

Festa degli incontri 2018

Mostrati TU...TTO!

Scopo: Dopo essersi interrogati su quali gesti Gesù ci indica per diventare suoi discepoli, i ragazzi sperimentano la bellezza di volerli condividere e metterli in pratica. Durante la Festa i ragazzi imparano che essere testimoni di Gesù è mettere a disposizione degli altri i propri pregi e difetti, maturando la consapevolezza che il mio tutto, unito al tutto degli altri, diventa il tutto di tutti. Quello che viviamo è tanto più bello quanto più è condiviso con l'altro. Non si chiede ai ragazzi di condividere un'immagine che loro creano di sé, ma durante la festa riusciranno a capire che sono belli e unici per la loro interezza, grazie ai loro pregi e difetti. Con i loro pregi e quindi con i loro talenti possono aiutare gli altri, dove l'altro non riesce, mentre con i loro difetti si mettono in gioco e grazie al confronto con l'altro possono migliorare e quindi crescere insieme.

FESTA ELEMENTARI

I bambini saranno divisi in sottogruppi (per fasce d'età, o comunque formando squadre da almeno 8, massimo 20 bambini), ogni sottogruppo girerà per i 4 stand (in ordine sparso), ognuno con un gioco diverso.

I GIOCHI

Stand 1: I LIKE

Il sottogruppo viene diviso in 2 squadre. Ai ragazzi vengono presentate le fotografie di 3 testimoni dell'AC (Antonietta Meo, detta "Nennolina", Gianna Beretta Molla e Alberto Marvelli), ognuno con il suo "post" (magari stile Facebook), cioè una sua citazione o una frase che lo descrive brevemente. Ogni squadra sceglie uno di questi testimoni, poi le squadre si sfidano in una staffetta; lo scopo è incollare dei "like" sul testimone che hanno scelto, ma per raggiungerlo dovranno collaborare: per i gruppi 6/8, i bambini possono raggiungere il testimone andando a coppie (facendo la "carriola" oppure a cavallo, con uno a 4 zampe e l'altro in groppa, a discrezione dell'educatore); per i gruppi 9/11, i ragazzi possono raggiungere il testimone in vari modi, a discrezione e fantasia dell'educatore (quelli detti per i 6/8, o anche in 4 come un aeroplano, o in 3 con la "sedia del Papa", ecc.)

La modalità scelta per la staffetta punta a far maturare l'atteggiamento del sostegno.

I primi ad arrivare alla fine del percorso conquisteranno un like da mettere sulla foto del proprio testimone. A termine gara vincerà la squadra con più like, quindi si può presentare una breve storia del personaggio che ha avuto più like.

Stand 2: SHARE

Il gruppo viene diviso in 2 squadre, che si sfidano al gioco del telefono senza fili: i bambini si dispongono in fila, poi il primo bisbiglia una parola o una frase che riguardi qualcosa di bello di sé stesso all'orecchio del vicino. Quest'ultimo la ripete al giocatore successivo e così via fino all'ultimo, che la ripete ad alta voce. Poi il primo giocatore si sposta in fondo alla fila e si ricomincia. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, riesce a riportare più parole o frasi esatte ad alta voce. Mentre una squadra gioca, l'altra può essere "elemento di disturbo" facendo confusione

nel modo che ritiene più opportuno. Per i gruppi 6/8 si consiglia di giocare seduti per terra.
Condividere diventa un modo per conoscersi nella bellezza dell'unicità di ciascuno, per tutti una ricchezza e una occasione di crescita.

Stand 3: **POST**

Il gruppo viene diviso (in 2 squadre se sono 9/11, in più squadre da 4, 5 o 6 bambini se sono 6/8). Ogni squadra si mette in fila e prova a comporre una frase di senso compiuto con la partecipazione di tutti i componenti della squadra, pronunciando uno dopo l'altro una sola parola a testa. Se la frase non ha senso compiuto, la squadra deve ricominciare. Vince la squadra che per prima formula 3 frasi (o una se va per le lunghe) di senso compiuto con la partecipazione di tutti i componenti. Se necessario, l'educatore può aiutare i 6/8 proponendo la prima parola della frase.

Stand 4: **EMOJI**

Il gruppo viene diviso in 2 squadre, che affronteranno contemporaneamente 3 prove, legate ognuna ad un'immagine presentata ai bambini ad inizio prova:

- 1) Immagine di un cantiere (di un bell'edificio o monumento): ogni squadra dovrà fare una riproduzione umana di un monumento (proposto dall'educatore o, meglio, da decidere prima, una volta per tutte)
- 2) Immagine legata ad un'emozione: ogni squadra dovrà fare una riproduzione umana di un emoticon/emoji che rappresenti l'emozione che vedono nell'immagine
- 3) Immagine che richiami parole semplici: ogni squadra dovrà fare una riproduzione umana di una parola che rappresenti l'immagine

I bambini scoprono che insieme possono costruire, vedere e raccontare la bellezza che è in ciascuno e nel mondo.

FESTA MEDIE

I ragazzi saranno divisi in sottogruppi (per fasce d'età, o comunque formando squadre da almeno 8, massimo 20 ragazzi), ogni sottogruppo avrà una mappa personalizzata del luogo della festa (possibilmente all'aperto: un parco, un centro storico, ...) e dovrà trovare e raggiungere delle tappe obbligatorie (stand segnalati nella mappa, ogni gruppo in ordine diverso, tranne il primo che è uguale per tutti).

I GIOCHI

Nel primo stand: **I LIKE**

I gruppi dovranno cercare il primo stand, che sarà uguale per tutti e 3 i gruppi, in modo da fare una mega staffetta insieme. Il gioco è equivalente all'omonimo proposto per le elementari (su scritto), tranne per i testimoni: Armida Barelli, Vittorio Bachelet e Alberto Marvelli.

Stand: **POST**

Si propone un gioco sullo stile della "intesa vincente" del programma "Reazione a catena": un solo ragazzo starà seduto su una sedia, il resto della squadra, con la partecipazione di tutti i componenti, dovrà cercare di formulare una frase di senso compiuto (una parola ciascuno) e far indovinare una parola scelta dall'educatore al ragazzo seduto; le parole sono 8 (obiettivo, ACR,

festa, gruppo, ascoltare, prospettiva, fotografia, emoticon), la prova si ritiene superata una volta che i ragazzi indovinano almeno 4 parole. Il ragazzo seduto sulla sedia può cambiare ad ogni parola.

Stand: GPS

I ragazzi si sfideranno in una gara a tempo nella riproduzione umana di 3 monumenti (Torre Eiffel, Basilica di S. Pietro, Taj Mahal) per un massimo di tempo 2-3 minuti a monumento, capiranno così che uniti potranno rendere un luogo migliore e più bello con i talenti di ciascuno.

Stand: SHARE

La squadra troverà una mela, i ragazzi dovranno disporsi in fila e si passeranno una mela reggendola semplicemente con il mento e il petto, senza l'aiuto delle mani, non dovranno farla cadere e dovrà arrivare alla fine del percorso in un massimo di 10 minuti. Ad ogni caduta della mela i ragazzi faranno una sorta di penitenza, dovranno condividere con il gruppo l'ultima foto scattata, postata, un ultimo messaggio condiviso oppure semplicemente potranno condividere un loro hobby, una loro passione, il film preferito, ecc...

Condividere diventa un modo per conoscere l'altro, non solo per i suoi pregi ma anche per i suoi "difetti", evitando di costruirsi delle maschere, per capire che gli altri sono una ricchezza e un'occasione di crescita.

P.S. Durante la festa si può chiedere ai ragazzi di farsi delle fotografie, non solo in posa ma anche se riescono in pose naturali; a fine giochi si può chiedere ai ragazzi di scegliere e mandare 5-6 foto che li ritraggono per i loro pregi ma anche per i loro "difetti" e stamparle al momento, perché quando uniamo i doni di tutti, "il mio tutto" diventa "tutto di tutti" e c'è "post per tutti!"