



Obiettivo (cfr. Guide di arco): *Il Mese degli Incontri è per i ragazzi l'occasione per maturare l'idea che uno dei messaggi più belli da comunicare e condividere con gli altri è quello di Gesù risorto, presente per sempre nella vita di ciascuno e capace di rendere nuova la nostra esistenza. È proprio questa, infatti la "bella notizia" che può cambiare la vita e su cui la vita stessa si gioca. L'incontro con l'altro agevola e amplifica la comunicazione, facendo sì che essa risulti maggiormente efficace e veritiera. La Festa degli incontri sarà il momento per esternare e condividere con tutti quella Bellezza che ci ha toccato il cuore. L'aggancio con le Olimpiadi segna dunque questa volontà di farsi annunciatori, facendosi costruttori in prima persona della comunità.*

Aggancio con la storia (cfr. Guide di arco): i sei ragazzi con il soprannome che inizia per M sono riusciti, con l'aiuto di Voce, a fondare una radio vera. Per la festa di inaugurazione hanno così pensato di curare la diretta di un grande evento sportivo: le INCONTRIADI.

L'ambientazione: Giugno 2010 D.C. La tradizione si rinnova, ci si accinge alla partecipazione all'evento atteso per quattro lunghi anni. Anni in cui nelle parrocchie si è lavorato sodo, in cui ci si è allenati per evitare di "steccare" al grande appuntamento. La comunità lascia così da parte le questioni personali, abbandona in un angolo l'egoismo, e si lancia in un grande occasione di incontro, di festa, di apertura all'altro. Nelle Incontriadi vigono due buone regole: 1) invitare partecipanti di altri movimenti e associazioni presenti nelle nostre comunità parrocchiali, coinvolgere quanti "gravitano" in parrocchia (catechisti, membri del coro domenicale, chierichetti...) e cercare quanto più possibile di rivolgere l'invito all'evento all'esterno (nelle scuole, ad esempio); 2) prima di ogni gara si stringe la mano a tutti gli altri partecipanti e ci si presenta (c'è sempre l'accierrino timido, spronatelolo a mettersi in gioco ;-)).

La modalità: Nello spirito delle Incontriadi c'è la capacità di arrivare a tutte le persone possibili, l'evento sarà quindi strutturato in più zone, per cercare di coinvolgere più comunità possibili. Le zone saranno formate da parrocchie vicine. Sarà un mese di giugno molto "hot", quello in cui le zone saranno invitate a celebrare l'evento delle Incontriadi: due i week-end possibili 5-6 Giugno oppure 12-13 Giugno. Ci rendiamo conto che celebrando l'Incontriade nel secondo finesettimana citato c'è una sovrapposizione al Mondiale in Sudafrica, e ci dispiace molto penalizzare il campionato del mondo. Siamo consapevoli del fatto che un appuntamento come l'Incontriade straccia in termini di consenso qualsiasi altro evento, ma questa volta purtroppo la FIFA si adegnerà ;-)

Il lancio: La cerimonia di inizio manifestazione si svolgerà con l'ingresso sul campo di gara e la presentazione delle squadre partecipanti con l'inno delle Incontriadi in sottofondo (scegliete una canzone che vi sembra adatta). Se c'è la possibilità, sarebbe bello che ogni squadra si allinei dietro ad un portabandiera con un vessillo, dalle dimensioni e caratteristiche che volete, con il colore della squadra partecipante. A questa breve cerimonia farà seguito un momento di preghiera iniziale attraverso la lettura e una breve riflessione sul brano At 2,1-11 (gli apostoli ricevono lo Spirito ed annunciano al mondo, con coraggio ed attraverso i propri talenti, la bella notizia che Gesù è risorto). I ragazzi di terza media (o delle medie in genere – non i puffi, per favore!) cureranno la diretta radiofonica, come inviati dei ragazzi dal soprannome che inizia per M (cfr. Aggancio con la storia). Ci sarà chi si occuperà delle interviste agli atleti, chi farà le telecronache, chi metterà la propria musica preferita (magari avvisateli preventivamente: ascoltare la loro musica è molto importante per quello riguarda l'aspetto del "protagonismo dei ragazzi"), chi farà le foto...

SI DIA IL VIA AI GIOCHI

Prima: Ogni squadra avrà a disposizione una quantità X di monete che saranno distribuite ad ogni partecipante alla squadra in parti uguali, con l'aiuto degli educatori. Per la realizzazione delle monete, non diventate matti, potete fare delle fotocopie, in bianco e nero, a colori, oppure mettere voi stessi i soldi, fare un mutuo...insomma vedete voi.

Durante: Ogni accierrino riceverà dalla propria squadra una quantità X di monete e deciderà lui stesso quanti soldi, di volta in volta, puntare in ogni gioco dell'Incontriade. Se risulterà vincitore, otterrà la propria puntata assieme alle monete poste in gioco dal banco o dagli altri partecipanti, Se non vince invece perderà i soldi nella postazione a vantaggio del banco o degli altri partecipanti. Le monete vinte da ciascun ragazzo possono essere tenute in tasca o depositate (quante e quando lo decide ciascun ragazzo) nella cassa comune della squadra. Le monete non depositate nella cassa al momento del "segnale" saranno ritenute perdute e subito sequestrate. Cos'è "il segnale"? Il segnale può essere una canzone, una sirena, un verso o quello che volete, dato dai ragazzi della RADIO, che determina all'interno delle postazioni di gioco l'interruzione dell'evento sportivo e la perdita dei soldi che i partecipanti non hanno versato nella cassa della squadra. In cinque parole: vinci solo ciò che condividi. Al terzo "segnale" la festa finisce. Potete a vostro piacimento stabilire gli intervalli tra i tre segnali, in modo da decidere voi la durata della festa.

NB. Se ad un certo punto della festa notate che:

- il banco delle postazioni ha troppi soldi e i ragazzi troppo pochi da non poter giocare, oppure qualche ragazzo è stato sempre sconfitto nelle prove e non ha più moneta contante...

non trasferite i soldi guadagnati in una banca delle isole Cayman, ma redistribuiteli in piccole parti uguali o a ciascun partecipante o nei fondi comuni delle squadre. A vostra discrezione.

Dopo: Dopo l'ultimo segnale si darà un tempo a disposizione delle squadre che potranno sfruttare le monete in cassa per costruire il proprio medagliere (un cartellone). In che modo? I ragazzi potranno scrivere sul retro delle monete un'amicizia, un momento, un messaggio vissuti e sperimentati durante la festa da condividere con gli altri. Vincerà così le INCONTRIADI la squadra che avrà annunciato meglio attraverso il proprio medagliere, Gesù Risorto. Nella gioia del vivere insieme, da fratelli, passa l'annuncio della Resurrezione.

I giochi: Vi elenchiamo una serie di eventi sportivi che potete proporre; se ne avete altri in mente non esitate ad aggiungerli. Il numero di eventi da realizzare e il numero di partecipanti ad evento è a vostra discrezione. Sulla base del numero di partecipanti il banco interverrà o meno sulla posta in palio. Ad esempio: se in un evento si gioca da soli, sarà il banco a coprire la puntata. Se si gioca in più persone, saranno sufficienti le puntate dei partecipanti...

- **ACcostamuro:** Serve un muro, una riga in terra e delle monetine. Vince chi alla fine di tutti i lanci della monetine effettuati da dietro la riga, ha piazzato la propria moneta più vicina al muro.
- **Corsa coi sacchi:** Nessuna info, siamo tutti ultra navigati in questo sport.
- **Morra:** quella tradizionale, se avete problemi ad identificarla, potete andare a Montegallo, un sabato sera. Lì dovrebbero esserci i campioni mondiali in questa disciplina;-)
- **Morra Cinese**
- **Scocciapignatte** (mettete i caschi!!!)
- **Tiro alla Fune**
- **100 m con l'uovo:** si fanno i cento metri con un cucchiaino in bocca nel quale c'è un uovo, vince chi arriva primo al traguardo con cucchiaino e uovo intatti in bocca.
- **Scallamà:** simpatico gioco che si gioca uno contro uno, battendo le due dita vicine al pollice attaccate (non con l'attack ma dalla vostra stessa volontà), addosso alle medesime dell'avversario. Si perde per sfinimento. Consigliato solo per i 12-14.
- **Scuccetta:** (servono uova e qualcuno che ha fame: siamo contro gli sprechi)
- **Monete sul Gomito:** classico gioco dove con la rotazione del braccio si riprendono in mano le monete che si avevano sul gomito. E' difficile spiegarlo, per info se incontrate Gianluca Santo potete chiedere delucidazioni: lui è il Campione Mondiale.
- **Torneo di Biglie:** (serve "lu sabbìò")
- **200 m con le carriole:** si fanno i duecento metri in due. Uno fa la carriola, l'altro lo tiene per le gambe. Vince la carriola che arriva prima.
- **Stima del Maiale:** posizionare un educatore ,un giovanissimo o il presidente parrocchiale con una mela in bocca, su di una cassetta di legno con funzione da podio. Vince chi nel tentativo di indovinarlo, si avvicina di più al peso del soggetto sopra al podio.
- **Battimuro:** serve un muro, un pallone, un numero X di partecipanti. Regole:si stabilisce una turnazione. Ogni partecipante deve colpire il muro con la palla, calciandola, con un solo tocco, durante il proprio turno. Chi non calcia durante il proprio turno, chi non usa un solo tocco, chi viene colpito dalla pallonata di un concorrente avversario, chi viene colpito dalla stessa pallonata calciata durante il proprio turno, viene eliminato.
- **Il gioco delle 3 carte:** vinci se i tuoi occhi, sono più veloci delle mie mani...

Buona festa degli Incontri!

I Responsabili Acr diocesani & l'Equipe Diocesana Acr

P.S.: la festa si collega ad un'altra iniziativa diocesana: le OlimpiACi, dei Giovani di AC. Il 2 Giugno, naturalmente, parteciperemo tutti!