



ESPERIENZA



E' la prima tappa dell'itinerario educativo, il momento che ci consente di partire con il piede giusto, di sperimentare e condividere i valori, i contenuti, gli atteggiamenti che sono sottesi al cammino che insieme percorreremo in questa parte dell'anno.

In quest'ultima parte del tempo ordinario si colloca l'avvio delle attività annuali dell'oratorio che vengono inaugurate dalla tradizionale "Festa dei Ragazzi". Si tratta di un momento festoso, aperto a tutti i ragazzi del quartiere, che serve per lanciare i temi dell'anno e promuovere le attività dell'oratorio, invitando tutti a partecipare. Generalmente è una festa a stand, presentati come i baracconi di un luna park, all'interno di un'ambientazione specifica. L'accesso ai giochi può essere regolato da punti, messi inizialmente a disposizione di ogni ragazzo; altri punti potranno essere conquistati proprio nei giochi, per giocare ancora oppure per "acquistare" dolci e bevande all'angolo bar.

ELEMENTARI

Grande gioco: La profezia

Contenitore

Quattro saggi, custodi dei quattro elementi sono in consiglio perché hanno notato degli strani accadimenti (uragani, terremoti, stelle cadenti, diluvi). Grazie alla mediazione di un profeta e ad una profezia da interpretare, i custodi apprendono che il grande El, creatore dei quattro elementi, sta per tornare e che bisogna predisporre per attenderlo. Chiederanno aiuto ai ragazzi per preparare la terra ad accogliere degnamente il grande El.

Accoglienza

Si suggerisce di introdurre il tema dei quattro elementi per far avere familiarità ai bambini con i personaggi che incontreranno durante il gioco. Si possono fare ban riguardanti gli elementi (relativi quindi all'acqua, all'aria, al fuoco o alla terra) o fare giochi che li richiamino.



Inizio del Gioco

L'attenzione dei bambini dopo la messa viene catturata dall'apparizione di quattro saggi. Ciascuno sarà vestito ispirandosi ad uno dei quattro elementi e sarà poi il responsabile del punto gioco relativo. Questi quattro saggi sono in consiglio per parlare delle inondazioni, stelle cadenti, uragani e tempeste di sabbia che hanno richiamato la loro attenzione.

Improvvisamente entra urlando un profeta che ha un messaggio da consegnare loro: dopo un'attenta osservazione degli astri e a seguito degli strani avvenimenti notati dai saggi, annuncia l'allineamento di tutti i pianeti, segno di un grande cambiamento che per le loro terre sta per avvenire. Per capire di cosa si tratta c'è bisogno di decifrare una profezia che è stata consegnata secoli fa ma che è andata stracciata e perduta.

Lancia quindi la prima parte del gioco, nella quale i ragazzi sono chiamati, attraverso una staffetta, a ricomporre su un grande cartellone una pergamena contenente dei segni misteriosi. Al via ogni saggio, consegnerà ai bambini della propria squadra, un pezzo alla volta, i frammenti della profezia, che verrà pian piano ricomposta su un unico cartellone al termine del percorso; se ci fossero molti bambini si potrà prevedere una staffetta a coppie o addirittura un trio. Al termine, il profeta si avvicina e, decifrando lo scritto, annuncia che i segni comparsi nel cielo preannunciano l'arrivo del grande El, per il quale manca ancora un segno: l'arcobaleno, che arriverà quando la Terra sarà pronta per riceverlo.

Rivolgendosi ai ragazzi, annuncia, dunque, che occorre in fretta preparare la Terra al ritorno del grande El. Per questo, chiede il loro aiuto per la seconda parte del gioco: suddivisi in quattro squadre, dovranno recarsi (rotazione di quattro squadre su quattropunti gioco) dai saggi custodi dei quattro elementi perché ciascuno possa dare il proprio contributo per preparare l'accoglienza di questo personaggio.

A questo punto i bambini sono improvvisamente catapultati in una serie di giochi dove la squadra otterrà un pezzo di un grande puzzle (relativo ai quattro elementi) che verrà poi ricomposto alla fine del gioco.

I quattro saggi addetti ai quattro punti gioco dovranno presentare il gioco in modo enfatico, chiedendo ai ragazzi, secondo il proprio elemento, di contribuire alla preparazione facendo pulizia, decorando l'ambiente in segno di accoglienza, rimuovendo gli ostacoli e gli elementi di inciampo, illuminando la strada e tutto l'ambiente in segno di festosa attesa.



Quattro punti gioco

🏠 Acqua

Ripuliamo tutto!

I bambini e i ragazzi sono chiamati a trasportare dell'acqua da una bacinella, con una spugna, fino ad un grande cartellone col disegno di una casa precedentemente coperto di scotch e sporcato con acqua mista a colore. Lo scopo è pulire questa casa (predisporre quindi quattro cartelloni...)

🏠 Aria

Benvenuto!

I bambini dovranno gonfiare dei palloncini e successivamente trasportarli palleggiandoli sulla mano singolarmente o a coppie fino ad un grande cartellone dove i palloncini verranno sistemati ai lati del cartellone che al centro avrà la scritta: Benvenuto!

🏠 Terra

Via i sassi!

I bambini dovranno ripulire un percorso dai sassi, portando via un sasso per volta, a staffetta. Alla fine poi i bambini faranno il percorso ripulito dai sassi (si può inventare una modalità buffa o proporre una fila indiana...).

🏠 Fuoco

Accoglienza luminosa!

I bambini accenderanno delle piccole luci (lumini) partendo uno alla volta usando una candela (si può usare un dischetto anti-goccia per evitare che si brucino)

Conclusione

Quando ciascuna squadra avrà giocato ad ognuno dei quattro stand, si potrà ricomporre il puzzle. Un grande cartellone, suddiviso in sedici parti (ognuna delle quattro squadre raccoglie infatti quattro pezzi), che raffigura un globo terrestre con montagne, vulcani, fiumi e cieli azzurri pieni di nuvole (ancora terra, fuoco, acqua ed aria!). Al centro, tuttavia, ci sarà un arco vuoto.

Il saggio profeta allora incontrerà di nuovo i 4 quattro saggi che sono in attesa di questo segno e dirà loro (e quindi anche ai bambini che li hanno aiutati) che hanno fatto un ottimo lavoro nel preparare la Terra. Annuncia che il segno ora sarà visibile e sarà un arcobaleno.



I bambini, ormai non più divisi in squadre, sono mandati a cercare i colori dell'arcobaleno: 7 archi con i 7 colori dell'iride. Una volta trovati, saranno incollati tra loro e posizionati al centro dell'immagine della terra.

Il puzzle è ormai composto e la profezia è pronta per mostrarsi. La Terra è pronta, i bambini hanno lavorato insieme grazie alla forza dei 4 elementi e hanno predisposto tutto per questo grande evento.

Il saggio profeta si defila e rimangono i quattro saggi. Tutti ora si aspettano qualcosa di straordinario che però non sembra accadere. Dopo un momento di silenzio, un catechista arriverà con uno scrigno che sosterrà di aver trovato "alla fine dell'arcobaleno". All'interno troverà una pergamena e caramelle da distribuire in seguito ai ragazzi.

La pergamena avrà una semplice scritta: "Guarda bene dietro l'arcobaleno"

Il puzzle verrà girato e al centro di un cuore si leggerà la scritta: "Sono qui!"

Conclusione con festa: i quattro saggi invitano i ragazzi ad un banchetto (distribuzione delle caramelle).



MEDIE

Event-manager

Fin dalla prima domenica d'Avvento i ragazzi saranno coinvolti in un particolare ed entusiasmante progetto, che li vedrà protagonisti di un vero e proprio breve itinerario che, culminante in un momento di preghiera, li conduca a prepararsi autenticamente alla venuta di Gesù nella loro vita e a gioire di questo immenso dono.

1° tappa- i preparativi: i ragazzi, con tanto di budget e agenda, dovranno, divisi per gruppi, organizzare la festa di Natale del loro gruppo, preparandola a puntino, senza lasciare nulla al caso. Si scopriranno volenterosi e partecipi nell'organizzare la festa, mettendo a disposizione la propria fantasia ed il proprio impegno, impegnandosi contestualmente a promuovere l'iniziativa;

2° tappa- il cineforum: quest'attività, organizzata e guidata dai ragazzi stessi con la sola supervisione del catechista, servirà a riflettere sul senso della attesa, stimolando i ragazzi a verificare le proprie aspettative, i propri progetti, fino ad interrogarsi sul senso della nascita di Gesù Salvatore nel loro stesso percorso di vita.

3° tappa- la festa: vivere la dimensione della festa, non solo come condivisione di un momento felice, ma anche come occasione speciale di condivisione di chi ha scoperto la gioia di esser parte di uno stesso progetto, di essere invitati ad una festa più grande che sta per compiersi da lì a pochi giorni.

4° tappa- la preghiera: concludere per iniziare un momento intenso della propria vita, da vivere nel segno dell'attesa intima e profonda della nascita di Gesù prima e della gioia e del dono poi; una gioia autentica che indirizzi verso orizzonti sempre più ampi.

TUTTI I PARTICOLARI DI "EVENT-MANAGER" SONO ILLUSTRATI NELLA SEZIONE CATECHESI DI QUESTO