

## FESTA DELL'ADESIONE ACR 2015-2016

Festa elementari: Festa a stand o gioco a conduzione centrale (secondo le esigenze);

Festa medie: gioco a conduzione centrale.

**Obiettivo:** I ragazzi durante il gioco ripercorrono il viaggio che stanno vivendo nella famiglia dell'AC e preparano una cartolina per invitare tutti a conoscere l'AC e testimoniare loro la gioia di questo viaggio insieme "verso Lui".

Ogni squadra conquisterà gli oggetti necessari per preparare una cartolina (uno al superamento di ogni prova) e alla fine del gioco si impegnerà nella realizzazione della cartolina. Gli oggetti sono: l'immagine/foto, il messaggio sul retro (personale, scritto da ogni ragazzo), il francobollo

### **1° GIOCO/STAND: IMMAGINE/FOTO = ESPERIENZA/MEMORIA**

*I ragazzi scoprono che fare memoria delle esperienze vissute e dei doni ricevuti per la propria vita, come le relazioni belle e autentiche costruite e la cura fondamentale della relazione personale con Dio, aiuta a dare senso alla propria adesione per rinnovare con convinzione il proprio "sì" all'associazione.*

Gioco: TROVA LE DIFFERENZE

Ogni squadra avrà 3 coppie di immagini. In ogni coppia dovrà trovare le piccole differenze fra le due immagini. Al termine del tempo a disposizione (o quando i gruppi hanno trovato tutte le differenze) la classifica sarà data dal numero di differenze trovate (o dal tempo impiegato per trovarli tutti)

### **2°GIOCO/STAND: MESSAGGIO = TESTIMONIANZA**

*Ogni ragazzo testimonia con il proprio personalissimo messaggio cosa significa aderire all'AC, completando la frase "L'AC mi sta a cuore perché...".*

Gioco: STAFFETTA

Ogni squadra dovrà fare una staffetta, in cui ogni ragazzo dovrà portare fra le ginocchia una busta da lettere.

**Per le medie:** la staffetta è resa più impegnativa da una serie di ostacoli

### **3°GIOCO/STAND: FRANCOBOLLO = IMPORTANZA/VALORE**

*I ragazzi scoprono che per riuscire a dare senso alla propria adesione e a testimoniare agli altri è necessario imparare a discernere ciò che è essenziale nella propria vita associativa.*

Gioco: ACQUISTI ALLE POSTE

Ogni ragazzo avrà a disposizione delle banconote per acquistare il necessario per personalizzare e inviare la cartolina. Chi acquisterà troppi oggetti superflui non avrà abbastanza banconote per comprare tutti gli oggetti indispensabili.

Alla fine della festa ogni squadra realizzerà la cartolina, simbolo dell'impegno a riflettere sul senso della propria adesione e a testimoniare nella propria vita.