA IN ME.

Io canto alla gloria Tua perché, hai vinto la morte.

Mia potente salvezza, mia forza sei Tu.

Tu raduni il Tuo popolo e sconfiggi le tenebre.

il Tuo esercito siamo noi: "Vittoria di Dio".

È LA GIOIA CHE FA CANTARE, CELEBRANDO IL SIGNORE.

IL SUO SPIRITO OGGI CANTA IN ME.

È LA GIOIA CHE FA CANTARE, CELEBRANDO IL SIGNORE.

IL SUO SPIRITO OGGI CANTA IN ME.

IL SUO SPIRITO OGGI CANTA IN ME.

Seconda settimana - Lunedì 06.07

Parola chiave: **Desiderio.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 4,1-11)

Allora Gesù fu condotto dallo Spirito nel deserto per esser tentato dal diavolo. E dopo aver digiunato quaranta giorni e quaranta notti, ebbe fame. Il tentatore allora gli si accostò e gli disse: "Se sei Figlio di Dio, dì che questi sassi diventino pane". Ma egli rispose: "Sta scritto: *Non di solo pane vivrà l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio*". Allora il diavolo lo condusse con sé nella città santa, lo depose sul pinnacolo del tempio e gli disse: "Se sei Figlio di Dio, gettati giù, poiché sta scritto: *Ai suoi angeli darà ordini a tuo riguardo, ed essi ti sorreggeranno con le loro mani, perché non abbia a urtare contro un sasso il tuo piede*". Gesù gli rispose: "Sta scritto anche: *Non tentare il Signore Dio tuo*". Di nuovo il diavolo lo condusse con sé sopra un monte altissimo e gli mostrò tutti i regni del mondo con la loro gloria e gli disse: "Tutte queste cose io ti darò, se, prostrandoti, mi adorerai". Ma Gesù gli rispose: "Vattene, satana! Sta scritto: *Adora il Signore Dio tuo e a lui solo rendi culto*". Allora il diavolo lo lasciò ed ecco angeli gli si accostarono e lo servivano.

Racconto IL DESIDERIO PIU' UMILE

C'erano una volta tre fratelli.... (nomi a scelta...) erano di una famiglia di contadini e lavoravano la terra nonostante fossero molto giovani perchè erano orfani di padre e la madre era gravemente malata. Tutti i giorni uscivano all'alba e rientravano molto tardi a casa loro che era una baracca in mezzo al fango... non trovavano la cena pronta o i vestiti puliti perchè la loro madre aveva l'obbligo di restare a letto... Una sera il più giovane tornò a casa con una moneta d'oro che diventò improvvisamente bollente... Addirittura si iniziarono a vedere la bocca e gli occhi e la moneta parlò: "Allora cosa volete da me ? scegliete il vostro desiderio...! ma uno solo". I tre fratelli si guardarono attentamente e quando pensarono di avere tutti e tre lo stesso desiderio esclamarono all'unisono: "tanto oro!". "la casa di un re!". "poter guarire nostra madre!!". I tre fratelli iniziarono a litigare per chi dovesse prevalere, ma la moneta decise per loro: "il più grande deve avere la meglio perchè è più giudizioso!". Il giorno dopo si risvegliarono di soprassalto ricoperti di oro in ogni forma, anche la mamma che da tempo non sorrideva aveva accennato un sorriso... ma stranamente nonostante ora fossero ricchi nessuno dei tre sorrideva, anzi tutti e tre litigavano per i soldi. La lite durò per molto tempo e non si riuscì a sanare la frattura tra i tre fratelli. La madre divenne sempre più malata e non si poté fare nulla...Finchè una mattina non saltò di nuovo fuori la moneta che aveva deciso di donare un'altro desiderio, quello del secondo. All'istante la famiglia si ritrovò in un enorme castello tutto per loro con molti domestici e enormi stanze con soffitti in oro, ma anche in questo caso la felicità durò poco perchè la mamma continuava a stare peggio, nonostante avevano anche un medico molto bravo nel loro palazzo. Di nuovo i fratelli iniziarono a litigare ma stavolta il terzo si occupò di sua madre mentre gli altri due si combattevano a vicenda per il possesso del castello. La moneta allora risaltò fuori all'improvviso e disse: "avrei fatto meglio ad ascoltare il più giovane perchè voi non vi curate di nient'altro che non sia il denaro... mentre il vostro fratello è di là che si preoccupa di vostra madre che è di là agonizzante". La moneta condusse i due fratelli maggiori nella stanza della madre che stava per morire e disse: "mi dispiace molto di non aver capito che il più giovane era anche il più saggio e meritavole: ora esaudirò il suo desiderio!". Si ritrovarono di nuovo nella loro baracca nel fango, ma stavolta la mamma si alzò dal letto e iniziò a preparare la cena. Tutti e tre i ragazzi avevano gli occhi lucidi. Nei mesi successivi la situazione migliorò notevolmente: la madre trovò un nuovo marito e un nuovo lavoro che le permisero di realizzare i suoi sogni, i ragazzi iniziarono ad andare a scuola e il più giovane diede

anche i risultati migliori e riuscì ben presto ad accedere ad un'ottima scuola che la madre e il suo nuovo marito riuscirono a pagare. Riuscirono anche a comprare una stupenda villetta, che anche se non era enorme era molto confortevole.

I desideri migliori a volte sono i più umili perché ci cambiano la vita.

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

I VASSOI DA SBARCO

Materiale: **tavolette da piscina, bicchieri di plastica**, segna percorso da piantare nel terreno.

Concorrenti uno per tavoletta. Fare un percorso con 8 bicchieri d'acqua a piedi nudi facendo attenzione a seguire il percorso.

ABBATTI LA TORRE

Due giocatori: sopra due tavoli posti uno di fronte all'altro a 4-5 metri di distanza, viene posta una **bottiglia di plastica piena d'acqua**. I concorrenti si disporranno dietro il rispettivo tavolo con le mani dietro la schiena. I concorrenti dovranno tirando un **pallone** abbattere la bottiglia avversaria che potrà rialzarla solo dopo che il pallone ha toccato terra. Una volta rialzata la bottiglia e recuperato il pallone procederà egli stesso al tiro. Vince chi svuota per primo la bottiglia avversaria.

ACQUA AL MURO

Occorrente: per ogni squadra: **un secchio e tanti palloncini gonfiabili quanti sono i suoi giocatori moltiplicati per due**. Per il conduttore: un muro, qualcosa per tracciare righe sul terreno di gioco e acqua a volontà.

Le squadre si schierano a due passi una dall'altra lungo la linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore riempie i palloncini d'acqua, li chiude ermeticamente e li distribuisce alle squadre. In fondo al campo, contro un muro, vengono posati i secchi, ognuno in corrispondenza di una diversa squadra (e quindi a due passi uno dall'altro). A tre metri dal muro viene tracciata a terra una riga e il gioco può avere inizio.

Il primo giocatore di ogni squadra prende un palloncino, corre in fondo al campo e, senza superare la riga tracciata a terra, lo lancia contro il muro, cercando di farlo scoppiare e di far finire l'acqua che ne esce nel secchio della propria squadra. Se il palloncino non scoppia, lo raccoglie e lo riporta indietro. In tutti i casi, torna tra i compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via. I palloncini riportati indietro finiscono tra quelli in attesa di essere lanciati. Il gioco termina quando una delle squadre non ha più palloncini da far scoppiare.

Vince la squadra che, alla fine del gioco, ha più acqua nel proprio secchio (indipendentemente da chi ha lanciato l'ultimo dei suoi palloncini, facendo così terminare il gioco).

ACQUA BASKET

Materiale: **2 secchi, palloncini**

Fare centro sul secchio pieno d'acqua. 3 tentativi.

Giochi vari del mattino

STAFFETTA CON I PALLONCINI

Per questa gara due squadre di corridoi si portano alla partenza contemporaneamente. Il primo bambino di ogni gruppo riceve un palloncino gonfiato su un piatto di carta. Appena si sente il segnale di partenza, i piccoli atleti corrono, il più velocemente possibile, in modo che il palloncino non cada dal piatto, verso un punto stabilito, gli girano attorno e ritornano velocissimi al punto di partenza. Arrivati là, consegnano i loro piatti con i palloncini al corridore seguente della loro staffetta. Attenzione: il palloncino non si deve toccare né con le mani né con la testa.

BASEBALL

I giocatori sono divisi in due squadre e si dispongono dietro una linea. A circa 3 metri di distanza da ciascuno delle due linee, si trova un secchio con accanto il suo guardiano. Ogni giocatore possiede due palline da tennis che deve cercare di lanciare nel secchio, senonché il guardiano tenta di respingerle col suo

bastone. La squadra che riesce ad eludere più volte la sorveglianza e ad infilare il maggior numero di palline nel secchio.

LA VOLPE E LE GALLINE

Le galline formano un cerchio all'interno del quale gironzola una volpe. La povera bestiola deve cercare di evitare la palla che le galline si lanciano nel tentativo di colpirla. Chi tocca la volpe con la palla può prenderne il posto al centro del cerchio.

IL DOCUMENTARIO SULLO SPUTINIUPIU

Stiamo osservando il comportamento di un animale poco conosciuto: lo sputiniupiu. Cosa farà appena svegliato?

I giocatori si dispongono a coppie e imitano il comportamento dello sputiniupiu, seguendo le indicazioni dell'animatore.

L'animatore ha dei foglietti con su scritte le seguenti parti del corpo:

- mano destra
- mano sinistra
- fronte
- naso
- occhio destro
- occhio sinistro
- orecchio destro
- orecchio sinistro
- ginocchio destro
- ginocchio sinistro
- piede destro
- piede sinistro

L'animatore estrae a caso una coppia di foglietti, per esempio: piede destro e ginocchio sinistro.

Tutte le coppie devono mettere il piede destro di un giocatore a contatto col ginocchio sinistro dell'altro. Non importa chi dei due usa il piede e chi il ginocchio, l'importante è che lo facciano.

Le coppie si possono sedere a terra, altrimenti alcune combinazioni sarebbero impossibili. Viene eliminato chi non riesce a mantenere tutte le posizioni dette dall'animatore. vince chi... la coppia che rimane in gioco per ultima se si gioca a eliminazione. La coppia che guadagna più punti se si assegna un punto a tutte le coppie che restano in gioco più a lungo in ogni manche del gioco.

Pomeriggio

Racconto: il desiderio di don Bosco di frequentare la scuola.

Gioco a tema: Da grande voglio fare....

Riflessione guidata sul desiderio

Sai qual è il più grande desiderio di Gesù? È che tutti si salvino. Bello, eh? E il tuo desiderio?

Giochi del pomeriggio

TELLE-TELLE

Due giocatori, uno per squadra, si spostano in mezzo al cerchio formato dai compagni. Stando in piedi, piegano all'indietro la gamba destra e la tengono sollevando da terra, afferrando il piede con la mano destra. Con la sinistra prendono invece saldamente per mano l'avversario. <<Al Via!>> ciascuno dei due, tirando e spingendo con la mano sinistra, cerca di far perdere l'equilibrio all'avversario. Chi appoggia il piede destro a terra riceve una penalità. Il duello dura un minuto e viene vinto dal giocatore con meno penalità altri due giocatori si spostano in mezzo al cerchio per dare vita ad un nuovo duello e così via. Quando tutti i giocatori hanno affrontato un avversario, vince la squadra che ha perso meno duelli.

GAGA

OCCORRENTE: 1/2 palloni

I giocatori si spargono per il campo e il conduttore lancia in mezzo a loro un pallone. Chi riesce ad impadronirsene, deve tirarlo contro uno dei compagni, cercando di colpirla al di sotto della cintura. Dopo il

tiro, il pallone può essere preso da qualsiasi giocatore, che diventa a sua volta cacciatore finché non si libera della palla, cercando di colpire un compagno. Chi afferra al volo, senza farle toccare terra, la palla lanciata gli contro dal cacciatore, non viene considerato prigioniero, così come chi viene colpito di rimbalzo. I prigionieri per liberarsi e riprendere il gioco, devono correre fuori dal campo e fare dieci piegamenti sulle braccia e dieci flessioni sulle gambe o dieci capriole ecc. però deciso prima del gioco. Vince chi si diverte di più. Se i giocatori sono più di 15 e bene usare due palloni per rendere il gioco più veloce e quindi più divertente.

OCCHIOLINO

OCCORRENTE: *sedie*

A seconda del numero dei giocatori il gioco può essere fatto in due diverse forme.

a) Se giocano meno di 15 persone, tutti si siedono su sedie in cerchio. Una sedia è libera. Colui che ha la sedia libera alla sua sinistra invita un compagno facendogli segretamente cenno di cambiare posto e venire a sedersi su quella sedia. Ogni giocatore sta attento al suo vicino di sinistra. Se gli è stato fatto cenno, lo può trattenere mettendogli la mano sulla spalla. Se il vicino gli è sfuggito, deve cercare di avere un altro giocatore nel posto lasciato libero. Fare attenzione che tutti i giocatori hanno le mani dietro la schiena.

b) Se giocano più di 15 persone, metà dei giocatori siede in un cerchio di sedie, lasciandone una libera. Dietro ad ogni sedia c'è l'altra metà dei giocatori in piedi. Il giocatore che sta dietro la sedia libera cerca di attirare dei giocatori seduti facendogli l'occhiolino. I giocatori in piedi devono tenere le mani dietro la schiena, e cercare di trattenere il chiamato come sopra. Dopo un certo tempo si scambiano i ruoli.

GUARDARE NEGLI OCCHI

OCCORRENTE: niente

Il gruppo si dispone su due file opposte (distanti circa 2 m) in modo che ogni giocatore abbia di fronte un altro. Ognuno guarda negli occhi il suo antistante senza ridere o dire nulla. A un segnale dell'animatore i due partner si avvicinano e restano un momento vicinissimi, continuando a guardarsi, finché l'animatore dà il segnale di retrocedere. Solo quando sono nuovamente al punto di partenza possono distogliere lo sguardo. Poi, cambio di partner spostando di un posto la fila.

Segue una conversazione:

- Come mi sono sembrato?
- Ho riso e perché? (paura del ridicolo, insicurezza..)
- Guardare negli occhi negli incontri di ogni giorno..

Pregiera finale: Lunapop, Vorrei

Vorrei, vorrei... esaudire tutti i sogni tuoi,

vorrei, vorrei... cancellare ciò che tu non vuoi

però, lo sai che io vivo attraverso gli occhi tuoi...

Vorrei, vorrei... che tu fossi felice in ogni istante

vorrei, vorrei... stare insieme a te, così, per sempre però, lo sai che io vivo attraverso gli occhi tuoi!

E vorrei poterti amare fino a quando tu ci sarai

sono nato per regalarti quel che ancora tu non hai, così se vuoi portarmi dentro al cuore tuo, con te io ti prego, e sai perché...

Vorrei, vorrei... esaudire tutti i sogni tuoi,

vorrei, vorrei... cancellare ciò che tu non vuoi

però, lo sai che io vivo attraverso gli occhi tuoi...

Seconda settimana - Martedì 07.07

Parola chiave: **Guida.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 18,10-14)

Guardatevi dal disprezzare uno solo di questi piccoli, perché vi dico che i loro angeli nel cielo vedono sempre la faccia del Padre mio che è nei cieli. [E' venuto infatti il Figlio dell'uomo a salvare ciò che era perduto]. Che ve ne pare? Se un uomo ha cento pecore e ne smarrisce una, non lascerà forse le novantanove sui monti, per andare in cerca di quella perduta? Se gli riesce di trovarla, in verità vi dico, si rallegrerà per quella più che per le novantanove che non si erano smarrite. Così il Padre vostro celeste non vuole che si perda neanche uno solo di questi piccoli.

Racconto: CAMMINAVO SULLA SPIAGGIA

Camminavo sulla spiaggia a fianco del Signore. I nostri passi si imprimevano sulla sabbia, lasciando una doppia serie di impronte: le mie e quelle del Signore. Mi venne l'idea che ciascuno di questi passi rappresentasse un giorno della mia vita. Allora mi voltai per guardare tutte quelle tracce che si perdevano lontano. E notai che a tratti, invece delle due serie di impronte, ce n'era soltanto una. Rividi così il cammino della mia vita. Ma sorpresa! I passaggi con una sola serie di impronte corrispondevano ai giorni più tristi della mia esistenza. Giorni di angoscia e di dolore, di sofferenza e di grandi dubbi.... Allora mi rivolsi al Signore con tono di rimprovero: "Tu mi hai promesso di restare con noi tutti i giorni. Perché non hai mantenuto la tua promessa? Perché mi hai lasciato solo nei momenti peggiori della mia vita, nei giorni in cui avevo più bisogno della tua presenza?" Il Signore sorrise: "Figlio mio, piccolo mio, non ho cessato di amarti un solo momento. Le sole orme che vedi nei giorni più duri della tua vita sono le mie..... in quei giorni ti portavo in braccio!

Ave, o Maria

Giochi d'acqua del mattino

ADDENTA IL PRISMA

Materiale: **10 mele, 2 bacinelle con acqua.**

Due concorrenti si sfidano per chi riesce senza l'aiuto delle mani ad addentare la mela per primo. Non cambiare ogni volta l'acqua o la mela (solo dopo 25 giocatori). LUOGO: campo interno

ALTA MAREA

L'animatore predispone sul campo di gioco tanti bicchieri di carta: abbastanza vicini tra loro, ma non troppo. Tanto da poterci camminare attraverso pur con una certa difficoltà. Gareggia una squadra per volta: parte il primo partecipante che, con una spugna imbevuta in un catino d'acqua, dovrà riempire il primo bicchiere della fila. Lo stesso tornerà indietro e, a staffetta, partirà il secondo che farà la medesima cosa. Via via che il gioco diventerà sempre più difficile dovendo stare attenti a non rovesciare i bicchieri già riempiti. Il gioco è a tempo. Vince chi... terminato il gioco e vuotati i bicchieri in un recipiente, avrà raccolto più acqua.

LE BARELLE

A coppie ogni squadra cerca di portare il maggior numero di gavettoni dall'altra parte del campo, tenendoli sulla pancia di un compagno usato come barella cioè: preso mani e piedi dai compagni. (si può dare un tempo massimo; un massimo numero di gavettoni per squadra;...)

LA FOGLIA GALLEGGIA

Occorrente: due secchi pieni d'acqua. Una trentina di oggetti diversi, quindici che galleggiano e altrettanti che vanno a fondo.

Le due squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ognuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, dalla parte opposta del campo di gioco, viene posato un secchio pieno d'acqua. I trenta oggetti vengono sparsi per il campo, mescolati tra loro, e il gioco può avere inizio. Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un oggetto e lo posa nel proprio secchio. I giocatori della prima squadra devono cercare di raccogliere solo gli oggetti che galleggiano, i loro avversari solo quelli che vanno a fondo. Quando il primo giocatore torna indietro, parte il secondo e così via, fino a quando non ci sono più oggetti in campo. Se, ad un certo punto, un giocatore non trova più nessun oggetto che gli serve (perché pensa che gli oggetti ancora in campo siano tutti della squadra avversaria), ne raccoglie comunque uno, che non mette però nel proprio secchio (sarebbe un errore...), ma consegna al conduttore. Quando non ci sono più oggetti in giro, si controlla il contenuto dei due secchi. Un punto per gli oggetti "giusti" e una penalità per quelli "sbagliati" posati nel proprio secchio. Vince la squadra che realizza il punteggio finale (punti meno penalità) più alto.

Giochi vari del mattino

SENZA MANI!

OCCORRENTE: dei fogli, una penna

Ogni giocatore ha a disposizione carta e penna. Con essi dovrà disegnare qualche cosa senza però utilizzare le mani. Chi realizzerà il disegno più bello, più buffo, più riconoscibile.

LA VECCHIETTA-IL CACCIATORE-IL LEONE

OCCORRENTE: niente

Due gruppi stanno l'uno contro l'altro schiena a schiena. Al segnale d'inizio si voltano e a scelta recitano la parte della vecchietta (curva e zoppicante), del cacciatore (con il fucile che spara), o del leone (che mostra le zampe e ruggisce). Vince la vecchietta contro il cacciatore, perché non si spara alle vecchiette, il cacciatore contro il leone e il leone contro la vecchietta, perché se la divora. Prima di ogni rappresentazione il gruppo deve concordare il ruolo da interpretare. Nel gruppo che ha perso viene eliminata una persona
VARIANTE: chi si accorge di avere perso, deve tornare indietro di corsa; l'altro gruppo può acchiapparlo e prenderlo con sé.

LA TORRE

OCCORRENTE: una bottiglia, dei fiammiferi, un animatore che disturba.

Ogni giocatore riceve un certo numero di fiammiferi. A turno, i concorrenti devono depositare un fiammifero sul collo di una bottiglia che si trova sul tavolo. Intanto un animatore cerca di disturbare il concorrente per fargli cadere questi fiammiferi. Vince chi si sbarazza per primo di tutti i suoi fiammiferi.

TIRO CON L'ARCO

Per questo gioco, ci vogliono una coperta, un pallone e una palla più piccola per ogni partecipante. Un giocatore è già pronto al posto di partenza. Il suo compito consiste nel lanciare il pallone, possibilmente in modo da fargli compiere un arco, e farlo atterrare su una coperta. Gli arcieri cercheranno di centrare il pallone, durante il volo. Un punto per ogni colpo andato a segno. Dopo 10 tris si contano i punti e si decide chi è il vincitore.

Pomeriggio

Racconto: Giovanni presso la famiglia Moglia.

Gioco a tema: Una guida stabile.

Riflessione guidata sulla guida

Affidarsi a qualcuno non è facile! Cosa si prova nell'affidarsi a qualcuno? Abbiamo qualcuno al quale affidarci?

Giochi del pomeriggio

IL NASO PUNGENTE

I giocatori si dividono in 2 o più squadre. Lo scopo del gioco è di rompere la scatoletta di fiammiferi schiacciandola fra 2 nasi . La scatola non deve ovviamente cadere né essere toccata con le mani.

ATTENZIONE, LA PALLA

I giocatori sono in cerchio rivolti all'interno con le gambe divaricate, i piedi toccano quelli del vicino. L'animatore , dall' esterno , cerca di gettare una palla al centro attraverso la gambe divaricate. Si può parare solo con le mani senza piegare le ginocchia. Chi lascia passare la palla prende il posto dell' animatore.

“LA NONNA DORME”

Un giocatore estratto a sorte (la nonna) racconta agli altri (i nipotini) una storia conosciuta o di sua invenzione. Man mano che racconta, assegna a ciascuno dei compagni uno dei personaggi della storia. Quando tutti hanno avuto la loro parte, la nonna conclude la storia, chiude gli occhi e si addormenta. I nipotini si alzano senza far rumore e corrono a nascondersi di qua e di là. Dopo una trentina di secondi la nonna si sveglia e si mette alla ricerca dei nipotini. Quando ne avvista uno deve tornare al punto di partenza e gridare il nome e il ruolo che gli è stato assegnato. Se un giocatore arriva prima di lei al punto di partenza è libero. Se la nonna sbaglia un abbinamento nome-ruolo, non solo è libero il giocatore avvistato ma anche quello a cui era stato assegnato quel ruolo. Quando tutti i nipotini sono stati presi o si sono liberati il gioco riprende da capo cambiando nonna, storia, ruoli ... Vince il giocatore che, nei panni della nonna, riesce a catturare il maggior numero di compagni.

SNAKE

Un giocatore viene nominato testa del serpente e insegue a tutti gli altri, che scappano di qua e di là il primo giocatore che viene toccato dalla testa del serpente diventa coda del serpente, prende per mano il compagno e corre con lui. Entrambi possono toccare, con le rispettive mani libere, i fuggitivi, ma senza assolutamente staccarsi uno dall'altro. Chi viene toccato dal giocatore testa, lo prende per mano mettendogli davanti, così come chi viene toccato dal giocatore coda gli si mette dietro. Quando la metà più uno dei giocatori è stata catturata la lunga fila si divide a metà e i due nuovi serpenti nati da questa nuova divisione corrono ognuno per conto suo. Vince l'ultimo giocatore rimasto libero, nonostante la caccia spietata che gli danno i quattro famelici serpenti.

Preghiera finale: Sei tu Gesù

Se guardo il cielo, la luna e le stelle, alla vita che Tu mi hai donato.

Nel mio cammino ho incontrato il Tuo Amore,

Gioia infinita che non passerà. Che meraviglia scoprire che...

Sei Tu Gesù che vivi in me,

ogni respiro mi parla di Te. Sei Tu Gesù che vivi in me,

luce nel mondo sarò insieme a Te

Tutta la storia mi parla di Te, in ogni persona riscopro il Tuo volto.

Non smetterò di cantare il Tuo Amore,

con la mia vita Ti loderò ! Che meraviglia scoprire che...

Da sempre e per sempre mi hai preso per mano

Tu mi hai insegnato a servire con Gioia.

Adesso io so ciò che conta davvero:

prima di tutto la Carità.

Seconda settimana - Mercoledì 08.07

Parola chiave: **Determinazione.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Lc 18, 35-43)

Mentre si avvicinava a Gerico, un cieco era seduto a mendicare lungo la strada. ³⁶ Sentendo passare la gente, domandò che cosa accadesse. ³⁷ Gli risposero: "Passa Gesù il Nazareno!". ³⁸ Allora incominciò a gridare: "Gesù, figlio di Davide, abbi pietà di me!". ³⁹ Quelli che camminavano avanti lo sgridavano, perché tacesse; ma lui continuava ancora più forte: "Figlio di Davide, abbi pietà di me!". ⁴⁰ Gesù allora si fermò e ordinò che glielo conducessero. Quando gli fu vicino, gli domandò: ⁴¹ "Che vuoi che io faccia per te?". Egli rispose: "Signore, che io riabbia la vista". ⁴² E Gesù gli disse: "Abbi di nuovo la vista! La tua fede ti ha salvato". ⁴³ Subito ci vide di nuovo e cominciò a seguirlo lodando Dio. E tutto il popolo, alla vista di ciò, diede lode a Dio.

Racconto: LE SCARPETTE ROSSE

In un bel quartiere viveva un ragazzo di nome Daniele. Era un ragazzo perfettamente normale, il suo unico difetto era l'essere pigro, tanto pigro. Non aiutava mai la mamma né il papà e se la sorellina gli chiedeva un favore, lui le rispondeva male. A scuola era l'ultimo della classe perché non aveva mai voglia di studiare a causa della sua pigrizia. Un giorno, mentre era seduto su un muretto a far nulla, un ometto con baffetti e capelli color pannocchia gli disse: "Ehi giovanotto, sto cercando proprio uno come te". "Dice a me?" rispose Daniele. "Ma certo! Lavoro per il grande calzaturificio Bivì e cerco collaudatori". "Collaudatori?". "Sì, collaudatori di scarpe! E tu, sei il prescelto per collaudare questo nuovissimo paio di scarpe da ginnastica". Daniele non credeva alla sua fortuna e domandò: "ma poi posso tenermele?". "Sicuro. Vogliamo solo sapere che cosa ne pensi". Daniele contentissimo calzò le scarpe e gli stavano perfettamente. "E' il lavoro che fa per me" pensò Daniele. "Affare fatto! Domani passerò a sentire il tuo parere!" disse l'ometto che poi sparì in un baleno. Daniele tornò a casa e, come al solito, si diresse verso il frigorifero. "E' proprio il caso di scolarmi una coca e mettermi davanti al televisore". Stava per impugnare la maniglia del frigo quando sentì una fitta ai piedi come se d'improvviso le scarpe fossero diventate strettissime. E poi udì una vocina che diceva: "Non puoi vedere la tv finché non hai fatto il compito di geografia. Quindi datti da fare! Avanti, marsch!". E le scarpette si mossero da sole e portarono Daniele nella sua camera a studiare. Mentre leggeva, si accorse per la prima volta di quanto fosse interessante la geografia: non era affatto morbosa come aveva sempre pensato.

Quando finì i compiti, disse "Mamma vado a stendermi sul mio letto e ad ascoltare musica". Mentre stava per afferrare le cuffie, riecco la solita stretta dolorosa ai piedi...e la vocina disse: "Non dirmi che vuoi lasciare la tua stanza in questo stato, sembra una stalla! Devi rifare il letto, spolverare, riordinare i libri. Avanti, marsch!". Daniele non esitò, sapeva bene che non c'era niente da fare con le scarpette rosse e si mise al lavoro. A cena tutti erano stupiti di ciò che aveva fatto Daniele.

Il giorno dopo, si svegliò, ma non trovò le scarpette rosse. Cercò ovunque, ma niente! Non le trovò neppure nei giorni seguenti, né rivide più quello strano ometto con i baffi. Sentiva però ogni tanto un fastidio ai piedi, a ricordargli quello che andava fatto e quello che aveva imparato grazie alla vocina che gli ripeteva: "Tutto quello che vuoi avrai se davvero lo vorrai. Nel paese della felicità si va a cavallo della volontà".

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

GAVENTO

È una sorta di corsa olimpica fatta a più batterie tenendo un gavettone sotto il mento e le mani dietro la schiena. Vince chi arriva primo senza far cadere il gavettone (si può fare una corsa a staffetta con un percorso in cui il gavettone è il testimone;...)

GIOCO DEL POMPIERE

Materiale: 2 secchi, bicchieri di plastica; 4 bottiglie di plastica. 4 concorrenti (uno contro l'altro). I giocatori riempiono le bottiglie vuote (facendo un determinato percorso) con i bicchieri riempiti dai secchi. Vince chi ha riempito di più la bottiglia. Luogo: campo interno.

GORGHEGGI DA USIGNOLI

Per più giocatori. Far riempire la bocca di acqua ai giocatori e poi farli gorgheggiare una canzone. Chi canta meglio e più a lungo vince.

IL LANCIASPUGNA

Occorrente: per ogni squadra: una spugna e una bottiglia. Per tutti quanti: un grosso secchio pieno d'acqua.

Il primo giocatore di ogni squadra si ferma sulla linea di partenza, accanto ad una bottiglia vuota. I suoi compagni si dispongono in fila di fronte lui, a tre passi uno dall'altro. A dieci passi dalla fine delle file, il conduttore posa il secchio pieno d'acqua. L'ultimo giocatore di ogni squadra riceve una spugna ed il gioco può avere inizio. Al "Via!" i giocatori muniti di spugna corrono a tuffarla nel secchio, tornano al proprio posto, la lanciano al compagno fermo davanti a loro, che la lancia al giocatore successivo e così via. Quando la spugna arriva al primo giocatore della squadra, lui la sprema in modo da far finire l'acqua nella bottiglia. Fatto questo, corre a portare la spugna all'ultimo dei suoi compagni, che va a rituffarla nel secchio e così via. Se, durante un lancio sbagliato, la spugna cade a terra, va raccolta da chi l'ha lanciata e non da chi l'ha lasciata cadere. Vince la squadra che riempie per prima la propria bottiglia.

Giochi vari del mattino

TALENTO NASCOSTO

OCCORRENTE: carta e penna

I ragazzi, in gruppo sono invitati a scrivere su foglietti bianchi quale e la loro qualità più evidente; che cosa sanno fare davvero bene. Chi disegna bene, chi canta, chi gioca a calcio quasi come Pelè...I bigliettini vengono poi piegati, ciascuno va a nascondere il proprio dove vuole basta in un luogo nascosto. Eventuali finte confonderanno i compagni troppo attenti a scrutare gli altri. L'educatore quindi da inizio al gioco e dice per esempio: << cercate il biglietto di...>> il ragazzo non partecipa al gioco; gli altri cercano il suo biglietto. Devono individuare quale gli appartiene. Quando il gruppo crede di averlo individuato lo presenta al compagno per averne conferma. Il gioco riprende: i biglietti vengono nuovamente nascosti e un altro viene indicato per la ricerca. Vince chi riesce a trovare più biglietti con il giusto talento del compagno.

I SETTE COLLI

Aventino, Palatino, Quirinale, Viminale, Celio, Esquilino e Capitolino: ecco i nomi dei sette colli su cui è stata costruita, molti secoli fa, Roma, una delle città più conosciute e più visitate del mondo intero. Chi non c'è ancora mai stato si chiede spesso a che cosa è dovuta questa celebrità. Al fatto di avere al suo interno, incastonato come una gemma preziosa, il Vaticano, residenza del Papa o ai mille monumenti antichi, eredità di un passato paragonabile solo a quello di Atene o dell'Antico Egitto? Forse a entrambe le cose, mescolate a tante altre (il sole al tramonto che infiamma le antiche mura, il Tevere che scorre lento mormorando le sue storie, l'allegria delle trattorie sparse per la città...) che la rendono ineguagliabile agli occhi di chi la visita per la prima volta.

Gioco - Di memoria e abilità manuale, fattibile in qualsiasi posto dove ci sia una superficie liscia e stabile (il pavimento di una stanza, un tavolo bene in piano, una roccia liscia e non in pendenza...).

Occorrente - Quarantadue barattoli vuoti, tutti delle stesse dimensioni. In mancanza di questi, si possono usare anche gli interni in cartone dei rotoli di carta igienica (chiudendone un'estremità con un cerchio di cartoncino) o i contenitori cilindrici dei rullini fotografici (togliendoci il tappo). Ventun cartoncini quadrati. Un pennarello rosso e uno nero.

Preparazione - Su ogni cartoncino viene scritto un numero dall'uno al sette, facendo in modo che ogni numero compaia (come tutti gli altri) su tre cartoncini, una volta scritto in rosso e due volte in nero. Ventun barattoli vengono lasciati vuoti e sparsi, a tre a tre, per il campo di gioco. Anche gli altri vengono sparsi, uno qua e uno là, per il campo, ma all'interno di ognuno di loro viene poi infilato un

cartoncino piegato in quattro, dopo aver comunicato al primo giocatore il numero che c'è scritto sopra e il colore con cui è stato scritto. Quando anche l'ultimo cartoncino è scomparso dentro un barattolo, il gioco ha inizio.

Regole - Il primo giocatore deve posare su ogni terzetto di barattoli vuoti due barattoli pieni e su questi due ne deve posare un terzo, in modo da formare una piramide. Due minuti di tempo, dopo di che vengono raccolti i cartoncini presenti nei barattoli in cima alle varie piramidi completate (i monumenti visitati), ignorando i cartoncini presenti nei barattoli della seconda fila o in quelli non ancora (o non più) sulle piramidi (i monumenti non visitati). I numeri che ci sono sopra ai cartoncini raccolti (numeri che rappresentano l'importanza dei vari monumenti) vengono sommati tra loro. Se quattro o più di questi cartoncini sono scritti in rosso, la somma fatta va moltiplicata per due (il sole al tramonto valorizza l'aspetto dei monumenti). Il giocatore deve quindi fare bene attenzione a dove vengono infilati i vari cartoncini, per decidere poi quali barattoli posare in cima alle sette piramidi (ai sette colli). Terminato il compito del primo giocatore, entra in gara il secondo. Tutti i cartoncini vengono tolti dai barattoli, i resti delle piramidi vengono disfatti e si ricomincia tutto da capo.

Vince - Tra i sette giocatori, quello che ha realizzato il punteggio finale più alto, gustando di più la sua visita alla Città Eterna.

ALAHİ – ALSUL

In mezzo al torrido Deserto Senza Ombra sorge Alahi-alsul, un villaggio di tende bianche piantate nella sabbia. Il sole picchia implacabile sulle candide abitazioni e solo il Rephol, il vento che arriva dai lontani Monti delle Nubi, porta ogni tanto un po' di refrigerio agli alsuliani. Questo vento è capace di percorrere centinaia di chilometri senza cambiare direzione, ma quando arriva nel paese in mezzo al deserto è talmente stanco che di solito gira intorno a una tenda fino a esaurire le forze e scomparire. Solo i dintorni di questa tenda, quindi, e non tutto il villaggio godono della frescura portata dal Rephol. Per evitare che tutti si precipitino lì con le loro tende, gli alsuliani hanno costruito un'alta torre di legno su cui sta giorno e notte una sentinella. Quando vede intorno a una tenda la sabbia mulinare, alzata dal vento dei monti, la sentinella chiama gli abitanti delle due tende che in quel momento il sole colpisce con più forza. Spetta a loro il diritto di cercare un po' di frescura, cambiando velocemente posto alle tende. C'è però un problema: lo spazio in cui la sabbia è abbastanza compatta da piantarci sopra una tenda è limitato e quindi c'è sempre qualcuno costretto a vagabondare per il paese in attesa del momento opportuno per "metter su casa". Naturalmente anche questa persona cerca di occupare lo spazio rinfrescato dal Rephol, dato che non può di certo piantare la sua tenda dove gli altri hanno tolto le loro in fretta e furia, smuovendo la sabbia e rendendola così instabile. Chi non è abbastanza veloce dovrà rassegnarsi a girare per il paese.

Per aiutare la sentinella nel suo compito, su ogni tenda sono stati dipinti un grosso numero e l'animale-simbolo della famiglia che vi abita. Girando per il paese non è possibile vedere questi dipinti, ma tutti sanno dove abitano le altre famiglie...

Gioco - Per dieci o più giocatori e un conduttore.

Occorrente - Un pizzico di memoria e due di velocità.

Preparazione - I giocatori si dispongono in cerchio in modo che rimanga tra uno e l'altro un posto vuoto. Ognuno sceglie per sé il nome di un animale e lo comunica ai compagni. Il conduttore assegna un numero a ciascun giocatore e tira a sorte a chi tocca iniziare: il prescelto si sposta al centro del cerchio e il gioco può avere inizio.

Regole - Il conduttore (la sentinella) pronuncia ad alta voce due numeri e il nome di un animale ("Il cinque e il tre accanto al topo!") e i due giocatori con quei numeri devono correre immediatamente a occupare i posti vuoti accanto al compagno che ha scelto quell'animale. È lì che il Rephol crea un po' di frescura! Chi sta in centro al cerchio fa la stessa cosa e cerca di anticipare uno dei due giocatori chiamati. Chi resta senza posto passa in mezzo al cerchio. Se i giocatori si fermano accanto a un compagno sbagliato (che ha scelto, cioè, un altro animale) vengono avvisati del loro errore dal conduttore, che non dice però quali sono i posti giusti. È necessario, di volta in volta, "riassestare" il cerchio (fare cioè in modo che ogni giocatore abbia accanto due posti vuoti).

Vince - Chi, al termine del gioco, è stato costretto per meno volte a vagare per Alahi-alsul alla ricerca di un posto (chi è stato meno volte in centro al cerchio).

CANI, CONCHIGLIE E CAMPANELLI

Occorrente - Un cartellone, qualche rivista illustrata, forbici e colla per il conduttore. Carta e matita per tutti i giocatori. **Preparazione** - Il conduttore ritaglia dalle riviste e incolla sul cartellone dieci-quindici fotografie, scegliendole tra quelle più ricche e colorate. I giocatori osservano con attenzione il cartellone, che viene poi girato dall'altra parte, in modo che le fotografie non siano più visibili. **Regole** - Il conduttore nomina una lettera dell'alfabeto e ciascun giocatore ha tre minuti di tempo per scrivere sul proprio foglio il maggior numero possibile di cose, presenti nelle fotografie, il cui nome inizi con quella lettera. Un punto a chi ne scrive di più. Il gioco prosegue con un'altra lettera e così via. Man

mano che il gioco prosegue il conduttore può anche decidere di far scrivere ai giocatori non nomi di cose, ma aggettivi (riferiti al contenuto delle varie foto) o verbi (relativi alle azioni compiute nelle fotografie) e così via. Se una serie di parole è particolarmente difficile, il conduttore può decidere di assegnare a chi scrive più parole di quella serie due o tre punti, comunicandolo ai giocatori prima di pronunciare la lettera con cui le parole devono incominciare. Il gioco termina dopo una decina di serie di parole. Vince - Il giocatore che conclude il gioco con il maggior numero di punti.

Pomeriggio

Racconto: Don Bosco a scuola.

Gioco a tema: Com'è difficile andare a scuola.

Riflessione guidata sulla determinazione

Per fare qualsiasi cosa fatta bene ci vuole determinazione, convinzione, sudore e bisogna avere un obiettivo chiaro. Quanto è difficile raggiungere un obiettivo? Gli imprevisti sono prevedibili? Come fare ad affrontare le difficoltà? A chi affidarsi?

Giochi del pomeriggio

I SEGNI DELLO ZODIACO

Per questo gioco servono trentasei quadratini di cartoncino di cinque centimetri di lato ed un dado. Su ogni cartoncino viene scritto il nome (o disegnato il simbolo) di uno dei dodici segni dello zodiaco (lo stesso segno comparirà così su tre cartoncini diversi). Si gioca in due. I cartoncini vengono mescolati e posati ordinatamente sul tavolo, in modo da formare un grosso quadrato di sei cartoncini di lato. I segni zodiacali devono essere bene in vista. I due giocatori li osservano con attenzione per un minuto, dopo di che tutti i cartoncini vengono girati dall'altra parte, senza cambiarli di posto. Il primo giocatore lancia per due volte il dado. Il primo lancio gli indica la riga orizzontale (contando dall'alto al basso) e il secondo la colonna verticale (contando da sinistra a destra) in cui si trova il cartoncino che deve prendere. Tocca ora al secondo giocatore lanciare i dadi e così via. Ciascuno dei due giocatori deve cercare di recuperare tutti e dodici i segni zodiacali. Per fare questo, man mano che il gioco va avanti può decidere, anziché prendere il cartoncino indicato dai lanci del dado, di prendere uno di quelli che gli stanno accanto (facendo affidamento sulla propria memoria per sceglierlo). La stessa cosa vale, a maggior ragione, se i lanci indicano uno spazio rimasto vuoto (perché uno dei due giocatori ha già preso il cartoncino che c'era lì). Il cartoncino scelto deve avere un lato in comune con quello indicato dal dado. Chi prende un cartoncino con un segno zodiacale che ha già, deve rimetterlo al suo posto e non può prenderne un altro finché non tocca di nuovo a lui lanciare il dado. Vince chi conquista per primo tutti e dodici i segni dello zodiaco.

TUTTI A CASA!

Su Grancampo e su Prato Fiorito scende la sera. I contadini recuperano ad una ad una le proprie bestie e le accompagnano nelle loro fattorie. Solo quando tutte sono al riparo si può chiudere il cancello e ci si può preparare per la notte in arrivo.

Occorrente - Dieci cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco per ogni squadra. Dieci pennarelli colorati per il conduttore.

Preparazione - Il conduttore scrive su nove cartoncini di ogni squadra altrettanti animali da fattoria (cane, gatto, cavallo, gallina, mucca...) e sul decimo e ultimo la parola "cancello". Ogni animale va scritto con un colore diverso (ma usando sempre lo stesso colore per animali uguali di squadre diverse). Un colore diverso da tutti gli altri va usato per la parola "cancello". I cartoncini delle varie squadre vengono mescolati tutti insieme e sparsi per il campo di gioco. Le squadre si schierano una accanto all'altra a un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana, e il gioco può avere inizio.

Regole - Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raccoglie un cartoncino con sopra un animale, torna indietro e lo posa di fronte ai compagni di squadra. Il secondo giocatore deve raccogliere un animale diverso da quello recuperato dal compagno, il terzo deve riportare un animale non ancora tornato nella fattoria e così via. Chi recupera un cartoncino con un animale già riportato da un compagno, deve rimetterlo in mezzo al campo (è un animale di qualche altra fattoria...) e prenderne un altro. Quando anche il nono e ultimo animale è tornato nella fattoria, non resta che chiudere il cancello, recuperando e portando tra i compagni il relativo cartoncino.

Vince - La squadra che chiude per prima il cancello dietro ai suoi nove animali.

IL CICCIONE

Occorrente - Dieci fogli da disegno per ogni squadra. Un grosso cuscino e un pezzo di spago per ogni ciccione. Pennarelli di dieci colori diversi.

Preparazione - I giocatori di ogni squadra scrivono sui loro dieci fogli i nomi di altrettanti loro amici, usando un colore diverso per ogni nome. Fatto questo, consegnano i fogli al conduttore che, lasciando che i giocatori vedano ciò che sta facendo, scrive dietro ad ogni foglio un numero dall'uno al dieci. I fogli vengono poi posati uno accanto all'altro, in ordine numerico e a faccia in su (in modo cioè che si vedano i nomi), all'estremo del campo opposto a quello dove si schierano le squadre (ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana). Accanto a ogni gruppo di fogli si ferma un ciccione (un giocatore con un cuscino legato intorno alla pancia). Le squadre osservano con attenzione per un minuto i fogli che hanno davanti e il gioco può avere inizio.

Regole - Al "Via !" dato dal conduttore, il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raccoglie (senza girarlo) il foglio con (secondo lui...) il numero uno, torna indietro e lo posa (stavolta girato) davanti ai compagni. Se il numero è giusto il foglio rimane dov'è, mentre se è sbagliato viene riportato indietro dal secondo giocatore della squadra, che parte (con o senza foglio) non appena il numero è stato visto. Proseguendo a staffetta, i giocatori di ogni squadra devono formare davanti a loro la sequenza esatta di numeri-nomi-colori. Sembra facile, vero, visto che i fogli sono già in ordine dall'altra parte del campo e i giocatori lo sanno ? E invece no, perché non ci si deve dimenticare dei ciccioni, la cui presenza all'interno di ogni gruppo è sempre di ostacolo per i compagni più attivi. Mentre gli altri giocatori corrono su e giù per il campo, ogni ciccione fa cinque giri su se stesso e cambia di posto due fogli della squadra che ha di fronte. Altri cinque giri su se stesso, altri due fogli che cambiano di posto e così via. I suoi movimenti diventano man mano più lenti e confusi, proprio come quelli delle persone pigre e indolenti. Per raccogliere i fogli con i numeri giusti i giocatori devono ricordare quale nome corrisponde a ogni posizione nella riga, aiutandosi magari con i colori dei nomi rimasti.

Vince - La squadra che ricompone per prima l'esatta sequenza di nomi-numeri-colori e il ciccione che in quel momento ha ancora più fogli davanti a sé.

MANGIOLASTREGA

Occorrente - Memoria e prontezza di riflessi.

Preparazione - Ciascun giocatore sceglie per sé un nome di cinque sillabe, il cui significato sia facilmente mimabile (Mangiolastrega, Guardolaluna, Puzdadipiedi, Bevolabirra, Scendodaltreno, Ditonel naso...) e lo comunica ai compagni. Si tira a sorte il ruolo di "primo giocatore" con la famosa conta: "Giochiamo in montagna, giochiamo al mare: a chi tocca incominciare ? Giochiamo in campagna, giochiamo in città: tocca proprio a questo qua !"

Regole - Il giocatore favorito dalla sorte pronuncia ad alta voce il proprio nome (quello che ha scelto, naturalmente, non il nome di battesimo...) e quello scelto da un compagno, accompagnandoli con le relative azioni mimate. Tocca quindi al compagno nominato abbinare il proprio nome a quello di un terzo giocatore e così via, senza esitazioni o interruzioni. Chi esita troppo o sbaglia nome o mimica viene eliminato, così come viene eliminato chi chiama un compagno già uscito dal gioco. Non si può chiamare il giocatore da cui si è stati appena chiamati.

Se si vuole rendere il gioco più difficile, si può stabilire, per esempio, che deve parlare il giocatore seduto alla destra di quello nominato (nel qual caso viene eliminato anche chi parla quando non è il suo turno), oppure il giocatore seduto alla sua sinistra e così via.

Vincono - Gli ultimi quattro giocatori rimasti in gioco.

Preghiera finale: *Non mollare mai*

Ero ancora ragazzino e con mio padre litigavo
Per i brutti voti a scuola e un solo sei
Ma di musica lo giuro ne facevo indigestione
Preferivo un pianoforte che due calci ad un pallone.
Quanto tempo ci passavo sopra quei tasti che sfioravo
Era tutto bianco e nero intorno a me
Mi ascoltavano gli amici sorridevano felici
Quella voglia di arrivare era forte dentro me.
Mai non mollare mai se non ce la fai
Tieni duro e aspetta quel momento prima o poi
Finché vita avrai Non mollare mai

Manda avanti il cuore che domani vincerai.
Non ho mai dimenticato le porte in faccia ricevute
La risposta era la solita per me
Ci faremo risentire le faremo poi sapere
Ma il telefono non mi squillava mai.
Mai non mollare mai se non ce la fai
Tieni duro e aspetta quel momento prima o poi
Fincha vita avrai non mollare mai
Manda avanti il cuore che domani vincerai.
Arriveranno gli eroi
Un contratto per sfidare i sogni finalmente l'avrai.
Ma la strada sara in salita non a semplice questa vita
Da una torre cadere non a difficile.
Mai non mollare mai
Finché vita avrai manda avanti il cuore che domani vincerai.

Seconda settimana - Giovedì 09.07

Giornata ad Acqua Splash

Seconda settimana - Venerdì 10.07

Parola chiave: **Allegria.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mc 9,10-13)

Gli presentavano dei bambini perché li accarezzasse, ma i discepoli li sgridavano. Gesù, al vedere questo, s'indignò e disse loro: "Lasciate che i bambini vengano a me e non glielo impedito, perché a chi è come loro appartiene il regno di Dio. In verità vi dico: Chi non accoglie il regno di Dio come un bambino, non entrerà in esso". E prendendoli fra le braccia e imponendo loro le mani li benediceva.

Salmo: La madre e i fratelli di Gesù
*Venite facciamo festa al Signore
Perché è lui il nostro salvatore.
Andiamogli incontro per dirgli grazie
Intonando canti di gioia.*

*Perché lui è il nostro Dio,
guida del suo popolo,
e noi gli amici che egli conduce.*

*Ascoltate, oggi, quanto vi dice:
"Non indurire i vostri cuori
come gli Ebrei nel deserto.
Vollero mettermi alla prova
benchè avessero visto le mie opere,
vollero mettermi alla prova
e mi disobbedirono.*

*Ascoltate, almeno oggi, la mia voce
perché a voi desidero donare
la mia grande pace!"*

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

I PORTATORI D'ACQUA

Giocatori: due o più squadre di sei giocatori ciascuna. Un conduttore. Occorrente: per ogni squadra, sei recipienti di dimensioni diverse (ma non troppo...). I sei recipienti di ciascuna squadra devono essere uguali a quelli delle altre squadre. Un secchio pieno d'acqua. Un po' di ostacoli da spargere per il campo di gioco. Preparazione: il conduttore traccia un percorso ricco di curve e deviazioni, lo dissemina di ostacoli e contrassegna, a distanze diverse uno dall'altro, cinque punti in cui i giocatori dovranno cambiare recipiente. Quando ha finito, le squadre osservano con attenzione il percorso, dopo di che si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Ogni giocatore prende uno dei recipienti della sua squadra, il secchio pieno d'acqua viene posato a terra e il gioco può avere inizio. L'osservazione del percorso può aiutare i giocatori delle varie squadre a stabilire l'ordine in cui si dispongono in fila e il recipiente che ciascuno di loro prende. Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, riempie d'acqua il proprio recipiente (immergendolo nel secchio), compie con calma il primo pezzo di percorso e si ferma accanto al primo punto di scambio. Il secondo giocatore della squadra lo raggiunge, versa nel proprio recipiente

l'acqua che il compagno è riuscito a portare fin lì e affronta il secondo tratto di percorso. Quando si ferma accanto al secondo contrassegno, viene raggiunto dal terzo giocatore e così via. Vince la squadra il cui sesto e ultimo giocatore raggiunge il traguardo con più acqua nel proprio recipiente, indipendentemente dal tempo impiegato dalla squadra per compiere l'intero percorso.

LA SPUGNA COLORAVITA

Materiale: 6 spugne, 6 bottiglie di plastica, tre secchi.

I sei concorrenti dovranno percorrere un tragitto con la spugna imbevuta nel secchio e portarla nella propria bottiglia. Vincono i tre che avranno fatto meglio. LUOGO: campo interno.

LE SPUGNE

Occorrente: per ogni squadra: quattro spugne e tre scodelle. Per tutti quanti: quattro secchi pieni d'acqua e... una calda giornata di sole !

I secchi vengono posati ai quattro angoli del campo di gioco, all'interno del quale vengono sparse le scodelle, contrassegnate in modo da poter essere riconosciute dai giocatori delle varie squadre. Ogni squadra osserva per bene la disposizione delle sue scodelle e decide la tattica di gioco da seguire. Al "Via !" i giocatori con le spugne in mano le inzuppano d'acqua, che portano poi nelle scodelle della loro squadra. Passano quindi la spugna ad un compagno, anche lanciandogliela, e così via. Chi inzuppa la spugna nel secchio deve poi strizzarla nella scodella: ci si passa solo spugne già strizzate. Lo stesso giocatore non può inzuppare la stessa spugna per due volte di seguito, ma deve obbligatoriamente passarla ad un compagno e usarne un'altra. Sta alle squadre organizzarsi in modo che le regole vengano rispettate con la minor perdita di tempo possibile. Dieci minuti di tempo, al termine dei quali la scodella di ogni squadra che contiene più acqua e quella che ne contiene di meno vengono scartate dal conduttore-arbitro. Vince la squadra che ha più acqua nella terza scodella (quella rimasta in campo).

STAFFETTA DI BICCHIERI

Materiale: due recipienti di plastica, 1 secchio, bicchieri di plastica.

Riempendo un bicchiere di carta ciascun componente della squadra (quattro contro quattro), a turno, portano acqua dentro a un recipiente: per raggiungerlo, però, può soltanto saltare su di un piede. Il bicchiere non può essere tappato con le mani. Il concorrente successivo può partire solo dopo che il precedente ha riportato (sempre saltellando) il bicchiere alla base.

Vince la squadra che, al termine del tempo previsto, ha versato più acqua nel recipiente.

Giochi vari del mattino

CAVALIERI E DAME

E' un gioco-scherzo. Sei ragazzi vengono mandati fuori dalla stanza e ad ognuno di loro viene assegnata, in segreto, una dama. Verrà chiamato dentro il primo e gli si chiederà di capire chi è la propria dama dandole un bacio sulla guancia. Imparerà sulla propria pelle che, se lei è la ragazza giusta (cioè quella assegnatagli) gli restituirà il bacio, se è quella sbagliata gli darà uno schiaffetto. Continuerà a tentare finché non trova la sua dama.

A questo punto viene fatto entrare il secondo e si ricomincia di nuovo. D'ora in poi però, se un cavaliere sbaglia baciando la dama di un cavaliere che è già nella stanza verrà punito: dopo lo schiaffetto, il marito, geloso, si alzerà di nascosto e darà un calcio nel didietro al cavaliere che ha azzardato male.

C'È CHI RIDE E CHI NO

Le due squadre formano due cerchi concentrici voltati uno verso l'altro, in modo che ciascun giocatore di una squadra ne abbia di fronte uno dell'altra.

Al "Via !" ogni giocatore della prima squadra (quella che forma il cerchio interno) si siede e si alza in continuazione, alternando i due movimenti con un ritmo irregolare a sua scelta (diverso da quelli dei compagni di squadra), tenendo conto che tra un movimento e l'altro ci debbono essere almeno tre secondi. Ogni giocatore della seconda squadra (quella che forma il cerchio esterno) deve invece ridere quando l'avversario che ha davanti è in piedi e stare zitto e immobile quando invece è seduto. Chi sbaglia, viene eliminato ed esce dal cerchio, mentre il suo dirimpettaio continua ad alzarsi e sedersi per confondere le idee agli avversari ancora in gioco. Cinque minuti di tempo, al termine dei quali si contano i giocatori della seconda squadra rimasti in gara. Fatto questo, le due squadre si scambiano di posto e di compiti e il gioco riprende. Vince la squadra che riesce a mantenere in cerchio più giocatori quando è il loro turno di ridere o di stare zitti e immobili.

IL CERCAMOSTRI

Giocatori: quanti si vuole, con un conduttore. **Occorrente:** due fogli di cartoncino quadrati di quaranta-cinquanta centimetri di lato. Una matita, una riga, un paio di forbici e una scatola di pennarelli colorati. Usando riga e matita, si dividono i due fogli di cartoncino in cento caselle quadrate di quattro-cinque centimetri di lato. Sul primo foglio vengono disegnati qua e là, uno per casella, quindici mostri e altrettanti fantasmi, evitando le caselle lungo i bordi. All'interno del secondo foglio si ricavano invece dieci finestrelle di una casella ciascuna, facendo in modo che un lato di queste caselle rimanga attaccato al foglio e permetta così ai giocatori di aprire e chiudere a piacere le dieci finestrelle. Anche in questo caso bisogna evitare le caselle lungo i bordi. I giocatori osservano con attenzione la posizione di mostri e fantasmi sul primo cartellone, dopo di che il conduttore ci posa sopra il secondo e il gioco può avere inizio. Il primo giocatore apre cinque finestrelle, cercando di sceglierle in modo che compaia qualche mostro o, in mancanza di meglio, qualche fantasma. Tre punti per ogni mostro individuato e uno per ogni fantasma. Il conduttore ruota di novanta gradi in senso orario il foglio superiore, cambiando così la posizione delle dieci finestrelle, chiama un altro giocatore e così via, ruotando il foglio dopo ogni assegnazione di punti. Quando anche il quarto giocatore ha aperto le sue finestrelle, il conduttore sposta verso destra di una casella il foglio superiore, dopo che anche l'ottavo ha fatto i suoi cinque tentativi, il foglio viene spostato di una casella verso il basso e così via. In questo modo il conduttore può ottenere venti diverse posizioni delle finestrelle rispetto al foglio inferiore. Vince il giocatore che, individuando il maggior numero di mostri e fantasmi, conquista più punti.

CERCANDO LA PACE

Giocatori: otto-dieci per volta. **Occorrente:** un mazzo di carte senza i jolly. Ciascun giocatore prende dal mazzo cinque carte, a caso, e ne comunica ai compagni il valore e il seme. A turno, ciascun giocatore chiama un compagno e gli consegna una delle proprie carte, ricevendone in cambio un'altra. Se la carta ricevuta è dello stesso valore di una di quelle in proprio possesso, fa guadagnare due punti ad entrambi i giocatori (quello che l'ha consegnata e quello che l'ha ricevuta). Se serve a fare un tris di carte dello stesso valore fa guadagnare quattro punti, mentre ne fa guadagnare otto se serve a fare un poker. Quando un giocatore ha in mano un poker, deve posare sul tavolo le quattro carte uguali e prenderne altrettante dal mazzo. Se nel mazzo non ci sono più carte, deve scambiare tutte e cinque quelle in suo possesso con cinque avversari diversi. Durante questo scambio non viene assegnato nessun punto. Il gioco finisce dopo dieci giri di scambi, al termine dei quali ciascun giocatore somma i punti ottenuti con le carte consegnate ai compagni e quelli ottenuti con le carte ricevute da loro. Vince chi finisce il gioco con il punteggio più alto.

Pomeriggio

Racconto: Don Bosco fonda la Società dell'Allegria.

Gioco a tema: Iscriviti alla Società dell'Allegria.

Giochi del pomeriggio

CERCHIO PERICOLOSO

Si delimita un'area (meglio se circolare). I giocatori si dovranno sistemare all'interno del cerchio (in modo più stretto possibile), tenendosi per mano alternati tra avversari. Al via dell'arbitro i giocatori dovranno riuscire a buttar fuori dal cerchio gli avversari. Dopo un tot di giocatori espulsi restringere il cerchio.

CHI DI SPALLA FERISCE ... DI SPALLA FINISCE!

Materiale: 15-20 strisce di stoffa di due colori diversi (servono a distinguere le due squadre) per un totale di 30-40 strisce, nastro o altro per delimitare il campo.

Ogni giocatore sistema dietro la schiena, attorno la propria cintura, una striscia, in modo che siano facilmente sfilabili. Ognuno deve cercare di sfilare agli avversari la loro striscia di stoffa, difendendo la propria; chi rimane senza è eliminato. Vince la squadra che riesce a sfilare tutte le strisce di stoffa alla squadra avversaria.

CHI È LA DAMA?

Si organizza un ballo a coppie in cui le ragazze o -meglio ancora- i ragazzi vengono bendati, in modo da non vedere il proprio partner. Alla fine della canzone toglieranno le bende e ciascuno dovrà indovinare con chi ha ballato.

CHI HA VISTO LA PIETRA PREZIOSA?

Materiale: ostacoli vari per il percorso (es. copertoni di ruote, hula-hop ecc.) uno scatolone molto grande riempito di segatura o di polistirolo (quello da imballaggio non quello espanso) dentro al quale vengono messe una quarantina di palline da ping-pong o sassi o ... ricoperti di alluminio (sono le "pietre preziose" che simboleggiano delle buone azioni). Al via il primo concorrente della squadra percorre il tracciato al termine del quale trova lo scatolone dentro al quale cercherà una "pietra preziosa". Una volta trovata la "pietra" corre dal secondo della fila che parte e così via per tutti i componenti. Vince la squadra che per prima vedrà tutti i suoi componenti in possesso di una "pietra preziosa".

Preghiera finale: Roy Paci, *Defendemos l'alegria*

Defendemos l'alegria, perchè una nuvola sul viso mai più ritornerà

Defendemos l'alegria, e con la musica è un sorriso la vita splenderà!

Seconda feria, terza feira, quarta feira, sto travaillando para un mundo sin frontera..

Terza settimana - Lunedì 13.07

Parola chiave: **Cambiamento.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (At 9, 3-9; 19b-21)

Mentre si avvicinava a Gerico, un cieco era seduto a mendicare lungo la strada. ³⁶ Sentendo passare la gente, domandò che cosa accadesse. ³⁷ Gli risposero: "Passa Gesù il Nazareno!". ³⁸ Allora incominciò a gridare: "Gesù, figlio di Davide, abbi pietà di me!". ³⁹ Quelli che camminavano avanti lo sgridavano, perché tacesse; ma lui continuava ancora più forte: "Figlio di Davide, abbi pietà di me!". ⁴⁰ Gesù allora si fermò e ordinò che glielo conducessero. Quando gli fu vicino, gli domandò: ⁴¹ "Che vuoi che io faccia per te?". Egli rispose: "Signore, che io riabbia la vista". ⁴² E Gesù gli disse: "Abbi di nuovo la vista! La tua fede ti ha salvato". ⁴³ Subito ci vide di nuovo e cominciò a seguirlo lodando Dio. E tutto il popolo, alla vista di ciò, diede lode a Dio.

Racconto: IL PINGUINO COLORATO

Sull'isola azzurra viveva Filippo, un piccolo pinguino combinaguai. Con i suoi amici faceva davvero dei gran pasticci per questo la mamma e il papà lo rimproveravano spesso. Un giorno Filippo pensò: "Che barba! Vivo in un posto tutto bianco, grigio e nero. Deve pur esserci un paese colorato. Non ne posso più di questa camicia bianca e di questo ridicolo frac!". E così andò sulla terraferma, felice di aver trovato la sua libertà. Ma ben presto, fu attaccato da un cormorano: cominciarono a lottare, finché il cormorano non cominciò a perdere sangue da una ferita e scappò via. "aah!" disse Filippo sentendosi soddisfatto. Alcune gocce di sangue erano finite sulle sue piume bianche e quando il pinguino le vide pensò: "Bene! Finalmente comincio ad essere colorato". Strada facendo incontrò un gabbiano che gli propose di rubare le uova di alcune rondini e di mangiarle poi insieme. Filippo si lasciò convincere e così si ritrovarono a mangiare tante uova che le rondini non erano state in grado di difendere dai loro nidi. Alla fine Filippo si guardò il petto: era tutto macchiato dal giallo e dall'arancione dei tuorli d'uovo. "Altri colori" disse "Questa sì che è vita!". Dopo un po' di tempo era diventato il capo di una banda formata da alcuni gabbiani e un'otaria e tutti lo chiamavano il "pinguino colorato", infatti oltre al rosso del sangue e al giallo delle uova, aveva tracce verdi, azzurre e ciuffi di pelo argentato che gli erano rimasti appiccicati dopo la lotta con un cane randagio. Ma che serviva essere diventato davvero il primo pinguino a colori, se non poteva farsi ammirare dai suoi vecchi amici e dalla famiglia? "Avere una vita colorata non è proprio come me la immaginavo", si diceva sempre più spesso.

Così una mattina tornò a casa. I primi pinguini che lo videro, non lo riconobbero e gridavano: "Aiuto, aiuto! Un mostro". Quando finalmente si accorsero che era lui, Filippo cominciò a piangere, perché capì che soltanto lì poteva essere felice. Ma come poteva cambiare tutto ciò che aveva fatto? Il papà gli disse che l'unico modo era quello di lavarsi alla Grande Cascata.

Così fece. I colori scomparvero e Filippo capì che Dio gli aveva dato un'altra possibilità.

Ave, o Maria

Giochi d'acqua del mattino

OCCHIO AL TITOLO

Materiale: 2 bacinelle, quadernone tex.

Arrivano i ragazzi fare due gruppi da tre persone. I due gruppi si mettono in fila indiana; l'animatore canta una canzone; i ragazzi corrono verso la bacinella per indovinare il titolo della canzone; può

rispondere il primo che schiaccia il pulsante toccando il fondo della bacinella piena d'acqua. Tre tentativi. LUOGO: campo interno

L'OCTOSPRINZ

Occorrente: per ogni squadra: un bicchiere di carta, un pezzo di spago e un cucchiaino. Per tutti quanti: tre pentole piene d'acqua.

Un giocatore di ogni squadra si ferma sulla riga di fondo campo con un bicchiere di carta fissato saldamente, per mezzo di un pezzo di spago, al polpaccio della gamba destra. I suoi compagni, invece, si schierano sulla linea di partenza, in fila indiana, accanto ai giocatori delle squadre avversarie. Il primo giocatore di ogni fila riceve un cucchiaino, le tre pentole d'acqua vengono posate in mezzo al campo e il gioco può avere inizio. Al "Via!" dato dal conduttore, i giocatori muniti di cucchiaino devono correre fino alle pentole, riempire i cucchiaini d'acqua e correre verso i loro compagni fermi in fondo al campo. Quando li hanno raggiunti, questi ultimi alzano da terra la gamba a cui è stato legato il bicchiere, facendo in modo che il ginocchio formi un angolo retto, e l'acqua viene versata dal cucchiaino nel bicchiere. I trasportatori d'acqua tornano indietro, consegnano il cucchiaino al compagno che li segue nella fila e così via. Vince la squadra che, dopo cinque minuti di gioco, ha più acqua nel suo bicchiere.

IL PASSACQUA

Occorrente: per ogni squadra: un bicchiere ed un secchio. Acqua a volontà per tutti quanti. Preparazione: le squadre si schierano una accanto all'altra, ciascuna con i propri giocatori disposti in modo da formare una fila indiana allungata. Tra un giocatore e l'altro della stessa squadra devono esserci cinque passi di distanza. A cinque passi dal primo giocatore di ogni squadra viene posato un secchio pieno d'acqua e a cinque passi dall'ultimo un bicchiere vuoto. Regole: al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra tuffa le mani chiuse a coppa nel proprio secchio, porta al secondo giocatore l'acqua che riesce a prendere e la versa nella coppa formata dalle sue mani. Il secondo giocatore la porta al terzo e così via, finché l'acqua non arriva all'ultimo, che la versa nel bicchiere. Nel frattempo il primo giocatore ha raccolto altra acqua, l'ha portata al secondo e così via. Vince la squadra che riempie per prima il proprio bicchiere.

PASSA LA SPUGNA

Materiale: due secchi, due caraffe, due spugne. I componenti di ciascuna squadra sono disposti in fila, all'inizio della fila c'è un secchio pieno d'acqua con una spugna. Al via, il concorrente più vicino al secchio prende la spugna imbevuta d'acqua e la passa al compagno che ha a fianco il quale a sua volta la passa a quello dopo e così via finché non arriva all'ultimo che, dopo aver strizzato la spugna nella caraffa, corre a prendere il posto del primo della fila e fa ripartire la spugna piena d'acqua. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, ha trasportato più acqua.

Giochi vari del mattino

ABBATTI LA TORRE

Con una pallina da ping-pong, abbattere la torre di bicchieri di plastica.

A CACCIA DELLA FRASE

Far trovare le parole (non le lettere che le compongono) da un giornale, ritagliandole e incollandole su un foglio, per ricostruire una frase dettata precedentemente. (attenzione: le parole che vanno a capo devono presentare il trattino; es: ta-vola).

ALCE ROSSO

Questo gioco deve essere fatto in un bosco. Ognuna delle due squadre nasconde la sua bandiera nel bosco insieme a un animatore che controllerà che la bandiera non sia né troppo visibile né troppo "imbucata" o troppo lontana dalla base. Una volta nascoste le bandiere, i giocatori iniziano a giocare in una radura sfidandosi a due a due in duelli come a scalpo: ognuno dovrà strappare all'altro –usando una mano sola- la coda infilata nei pantaloni (un pezzo di nastro bianco e rosso da cantiere che spunti per 40cm dalla cintura, pendendo sul sedere del giocatore). Ogni volta che un giocatore conquisterà uno scalpo lo consegnerà alla base e passerà di grado: con uno scalpo si diventa due calzini, con due si diventa guerriero, poi guerriero scelto, poi sciamano; ogni promozione è segnata con un segno di tempera sulle guance, a mo' di indiano. Con cinque scalpi conquistati si diventa Alce Rosso e si riceve un segno sulla fronte. Solo gli Alce Rosso possono andare finalmente nel bosco a cercare la bandiera nemica e possono essere sfidati solo da un avversario di pari grado.

I giocatori che perdono lo scalpo vanno alla base e se ne fanno consegnare un'altro: non ci sono abbassamenti di grado.

BATTE IL PICCHIO SULLA PANCA

Giocatori: almeno una quindicina, ma è meglio se sono di più. Un conduttore. Occorrente: cinque cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco, con sopra disegnati altrettanti contrassegni diversi. Una seggiolina per ogni giocatore. I giocatori si siedono in ordine sparso, ad un passo di distanza uno dall'altro. Il conduttore consegna i cinque cartoncini ad altrettanti giocatori, che li guardano con attenzione, li posano sulla propria seggiolina e svolazzano via, col volo ondeggiante del picchio verde. Mentre i giocatori si spostano di qua e di là, battendo energicamente su tutto ciò che trovano fatto di legno, il conduttore cambia di posto i cinque cartoncini. Al grido "Arriva il contadino!", lanciato dal conduttore, i cinque picchi devono tornare velocemente a sedersi, ma non al posto di prima, bensì sulla seggiolina su cui è stato spostato il loro contrassegno. Un punto a chi ci riesce per primo. Il gioco viene ripetuto più volte, finché tutti i giocatori non hanno svolazzato per la stanza almeno cinque volte. Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Pomeriggio

Racconto: L'industrializzazione.

Gioco a tema: La catena di montaggio.

Riflessione guidata sul cambiamento

Rivoluzione è sinonimo di cambiamento e i cambiamenti non avvengono solo in campo tecnologico. È l'uomo che prima di tutto è soggetto a cambiamenti. Cosa cambieresti di te per migliorarti?

Giochi del pomeriggio

BIGLIARDO

Si scelgono due tiratori per squadra che si metteranno al centro del campo e cercheranno di far passare sotto le gambe degli avversari la palla tirandola con i piedi. I componenti delle squadre si metteranno vicino ad un avversario sugli angoli e sui lati del campo di gioco con le gambe ben aperte (come le buche di un tavolo da biliardo) e verranno eliminati sia che arrivi una palla nemica sotto le loro gambe sia che ne arrivi una amica (lanciata da un compagno di squadra). Chi fa buca a diritto a tirare ancora. Vice chi elimina tutti gli avversari (si può provare a tirare anche con le mani, si può dare un tempo limitato, si possono contare gli errori anziché i punti vale a dire contare quante volte la palla esce senza centrare nessuno, così da non avere eliminati ma buche sempre fisse;...)

LA BOLLA E LA BESTIA

Occorrente: una blubblatrice (anche detta "fabbrica-bolle"...), uno scatolone, un paio di forbici e qualche pennarello colorato.

Si disegna su un lato dello scatolone la faccia di un mostro (la bestia...) e si ritagliano al suo interno tre buchi: due più piccoli in corrispondenza degli occhi ed uno più grosso in corrispondenza della bocca. Si traccia a terra una riga, a tre passi di distanza dal tavolo su cui si posa lo scatolone. Il primo giocatore riceve la blubblatrice e il gioco può avere inizio. Ciascun giocatore, a turno, ha due minuti di tempo per produrre delle bolle di sapone e cercare di farle finire nella bocca del mostro. Le bolle devono sempre nascere dietro la linea tracciata a terra, ma per spingerle avanti, soffiando, ci si può poi avvicinare allo scatolone. Un punto per ogni bolla che finisce nella bocca del mostro ed una penalità per ogni bolla che gli finisce invece in un occhio. Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio finale (punti conquistati meno penalità ricevute) più alto.

I BRUCHI DI PRATO FIORITO

Occorrente: un foglio di cartoncino. Un paio di forbici. Cinque pennarelli di cinque colori diversi (rosso, giallo, verde, azzurro e viola). Si ricavano dal foglio di cartoncino un centinaio di petali lunghi tre-quattro centimetri e larghi la metà. Venti di questi petali vengono colorati di rosso, venti di giallo, venti di verde e così via. Tutti i petali vengono sparsi per il campo di gioco, come se il vento giocherellone avesse deciso di posarli un po' di qua e un po' di là. I giocatori di ogni squadra si dispongono in fila indiana, si mettono a quattro zampe e ciascuno di loro afferra le caviglie del compagno che lo precede. Nasceranno così tanti bruchi di cinque

giocatori ciascuno. Tutti i bruchi si schierano uno accanto all'altro ad un estremo del campo e il gioco può avere inizio. Al "Via !" i bruchi partono e gironzolano per il campo, cercando di raccogliere ad uno ad uno il maggior numero possibile di petali colorati. Ciascun giocatore può raccogliere solo i petali di un determinato colore. Il primo giocatore di ogni fila può raccogliere solo petali rossi, il secondo petali gialli, il terzo petali verdi, il quarto petali azzurri e il quinto petali viola. I cinque giocatori che compongono ogni bruco non devono mai staccarsi uno dall'altro. Se un bruco si divide in due, viene fatto fermare dal conduttore e una volta che la fila è stata ricomposta deve restare immobile per cinque secondi. Man mano che un giocatore raccoglie un petalo, lo porta con sé. Il gioco termina quando tutti i petali fatti cadere dal vento sono stati raccolti da qualche bruco. Vince il bruco che ha raccolto correttamente il maggior numero di petali.

LE CASSEFORTI

Occorrente: carta e matita. Il conduttore scrive su tanti foglietti di carta quanti sono i giocatori altrettanti numeri di dieci cifre, ripetendo poi le dieci cifre di ogni foglietto, ben mescolate tra loro, su un altro pezzo di carta. Dietro a tre di questi pezzi di carta scrive la parola "tesoro", dopo di che li piega tutti a metà e li chiude con due punti di pinzatrice, lasciando ben visibile la combinazione di dieci cifre. Non ci devono essere due serie di cifre uguali, ma ce ne possono invece essere di simili, per rendere più difficile il compito dei giocatori. I foglietti di carta scritti per primi finiscono nelle mani dei giocatori (uno a ciascuno...), i pezzi di carta piegati a metà vengono sparsi per la stanza e il gioco può incominciare. Ciascun giocatore legge il proprio foglietto e va a cercare il pezzo di carta piegato a metà che ha sopra gli stessi dieci numeri (seppure in sequenza diversa). Quando l'ha trovato, corre a portarlo al conduttore. Se non ha commesso errori, può aprire il pezzo di carta e guardare se contiene un "tesoro". Se c'è, lo consegna al conduttore e resta accanto a lui, mentre in caso contrario, corre ad aiutare un compagno. Quando i due trovano il pezzo di carta che stanno cercando, corrono dal conduttore tenendosi per mano. Tre punti a chi recupera per primo il proprio tesoro, due punti al secondo arrivato e uno al terzo. Gli eventuali aiutanti, guadagnano la metà dei punti conquistati dai compagni che hanno aiutato. Il gioco viene ripetuto più volte, chiudendo ogni volta i pezzi di carta prima di spargerli per la stanza e ridistribuendo ai giocatori i foglietti con le combinazioni, dopo averli mescolati per bene. Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Preghiera finale: Superstrada con Paolo

Una tenda come "casa", ma non sento nostalgia.

Quando Tarso dorme ancora questa strada è solo mia!

Di Gesù voglio i seguaci Con le loro falsità

Già son pronte le catene GUAI-A-CHI mi fermerà

SuPerStrada con Te, chi ti parla è quel Gesù:

Saulo, dimmi perché ce l'hai sempre su con me?

SuPerStrada con Te mille muri vanno giù

e dovunque vorrai la mia strada Tu sarai.

Sento ancora il profeta Anania: "Il Signore ti è apparso sulla via!"

Ora sei per me strumento perché a tutti annuncerai

che Gesù, morto e risorto vive-in-te se crederai...!

SuPerStrada con Me chi ti parla è quel Gesù:

la tua corsa sarà quella della santità.

SuPerStrada con Te mille muri vanno giù

e dovunque vorrai la mia strada Tu sarai.

Rosso: Non c'è mano senza corpo

Giallo: Attenzione ai più deboli

Verde: Uno!Un sol corpo un solo spirito in voi...

SuPerStrada con Me chi ti parla è quel Gesù:

al tuo fianco sarò e con te camminerò.

SuPerStrada con Te mille muri van giù

e dovunque vorrai la mia strada Tu sarai.

Ora "piccolo" è il nome mio

perché "grande" sia soltanto Dio!

Terza settimana - Martedì 14.07

Parola chiave: **Provvidenza.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 6,25-34)

Perciò vi dico: per la vostra vita non affannatevi di quello che mangerete o berrete, e neanche per il vostro corpo, di quello che indosserete; la vita forse non vale più del cibo e il corpo più del vestito? ²⁶ Guardate gli uccelli del cielo: non seminano, né mietono, né ammassano nei granai; eppure il Padre vostro celeste li nutre. Non contate voi forse più di loro? ²⁷ E chi di voi, per quanto si dia da fare, può aggiungere un'ora sola alla sua vita? ²⁸ E perché vi affannate per il vestito? Osservate come crescono i gigli del campo: non lavorano e non filano. ²⁹ Eppure io vi dico che neanche Salomone, con tutta la sua gloria, vestiva come uno di loro. ³⁰ Ora se Dio veste così l'erba del campo, che oggi c'è e domani verrà gettata nel forno, non farà assai più per voi, gente di poca fede? ³¹ Non affannatevi dunque dicendo: Che cosa mangeremo? Che cosa berremo? Che cosa indosseremo? ³² Di tutte queste cose si preoccupano i pagani; il Padre vostro celeste infatti sa che ne avete bisogno. ³³ Cercate prima il regno di Dio e la sua giustizia, e tutte queste cose vi saranno date in aggiunta. ³⁴ Non affannatevi dunque per il domani, perché il domani avrà già le sue inquietudini. A ciascun giorno basta la sua pena.

Racconto: LA PROVVIDENZA IN TRE BARCHE

Un prete stava preparando una predica sulla provvidenza, quandò sentì un gran boato. Si affacciò alla finestra e vide della gente che correva avanti e indietro in preda al panico e scoprì che aveva ceduto una diga, il fiume era in piena e stavano evacuando le persone. Il prete vide che l'acqua saliva dalla strada sottostante. Fece un pò fatica a soffocare il panico che lo stava attanagliando, ma disse: "Sono qui a preparare una predica sulla provvidenza ed ecco che mi si presenta l'occasione per mettere in pratica quello che racconto agl'altri: Non fuggirò, starò qui e confiderò nella salvezza che mi verrà dalla provvidenza Divina". Quando l'acqua raggiunse la sua finestra, arrivò una barca carica di persone. "Salti dentro, padre", gridarono. "No, no figli miei", replicò il sacerdote con calma. "Confido nella provvidenza di Dio che mi salverà". Il padre tuttavia salì sul tetto e, quando l'acqua arrivò fino lassù, passò un'altra barca carica di persone, le quali incoraggiarono il prete a salire. Ma egli rifiutò di nuovo. Alla fine dovette arrampicarsi in cima al campanile. Quando l'acqua gli arrivò alle ginocchia e gli mandarono un pompiere a salvarlo con una barca a motore, "No, grazie, amico", egli esclamò con un sorriso tranquillo. "Ho fiducia in Dio, capisce? Lui non mi abbandonerà". Quando il prete annegò e andò in Paradiso, la prima cosa che fece fu di lamentarsi con Dio: "Mi sono fidato di te! Perché non hai fatto niente per salvarmi?". "A dire il vero", rispose Dio, "ti ho mandato ben tre barche!"...

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

STRIZZO LA SPUGNA

I concorrenti si dividono in squadre: almeno tre concorrenti per squadra. I giocatori si posizionano in fila, uno dietro l'altro. All'inizio della fila viene posto un secchio pieno d'acqua con una spugna (uno per squadra, più sono i concorrenti più è divertente il gioco). A dieci metri circa in corrispondenza della fila, nonché del secchio, vengono poste tre bottiglie di plastica. I ragazzi a turno devono immergere la spugna nell'acqua e correre fino alle bottiglie, una volta arrivati devono strizzare la spugna cercando di far entrare più acqua possibile nella bottiglia.

TORELLO

Come la versione con il pallone, i giocatori delle squadre che partecipano si mettono in cerchio e un giocatore (o due) si mette nel mezzo. Al via i giocatori della squadra avversaria di quello nel mezzo devono passarsi il gavettone senza che gli venga intercettato da quello al centro (gli avversari in cerchio stanno fermi). Se viene intercettato (preso e non rotto), chi lo aveva tirato viene eliminato e un suo compagno va in mezzo. Anche se il gavettone cade chi lo ha toccato per ultimo viene eliminato. Vince la squadra che resta con più compagni (si possono togliere le eliminazioni e contare le intercettazioni e i gavettoni caduti;...)

I VASSOI DA SBARCO

Materiale: tavolette da piscina, bicchieri di plastica, segna percorso da piantare nel terreno.

Concorrenti uno per tavoletta. Fare un percorso con 8 bicchieri d'acqua a piedi nudi facendo attenzione a seguire il percorso.

ABBATTI LA TORRE

Due giocatori: sopra due tavoli posti uno di fronte all'altro a 4-5 metri di distanza, viene posta una bottiglia di plastica piena d'acqua. I concorrenti si disporranno dietro il rispettivo tavolo con le mani dietro la schiena. I concorrenti dovranno tirando un pallone abbattere la bottiglia avversaria che potrà rialzarla solo dopo che il pallone ha toccato terra. Una volta rialzata la bottiglia e recuperato il pallone procederà egli stesso al tiro. Vince chi svuota per primo la bottiglia avversaria.

Giochi vari del mattino

CIACOLÒN

Occorrente: solo lo spazio per giocare. Tutti i giocatori (i kekaosiani) si schierano su una riga, ad un estremo del campo. All'estremo opposto, invece, ecco il conduttore (il loquace Ciacolòn) che volta le spalle ai giocatori. Tutto è pronto per incominciare! Il conduttore pronuncia ad alta voce un numero, accompagnandolo con il nome del mezzo di trasporto su cui ha deciso di viaggiare ("Per dodici untzke viaggio in bicicletta !" L'untzka è un'unità di tempo variabile, la cui durata cambia col cambiare del mezzo di trasporto usato: un'untzka sui pattini a rotelle è più lenta di una in aeroplano e quindi dura di più). Inizia quindi a contare partendo dall'uno e procedendo con la velocità consentitagli dal mezzo di trasporto che ha scelto, fino a raggiungere il numero nominato. Nel far questo imita anche con la voce e con la mimica il movimento del veicolo per rendere il gioco più divertente (prova un po' ad immaginare Ciacolòn sugli sci d'acqua o a dorso di cammello...). Contemporaneamente i giocatori si spostano verso di lui camminando in modo che ad ogni passo il tacco del piede davanti si fermi contro la punta del piede dietro. L'aiutante dall'occhio di falco sta bene attento che tutti si muovano correttamente, senza barare, e rimanda indietro chi sbaglia. I giocatori partono quando il conduttore inizia a contare e devono fare in modo di essere immobili quando arriva al numero scelto. In quel momento, infatti, Ciacolòn si volta di scatto e rispedisce indietro chiunque scopre in movimento. Sceglie quindi un altro numero e un altro mezzo di trasporto, volta di nuovo le spalle ai giocatori e ricomincia a contare, permettendo loro di ripartire: tacco contro punta, tacco contro punta e così via. Se si vuole rendere il gioco più impegnativo, basta che il conduttore rimandi indietro anche i giocatori che scopre, quando si volta, fermi con un piede staccato dall'altro e non con la punta di uno contro il tacco dell'altro. Vince chi arriva per primo a toccare la schiena del conduttore (chi viene guarito per primo da Ciacolòn).

CINQUE LEPRI

Giocatori: da due a quattro. Occorrente: un mazzo di carte senza le figure e i jolly. Si mescola per bene il mazzo di carte. A turno, ciascun giocatore prende una carta e dice tante parole quanto è il valore della carta pescata. Se la carta è di cuori, le parole devono essere nomi di animali, se è di quadri nomi di città italiane, se è di picche nomi propri di persona e se è di fiori nomi di oggetti. Trenta secondi di tempo per le carte dall'uno al cinque, un minuto per le carte dal sei al dieci. Se riesce nel proprio intento, il giocatore guadagna tanti punti quanto è il valore della carta presa (e quindi quanti sono i nomi detti). A questi punti ne vanno aggiunti altri due per ogni nome detto formato da tante lettere quanto è il valore della carta presa (fa conquistare altri due punti, per esempio, la parola lepree pronunciata dopo aver pescato il cinque di cuori). Non vale ripetere un nome già detto da qualcuno (neanche se questo nome non ha fatto conquistare punti a chi l'ha pronunciato, perché il giocatore non è riuscito a dire il numero richiesto di parole nel tempo a sua disposizione). Il gioco prosegue sino a che non terminano le quaranta carte del mazzo. Se si gioca in tre, per fare le cose giuste ci si ferma dopo la trentanovesima carta. Vince il giocatore che, alla fine del gioco, possiede il maggior numero di punti.

LA COCCINELLA, LA TARTARUGA E LA LEPRE

... hanno una concezione del tempo molto diversa dalla nostra. Quello che per noi è un minuto, per la coccinella dalla vita breve è un lungo periodo, per la longeva tartaruga è poco più di un attimo e per la lepre sono "due minutini" se sta rosicchiando la tenera erbetta primaverile, ma diventa un secolo se sta scappando dalla volpe affamata !

Il conduttore sceglie tre animali (cinque, se ritiene i giocatori particolarmente in gamba) e spiega velocemente come scorre il tempo per ciascuno di loro, scandendolo, magari, con il battito delle mani perché i giocatori lo comprendano meglio. Nel caso illustrato, per esempio, la mani verranno battute tre volte per ogni secondo per la coccinella, una volta ogni cinque secondi per la tartaruga e una volta ogni due per la lepre (che sta mangiando...).

A questo punto inizia il gioco vero e proprio. Il conduttore nomina uno degli animali scelti e dà il "Via !". Ciascun giocatore deve contare mentalmente il tempo che passa, usando l'unità di misura di quell'animale e fermandosi allo "Stop !" del conduttore. Altro animale, altro "Via !": il tempo scorre ora in modo diverso. Altro "Stop !" e il numero ottenuto questa volta va a sommarsi a quello ottenuto in precedenza. Si prosegue in questo modo per un po', dopo di che ciascun giocatore comunica al conduttore il numero finale che ha ottenuto. Vince chi si avvicina maggiormente al numero ricavato nello stesso modo da chi ha condotto il gioco.

LA COLLANA DI SILVANA

Occorrente: una quarantina di cartoncini quadrati di cinque centimetri di lato, di molti colori diversi. Una macchinetta per fare i buchi. Un po' di filo di lana. Su ogni cartoncino viene fatto un buco, non sempre nella stessa posizione rispetto ai bordi del quadrato. Il conduttore lega al dito indice della propria mano destra un filo di lana lungo una cinquantina di centimetri, i cartoncini vengono sparsi per la stanza e il gioco può avere inizio. I giocatori, a turno, vengono chiamati dal conduttore e raccolgono uno o più cartoncini, che infilano poi sul filo di lana. I bimbi di tre anni raccolgono un solo cartoncino, i bimbi di quattro anni ne raccolgono due, di due colori diversi, e i bambini di cinque anni ne raccolgono tre. Chi ha raccolto due o tre cartoncini, deve infilarli contemporaneamente, sovrapponendo i buchi e tenendoli nella posizione giusta. Il gioco termina quando anche l'ultimo cartoncino è entrato a far parte della collana. Tendendo il filo e facendolo vibrare, i cartoncini si allontanano uno dall'altro, distribuendosi lungo la collana.

Pomeriggio

Racconto: Don Bosco entra nei Francescani.

Gioco a tema: Quali doni per consigliare.

Riflessione guidata sulla provvidenza

Vi ricordate al tempo di Mosè? La manna dal cielo, l'acqua sgorgata dalle rocce... e al tempo di Gesù la moltiplicazione dei pani e dei pesci... si dice che la provvidenza ha sempre un nome: il primo nome è Gesù, il secondo è quello di chi si rende disponibile ad aiutarlo aiutando gli altri. Chi nella tua vita è stato o è provvidenza?

Giochi del pomeriggio

CORDA DI VESTITI

Si formeranno più squadre e verrà fissato un tempo limite entro il quale ciascuna squadra dovrà cercare di formare con i propri vestiti la corda più lunga.

CRICKET UMANO

Sostituendo alle porte le gambe aperte dei compagni lungo un percorso definito dall'animatore e utilizzando il piede come mazza si cercherà di far passare la palla, nel minor numero di tentativi, sotto tutto il percorso, facendo tirare ogni volta al "giocatore-porta" che è stato l'ultimo ad essere attraversato (in pratica ogni "porta" tirerà in quella successiva). Le due squadre possono essere affiancate (cioè le porte sono coppie di porte avversarie a contatto) e per essere superate si potrebbe anche far passare il pallone sotto una qualsiasi delle coppie di porte. Vince chi arriva prima alla porta finale e la supera. (Si potrebbe variare il gioco facendo sì che ogni squadra passi esclusivamente sotto le gambe dei compagni e in caso di tunnel agli avversari, questi gli rubino la posizione -se è più avanti della loro- e proseguano con il loro pallone lasciando agli sfortunati il compito di ripartire dal pallone più arretrato;...)

CUCCIOLI

Occorrente: otto foto di animali adulti (una talpa, uno scoiattolo, una tartaruga...). Per ognuno di questi animali, otto piccoli disegni raffiguranti cuccioli dell'animale. Gli otto disegni possono essere tutti uguali oppure (meglio ancora...) rappresentare i cuccioli in posizioni diverse (magari anche parzialmente nascosti, purché si capisca che animali sono). Un pennarello di un colore diverso per ogni squadra. Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo di gioco, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore posa le otto foto di animali adulti all'estremo opposto del campo e sparge qua e là i disegni raffiguranti i cuccioli, girandoli in modo che non sia possibile vedere cosa c'è sopra senza voltarli. Ogni squadra riceve un pennarello colorato e il gioco può avere inizio. Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa con il pennarello in mano, traccia una piccola croce dietro ad uno dei disegni sparsi per il campo, lo raccoglie e corre a portarlo accanto alla foto del corrispondente animale adulto. Fatto questo, torna indietro e consegna il pennarello al secondo giocatore della squadra, che parte a sua volta e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cuccioli in giro per il campo. A questo punto il conduttore controlla i disegni che sono stati posati accanto alle varie fotografie ed assegna ad ogni squadra un punto per ogni cucciolo portato accanto al proprio genitore e una penalità per ogni cucciolo portato per errore vicino ad un altro animale. Vince la squadra che raggiunge il punteggio finale (dato dai punti guadagnati meno le penalità ricevute) più alto.

CUORI

Quattro giocatori, tredici carte ciascuno. A turno, ogni giocatore posa una carta davanti a sé. La più bassa delle quattro carte, indipendentemente dal suo seme, prende le altre tre. Se più carte hanno lo stesso valore, prende la prima che è stata posata sul tavolo. Le carte prese vanno tenute in un mazzetto, coperto, davanti a sé. Scopo del gioco è cercare di prendere le carte di cuori. Al termine della partita, infatti, ogni carta di cuori porterà al suo possessore un certo numero di punti: tredici l'asso, dodici il due, undici il tre e così via, fino ad un solo punto per il re. Vince chi conquista il maggior numero di punti. Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza: 1) riempirsi la bocca di grissini friabilissimi e ripetere per tre volte lo scioglilingua: "Spesso spaventosi spioni sparpagliano spiacevoli spine, spostano spilli sporchi, spalmano, spendono, spingono e spengono."; 2) attraversare la stanza mettendo un piede davanti all'altro (tacco contro punta) con le scarpe legate tra di loro; 3) contare a ritroso da cinquanta a zero, sostituendo ogni multiplo del tre con un singhiozzo e ogni multiplo del cinque con una pernacchia (i numeri multipli sia di tre che di cinque si meritano entrambi i versi).

Preghiera finale: Forza venite gente, Sorella provvidenza

*Io Francesco, coi miei compagni, Fra' Masseo e Frate Maggio.
Piedi scalzi, sempre in viaggio sulla strada polverosa.
Poco pane, poco pane per mangiare. Tanta terra, tanta terra per dormire.
Rondinelle del Signore, è uno zingaro il vostro cuore
E sulla strada... La strada stretta...
...polverosa...che porta in cielo.
...d'ogni cosa saremmo senza.
Se sorella Provvidenza, non venisse incontro a voi.
Perché siete di quelli che non hanno paura,
perché siete di quelli che non vogliono niente, niente, niente.
E non comprate, e non vendete e non prestate e non riavete.
Perché voi soli siete certi ch'io ci sia e seminate la speranza per la via:
un grappolo d'uva e una fonte chiara non mancherà.
Vai Francesco coi tuoi compagni centomila piedi scalzi,
tasche vuote e cuore in festa.
Dal tuo seme una foresta.*

Terza settimana - Mercoledì 15.07

Parola chiave: **Servizio.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (Mt 26,6-13)

Mentre Gesù si trovava a Betània, in casa di Simone il lebbroso, gli si avvicinò una donna con un vaso di alabastro di olio profumato molto prezioso, e glielo versò sul capo mentre stava a mensa. I discepoli vedendo ciò si sdegnarono e dissero: "Perché questo spreco? Lo si poteva vendere a caro prezzo per darlo ai poveri!". Ma Gesù, accortosene, disse loro: "Perché infastidite questa donna? Essa ha compiuto un'azione buona verso di me. I poveri infatti li avete sempre con voi, me, invece, non sempre mi avete. Versando questo olio sul mio corpo, lo ha fatto in vista della mia sepoltura. In verità vi dico: dovunque sarà predicato questo vangelo, nel mondo intero, sarà detto anche ciò che essa ha fatto, in ricordo di lei".

Racconto: LA PECORELLA E IL MAIALINO

Una mattina luminosa, una pecorella e un maialino si avviarono nel mondo in cerca di una casa.

-Ci costruiremo noi una casa – dissero la pecorella e il maialino dalla coda arricciata. – E li vivremo insieme.

Cammina e cammina, incontrarono un coniglietto.

-Dove state andando?- chiese il coniglietto

-Stiamo andando a costruirci una casa- risposero i due.

-Posso venire con voi?- chiese il coniglio

-Come puoi aiutarci?- domandarono i due amici al coniglietto

-Posso tagliare la legna con i denti e portarla con le zampe!-rispose il coniglio.

-Bene allora puoi venire con noi.

Lungo il cammino i tre amici incontrarono un gallo.

-Dove state andando?- chiese il gallo

-Stiamo andando a costruirci una casa- risposero i tre.

-Posso venire con voi?- chiese il gallo.

-Come puoi aiutarci?- domandarono i tre amici al gallo.

-Posso svegliarvi con il mio canto soave- rispose il gallo

-Bene allora puoi venire con noi.

Così i quattro percorsero un lungo tratto di strada, finché non trovarono un posto adatto per costruire la casa.

Lavorarono di buona lena e in armonia vissero felici e contenti nella loro piccola casetta.

Padre nostro

Giochi d'acqua del mattino

ACQUA AL MURO

Occorrente: per ogni squadra: un secchio e tanti palloncini gonfiabili quanti sono i suoi giocatori moltiplicati per due. Per il conduttore: un muro, qualcosa per tracciare righe sul terreno di gioco e acqua a volontà.

Le squadre si schierano a due passi una dall'altra lungo la linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore riempie i palloncini d'acqua, li chiude ermeticamente e li distribuisce alle squadre. In fondo al campo, contro un muro, vengono posati i secchi, ognuno in corrispondenza di una diversa squadra (e quindi a due passi uno dall'altro). A tre metri dal muro viene tracciata a terra una riga e il gioco può avere inizio. Il primo giocatore di ogni squadra prende un palloncino, corre in fondo al campo e,

senza superare la riga tracciata a terra, lo lancia contro il muro, cercando di farlo scoppiare e di far finire l'acqua che ne esce nel secchio della propria squadra. Se il palloncino non scoppia, lo raccoglie e lo riporta indietro. In tutti i casi, torna tra i compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via. I palloncini riportati indietro finiscono tra quelli in attesa di essere lanciati. Il gioco termina quando una delle squadre non ha più palloncini da far scoppiare. Vince la squadra che, alla fine del gioco, ha più acqua nel proprio secchio (indipendentemente da chi ha lanciato l'ultimo dei suoi palloncini, facendo così terminare il gioco).

ACQUA BASKET

Materiale: 2 secchi; palloncini

Fare centro sul secchio pieno d'acqua. 3 tentativi.

ADDENTA IL PRISMA

Materiale: 10 mele, 2 bacinelle con acqua.

Due concorrenti si sfidano per chi riesce senza l'aiuto delle mani ad addentare la mela per primo. Non cambiare ogni volta l'acqua o la mela (solo dopo 25 giocatori). LUOGO: campo interno

ALTA MAREA

L'animatore predispone sul campo di gioco tanti bicchieri di carta: abbastanza vicini tra loro, ma non troppo. Tanto da poterci camminare attraverso pur con una certa difficoltà. Gareggia una squadra per volta: parte il primo partecipante che, con una spugna imbevuta in un catino d'acqua, dovrà riempire il primo bicchiere della fila. Lo stesso tornerà indietro e, a staffetta, partirà il secondo che farà la medesima cosa. Via via che il gioco diventerà sempre più difficile dovendo stare attenti a non rovesciare i bicchieri già riempiti. Il gioco è a tempo. Vince chi... terminato il gioco e vuotati i bicchieri in un recipiente, avrà raccolto più acqua.

Giochi vari del mattino

CUSCINO

I giocatori si siedono per terra in cerchio e uno di loro va in mezzo. Inizia un ragazzo seduto dicendo il nome di un suo compagno; quello in centro ha in mano un cuscino leggero (o un tubo di fogli di giornale) e dovrà sbatterlo in testa al ragazzo chiamato. Questo, per non essere colpito, dovrà dire il nome di un altro giocatore che a sua volta, per non essere colpito, chiamerà un'altro. Questo gioco si può rendere più difficile assegnando a ognuno nomi di animali o pseudonimi di fantasia.

DA CHICHIBIO

Giocatori: due o più squadre di otto-dieci giocatori ciascuna. Un conduttore. Occorrente: tanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco quanti sono i giocatori. Un pennarello.

Il conduttore sceglie per ogni squadra il nome di un cibo. Questo nome deve essere composto da tante lettere quanti sono i giocatori della squadra e può anche essere immaginario (inventato, cioè, lì per lì, dal conduttore). Su ogni cartoncino scrive da una parte una di queste lettere e dall'altra il posto che la lettera occupa nel nome del cibo. Dispone poi i cartoncini che compongono ciascun nome a terra, a un estremo del campo di gioco, con le lettere verso il terreno e i numeri verso l'alto. Le squadre si schierano all'estremo opposto del campo, ciascuna con i propri giocatori in fila indiana in corrispondenza del nome assegnato loro dal conduttore. Ogni gruppo nomina il proprio caposquadra e il gioco può incominciare. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge il cartoncino con il numero uno posto di fronte al suo gruppo, lo legge e, stando dov'è, rappresenta ai compagni la lettera che c'è sopra, formandola sul terreno saltando su un piede solo. Posa il cartoncino (sempre con il numero verso l'alto), si siede a terra e resta in assoluto silenzio. Parte quindi il secondo giocatore e così via. Il compito di interpretare le lettere è del caposquadra, aiutato di volta in volta dai compagni che sono ancora con lui. Quando anche l'ultimo cartoncino si è seduto a terra dopo aver rappresentato la sua lettera, il caposquadra parte, legge l'ultimo cartoncino e comunica al conduttore il nome del cibo. Vince la squadra che comunica per prima, con esattezza, il suo nome al conduttore. Se nessuna squadra ci riesce, vince quella che sbaglia meno lettere (a parità di lettere sbagliate conta di nuovo il tempo impiegato).

DALLE SCARPE AL CAPPELLO

Giocatori: da due a quattro. Occorrente: cinquantasei cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Una scatola di pennarelli colorati. Cinquantadue cartoncini vengono divisi, per mezzo di due righe perpendicolari, in quattro parti uguali. In ognuna delle quattro parti viene disegnato un diverso indumento, scelto tra sette: le scarpe, le calze, i pantaloni, la camicia, la cravatta, la giacca e il cappello. In ognuna delle quattro parti, l'indumento di volta in volta scelto viene disegnato in un numero differente di esemplari (variabile da uno a sette), usando quattro colori diversi (scelti tra i sette colori dell'arcobaleno) per i quattro tipi di indumento (per esempio: tre calze rosse, due paia di pantaloni blu, sette cravatte gialle e quattro

cappelli arancione). Sui vari cartoncini devono esserci indumenti di tutti i tipi, in tutte le quantità e di tutti i colori. Sui quattro cartoncini rimasti vengono invece disegnati altrettanti personaggi, con indosso sette diversi indumenti di sette colori differenti. Addosso ai quattro personaggi non ci possono essere indumenti uguali dello stesso colore. Si posano i cartoncini con i quattro personaggi in un angolo del tavolo, con la parte illustrata bene in vista, e si mescolano con cura tutti gli altri. Fatto questo, si posano quattro cartoncini presi dal mazzo sul tavolo (anche stavolta con i disegni bene in vista), si dividono equamente tutti gli altri tra i giocatori ed il gioco può avere inizio. A turno, i giocatori devono cercare di impadronirsi dei cartoncini con gli indumenti posati sul tavolo. Per farlo, devono poter giocare un cartoncino con lo stesso numero complessivo di indumenti (restando all'esempio di prima, tre più due più sette più quattro... sedici) o con uno dei quattro indumenti dello stesso colore del medesimo indumento presente sul cartoncino posato sul tavolo. I cartoncini conquistati e quelli usati per conquistarli vengono posati in un unico mazzo, coperto, davanti a sé. Se un giocatore non può conquistare nessuno dei cartoncini presenti sul tavolo, deve posarne uno dei propri. Man mano che il gioco prosegue, chi possiede, nel mazzo davanti a sé, sette indumenti uguali, per tipo e colore, a quelli indossati da uno dei quattro personaggi, mostra i relativi cartoncini ai compagni e mette nel proprio mazzo anche il cartoncino del personaggio. Il gioco termina quando anche l'ultimo cartoncino è stato giocato. Un punto per ogni cartoncino contenente indumenti presente nel proprio mazzo e dieci punti per ogni cartoncino-personaggio. Vince il giocatore che conclude il gioco con il punteggio più alto.

10 PASSAGGI

La squadra che attacca deve riuscire a fare dieci passaggi consecutivi senza farsi rubare la palla e senza farla cadere, altrimenti passa in difesa. Non si può avere contatto fisico con gli avversari ma solo ostruzione. (come varianti si può permettere il contatto fisico dove a giocare siano i grandi; si può considerare errore passare la palla a chi ce l'aveva appena passata; si può obbligare il giocatore con la palla a restare fermo sino a quando non l'ha passata;...)

DIFESA DEL TESORO

Si deve difendere, dalla conquista, il pallone posto da ogni squadra nella propria metà campo all'interno di un'area definita e visibile. Al via i giocatori possono fare due cose: difendere il proprio campo di gioco toccando e bloccando gli avversari quando entrano o, decidersi ad entrare nel campo nemico per rubare la palla nella zona franca e riportarla a "casa". Nella zona franca (quella dove c'è il pallone) possono entrare solo gli avversari che non potranno lanciare la palla ai compagni ma solo consegnarla; se tentano di scappare e vengono presi devono rimanere fermi dove sono in attesa che un compagno li liberi toccandoli. (Si può dare un tempo massimo; oppure il tesoro va riportato nella zona franca se si viene presi; i prigionieri diventano rocce definitivamente e resteranno nel campo avversario senza più potersi liberare;...)

DINAMITE

L'arbitro accenderà un fiammifero. Le due squadre dovranno fare qualcosa di particolare (per esempio: portare più oggetti possibili da un luogo ad un altro, fare una torre, fare una catena di vestiti, rimettersi le scarpe riunite al centro...), prima che il fiammifero (la dinamite) si spenga (esploda). Vince chi porta maggiormente a termine la propria missione.

Pomeriggio

Racconto: Don Bosco entra in seminario.

Gioco a tema: Dalla vestizione alla prima messa.

Riflessione guidata sul servizio

Anche l'autobus è un servizio... pubblico! E forse non è proprio quello che don Bosco ci propone. Cosa è per te il servizio gratuito?

Giochi del pomeriggio

DIN, DON, DAN, DEN

Occorrente: cinque palle. Il conduttore chiama quattro giocatori e assegna a ciascuno di loro il suono di una delle quattro campane di Tuttiqwà (campane che, come tutti ben sanno, fanno "Din ! Don ! Dan

! Den !") Un quinto giocatore (il campanaro Martino) si ferma a cinque passi dalle campane e il gioco ha inizio. Il conduttore comunica a Martino una sequenza di cinque suoni, che il campanaro deve ottenere colpendo con una palla le relative campane. Per far questo, deve non solo avere una buona mira, ma anche ricordarsi quale suono è abbinato ad ogni compagno. Le campane, ovviamente, non possono spostarsi per evitare di essere colpite. Quando una campana viene colpita, emette il proprio suono. Se la sequenza è esatta, il conduttore comunica a Martino altri sei suoni, poi, eventualmente, altri sette e così via, fermandosi al primo errore (di mira o di memoria) del campanaro. Il gioco viene poi ripetuto cambiando sia il campanaro, sia le quattro campane e così via. Vince il campanaro che suona più campane prima di commettere un errore che lo costringa a smettere.

I DINOSAURI FRUTTIVORI

Tra le centinaia di specie di dinosauri sparse per tutta la Terra, quattro hanno attirato l'attenzione degli scienziati a causa della loro alimentazione molto particolare. L'Emanobos si nutre solo di ananas e percorreva fino a centoventi chilometri al giorno per trovarne di ben maturi. L'Orisaropo preferiva gli avocado. L'agile Bucitinopo si arrampicava sugli alberi in cerca di banane, mentre il piccolo Comirotton si nutreva esclusivamente di ribes. Nessuna di queste quattro specie durò a lungo: la vita è decisamente più facile per chi mangia di tutto! Giocatori: quanti si vuole. Occorrente: carta e matita per tutti. Ciascun giocatore ha cinque minuti di tempo per scrivere il maggior numero possibile di parole-ananas. Si tratta di parole formate da un numero pari di lettere non inferiore a quattro, inizianti con una vocale seguita da una consonante seguita da un'altra vocale e così via, fino a terminare con una consonante. Un punto a chi scrive il maggior numero di parole, un punto a chi trova la parola più lunga e un punto a chi scrive più parole non usate dai compagni. Una volta sfamato l'Emanobos, bisogna accontentare l'Orisaropo, cercando questa volta parole-avocado, formate da un numero dispari di lettere non inferiore a cinque e inizianti con una vocale. Anche qui vocali e consonanti si alternano, portando così ad una vocale finale. Cinque minuti di tempo e stessi criteri di prima per assegnare i punti. Altri cinque minuti verranno dedicati a nutrire il Bucitinopo con le parole-banana (numero di lettere non inferiore a sei, alternarsi di consonanti e vocali, consonante iniziale e vocale finale) e infine cinque per dar da mangiare al Comirotton con le parole-ribes (numero di lettere dispari non inferiore a cinque, alternarsi di consonanti e vocali, consonante all'inizio e alla fine). Vince chi termina il gioco con il punteggio più alto.

DOMINO

Quattro giocatori, tredici carte ciascuno. Si inizia la partita da chi possiede il sette di cuori, che viene posato in mezzo al tavolo. Il secondo giocatore può attaccarsi a questa carta (posandoci accanto il sei o l'otto di cuori), oppure calare un altro sette e così via. Man mano che si va avanti è possibile attaccarsi a uno degli estremi di una qualsiasi delle catene già iniziate o iniziare una catena nuova posando sul tavolo un sette. Chi non ha la possibilità, quando viene il suo turno, di fare niente di tutto questo, lascia proseguire il gioco senza posare sul tavolo alcuna carta. Vince chi termina per primo le carte che ha in mano. Il vincitore può scegliere quale dei suoi tre avversari dovrà fare una penitenza: 1) cantare nome, cognome e indirizzo di almeno cinque amici sulle note di "Quel mazzolin di fiori"; 2) leggere dieci righe dell'elenco telefonico (numeri compresi) con lo stesso tono con cui Amleto recita il suo celebre "Essere o non essere"; 3) pronunciare i nomi dei sette nani con una voce da cartoni animati e quelli dei sette re di Roma con una voce da film comico (e poi, magari, anche i sette colori dell'arcobaleno con una voce da film fantasy e i sette vizi capitali con una voce da film dell'orrore).

L'ERMELLINO

...in inverno è quasi completamente bianco: le uniche macchie nere su tanto candore sono gli occhi e la punta della coda. Ciascun giocatore cerca, per conto proprio, una parola, più lunga possibile, che contenga, nell'ordine, l'iniziale del suo nome e del suo cognome.

Un punto per chi trova la parola più lunga. In caso di parole della stessa lunghezza, il punto va a quella in cui le lettere sono più lontane una dall'altra. Nel caso di Enrico Ottavo, per esempio, (il figlio di Giovanni e Laura Ottavo e non il discendente di Enrico VII...) la parola "alberello" (nove lettere) batte "quaderno" (otto lettere), ma viene battuta proprio da "ermellino" (stessa lunghezza, ma con quattro lettere tra la "e" e la "o": in caso di più lettere uguali conta sempre la più vicina). Tutte queste parole, però, vengono abbondantemente superate da precipitevolissimevolmente !

Si può poi giocare con le iniziali del giorno e del mese di nascita, del nome e del numero della via in cui si abita, con la seconda e la quinta lettera del nome di battesimo e così via. Quando una parola viene usata da un giocatore, non può più essere usata né da lui né dagli altri. Se si vuole rendere il gioco più impegnativo, basta cercare, al posto di parole qualsiasi, nomi di animali, di città italiane, di cantanti o... di giocatori di hockey su prato.

Preghiera finale: Ci vuole un fiore

*Le cose di ogni giorno raccontano segreti
a chi le sa guardare ed ascoltare.*

*Per fare un tavolo ci vuole il legno
per fare il legno ci vuole l'albero
per fare l'albero ci vuole il seme
per fare il seme ci vuole il frutto
per fare il frutto ci vuole un fiore
ci vuole un fiore, ci vuole un fiore,
per fare un tavolo ci vuole un fio-o-re.*

*Per fare un fiore ci vuole un ramo
per fare il ramo ci vuole l'albero
per fare l'albero ci vuole il bosco
per fare il bosco ci vuole il monte
per fare il monte ci vuol la terra
per far la terra vi Vuole un fiore*

*per fare tutto ci vuole un fio-r-e
Per fare un tavolo ci vuole il legno
per fare il legno ci vuole l'albero
per fare l'albero ci vuole il seme
per fare il seme ci vuole il frutto
per fare il frutto ci vuole il fiore
ci vuole il fiore, ci vuole il fiore,
per fare tutto ci vuole un fio-o-re.*

*Le cose di ogni giorno raccontano segreti
a chi le sa guardare ed ascoltare...*

Terza settimana - Giovedì 16.07

Parola chiave: **Accoglienza.**

Mattino

Preghiera del mattino

Vangelo di riferimento (*Lc 9,46-48*)

"Chi accoglie questo fanciullo nel mio nome, accoglie me; e chi accoglie me, accoglie colui che mi ha mandato. Poiché chi è il più piccolo tra tutti voi, questi è grande".

Racconto: ACCOGLIERE

Il parroco di una chiesa di un paesino, l'anno scorso durante la sua omelia a messa ha chiesto se qualcuno poteva accogliere in casa propria una coppia di giovani stranieri (quindi extra-comunitari), di un'altra religione, che non avevano trovato alloggio da nessuna parte. Il parroco specificò anche che la coppia aveva appena avuto un bambino. Allora, cominciarono i commenti: "Quando è nato il mio fratellino faceva solo chiasso, piangeva sempre, non se ne poteva proprio". "Parroco perché non gli dai una camera della canonica?". "Sono stranieri? No, mai fidarsi!"

Beh, adesso vi dico com'è andata. Nessuno alzava la mano, il parroco intanto stava zitto, poi finalmente si alza una mano, e tutti tirano un sospiro di sollievo. Eppure vi dico che c'erano più di 500 persone in quella chiesa, tutti cristiani, tutti credenti, tutti pieni di fede in quella notte di natale (infatti era proprio la messa di natale). Il parroco ringraziò della disponibilità che quella donna aveva avuto per accogliere questa giovane coppia e le diede altre informazioni: il marito si chiamava Giuseppe, la giovane sposa Maria e il bambino Gesù. Per accoglierli sarebbe stato sufficiente aprire il cuore. Voi che avreste fatto?

Ave, o Maria

Giochi d'acqua del mattino

LE BARELLE

A coppie ogni squadra cerca di portare il maggior numero di gavettoni dall'altra parte del campo, tenendoli sulla pancia di un compagno usato come barella cioè: preso mani e piedi dai compagni. (si può dare un tempo massimo; un massimo numero di gavettoni per squadra;...)

LA FOGLIA GALLEGGIA

Giocatori: due squadre di cinque-dieci giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: due secchi pieni d'acqua. Una trentina di oggetti diversi, quindici che galleggiano e altrettanti che vanno a fondo.

Le due squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ognuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, dalla parte opposta del campo di gioco, viene posato un secchio pieno d'acqua. I trenta oggetti vengono sparsi per il campo, mescolati tra loro, e il gioco può avere inizio. Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un oggetto e lo posa nel proprio secchio. I giocatori della prima squadra devono cercare di raccogliere solo gli oggetti che galleggiano, i loro avversari solo quelli che vanno a fondo. Quando il primo giocatore torna indietro, parte il secondo e così via, fino a quando non ci sono più oggetti in campo. Se, ad un certo punto, un giocatore non trova più nessun oggetto che gli serve (perché pensa che gli oggetti ancora in campo siano tutti della squadra avversaria), ne raccoglie comunque uno, che non mette però nel proprio secchio (sarebbe un errore...), ma consegna al conduttore. Quando non ci sono più oggetti in giro, si controlla il contenuto dei due secchi. Un punto per gli oggetti "giusti" e una penalità per quelli "sbagliati" posati nel proprio secchio. Vince la squadra che realizza il punteggio finale (punti meno penalità) più alto.

GAVENTO

È una sorta di corsa olimpica fatta a più batterie tenendo un gavettone sotto il mento e le mani dietro la schiena. Vince chi arriva primo senza far cadere il gavettone (si può fare una corsa a staffetta con un percorso in cui il gavettone è il testimone;...)

GIOCO DEL POMPIERE

Materiale: 2 secchi, bicchieri di plastica; 4 bottiglie di plastica. 4 concorrenti (uno contro l'altro). I giocatori riempiono le bottiglie vuote (facendo un determinato percorso) con i bicchieri riempiti dai secchi. Vince chi ha riempito di più la bottiglia. Luogo: campo interno.

Giochi vari del mattino

ESCI, SE SEI CAPACE...

Giocatori: due. Occorrente: due fogli di carta a quadretti e altrettante matite. Ogni giocatore delimita sul proprio foglio due quadrati di quindici caselle di lato. Fatto questo, dissemina nel primo quadrato trenta siepi di un quadretto ciascuna (ricalcando con la matita il lato del quadretto dove vuole far sorgere la siepe). Non ci possono essere più di quattro siepi attaccate una all'altra, neanche cambiando direzione. A sinistra di ogni quadrato numera dall'alto al basso le file di quadretti (dall'uno al quindici...), mentre ai suoi piedi contrassegna le colonne verticali con una serie di lettere disposte in ordine alfabetico (dalla A alla Q...). La casella di entrata del labirinto è quella in alto a sinistra (la A1), quella di uscita viene decisa dal giocatore. Nel disporre le siepi bisogna tener conto che deve essere possibile, ovviamente, raggiungere l'uscita partendo dall'ingresso. Ciascun giocatore comunica all'altro il punto di uscita del proprio labirinto, identificandolo con le sue coordinate (Q6, Q9, L15...). Alternandosi in continuazione, i due giocatori pongono una domanda all'avversario e gli comunicano poi quale mossa intendono fare. La domanda deve riguardare l'esistenza o meno di una siepe in un determinato punto ("C'è una siepe tra B4 e C4?"). La mossa va fatta comunicando una serie di non più di cinque spostamenti tra caselle che abbiano sempre un lato in comune ("Vado da A1 a B1, poi a B2, poi a C2, poi a D2 e infine a D3.") L'avversario risponde alla domanda ("No, non c'è nessuna siepe tra B4 e C4!") e indica fino a dove gli spostamenti non sono impediti dall'esistenza di una siepe ("Puoi andare da A1 a B1, poi a B2, poi a C2 e lì ti devi fermare, visto che tra C2 e D2 c'è una siepe.") Di volta in volta, i giocatori annotano nel secondo quadrato le siepi di cui hanno scoperto l'esistenza e lo spostamento che sono riusciti a fare. Durante ogni spostamento bisogna, naturalmente, partire dalla casella in cui ci si è dovuti fermare poco prima. Vince il giocatore che riesce ad uscire per primo dal labirinto creatogli dall'avversario.

LA FARFALLA E L'USIGNOLO

...sono i due animali che compaiono più di frequente nelle melodiche composizioni dei poeti.

Questo gioco è riservato a chi ha un cuore da poeta, a chi sa correre dietro ai sogni e a chi sa sorridere senza un motivo apparente.

Ogni giocatore pensa a una domanda fantasiosa (Che cos'è la gioia? Che sapore ha il pianto? Quanto vale una risata spensierata?) o una frase poetica (L'acqua che stringi nel pugno si libererà. La luce della luna cammina tra le piante e si ferma sulla sponda del lago. La mia felicità è nella vostra gioia !). Chi ha pronta una domanda alza la mano destra, chi ha in mente una frase alza la sinistra. Il primo giocatore chiama un compagno che ha pronta una domanda. Dopo che l'avrà posta agli altri giocatori, toccherà a lui indicarne uno con la mano sinistra alzata. Ascoltando la sua frase avrà la risposta al quesito che ha posto. Chi ha dato la risposta indicherà un altro giocatore pronto a fare una domanda e così via. Domande e risposte vengono accoppiate a caso e sarà proprio questo che potrà dar vita a immagini straordinarie...

FLIPPER

Gioco adatto per 10-12 giocatori al massimo.

Ci si mette in piedi, in cerchio, a gambe aperte uno di fianco all'altro, senza lasciare dei buchi tra i piedi di due persone vicine.

Usando il "bagher" da pallavolo, ci si tira una palla, facendola rotolare per terra; lo scopo è riuscire a far andare la palla sotto le gambe degli altri giocatori; per eliminare una persona bisogna "fargli gol" due volte. Quando la palla entra per la prima volta tra le gambe di qualcuno, questi continua a giocare "al contrario", cioè girandosi verso l'esterno del cerchio e cercando di parare guardandosi sotto le gambe.

I FOBUCHINTER

I fobuchinter sono degli animaletti che mangiano tutto (ma proprio tutto...) ciò che mangiano gli uomini. Pane, formaggio, biscotti, bistecche, gelati, patatine fritte... Nel piccolo villaggio di Qwigratis, i generosi abitanti del paese fanno a gara a nutrire i simpatici fobuchinter, che ricambiano la loro gentilezza con buffe smorfie e allegre capriole. A Qwicosta, invece, gli avarissimi qwicostiani non danno ai piccoli, golosi animali neanche le briciole dei loro abbondanti pasti. Quando sono proprio affamati, i fobuchinter non resistono alla

tentazione di arraffare qualche golosità dalle tavole apparecchiate delle case di Qwicosta. Fatto questo, però, devono scappare via velocissimi. Purtroppo, però, i fobuchinter si stancano presto e così per sfuggire ai loro arrabbiatissimi inseguitori devono scavare dei profondi buchi in terra (cosa che riescono a fare benissimo...). Col passare del tempo, questi buchi sono diventati così profondi da attraversare da una parte all'altra la collina su cui sorge Qwicosta e così grossi che quando un qwicostiano ci casca inavvertitamente dentro, rotola fino in fondo alla lunga galleria scavata dai fobuchinter ed esce dall'altra parte, sbucando, magari, proprio davanti alla scuola del paese (tra le risate dei bimbi, che spesso tifano per i simpatici animaletti...). Si disegna su un cartellone un percorso sinuoso e lo si divide in cento caselle. Ad intervalli irregolari (variabili tra i cinque e i dieci spazi) si annerisce una casella e la si collega, tramite un corridoio più o meno lungo, con una casella precedente. A turno, i giocatori lanciano il dado e spostano il loro segnalino lungo il percorso di tanti spazi quanto indica il numero ottenuto. Se si fermano su una casella nera, finiscono in un buco e precipitano fino alla casella collegata. Se anche la casella collegata è nera, la caduta prosegue. Vince il giocatore che raggiunge per primo la fine del percorso.

Pomeriggio

Il GiocOratorio

Serata finale

Terza settimana - Venerdì 17.07

Gita in montagna: Forca d'Acero – La Camosciara - Pescasseroli