



GRESt 2021

Per sognare

Per sognare...

Percorriamo le giornate della nostra estate con le parole di papa Francesco, nei testi:

- *I bambini sono speranza*
- *Non abbiate paura di sognare cose grandi*
- *Ricominciare a sognare.*

"Voi giovani non potete e non dovete essere senza speranza. la speranza fa parte del vostro essere. Un giovane senza speranza non è giovane. è invecchiato troppo presto!"

A cura di: **animazioniincorso**
animazioniincorso@gmail.com
Sabina: 3396200114
don Dario: 3490702486
per info sulle tematiche della settimana e su possibili formazioni di animatori.

ufficio missionario diocesano
cmd@diocesitreviso.it
direttore@cmddiocesitreviso.it
tel. 0422.576837
tel. 0422.576838
per testimonianze e per collaborare all'attività con i "braccialetti dell'amizizia".

Proposta: le settimane

Vista l'attuale situazione di pandemia, è difficile poter realizzare una storia: i ragazzi possono non essere sempre gli stessi, oppure l'alternanza della presenza non permette di essere lineari.

Per questo motivo può essere più agevole proporre delle schede settimanali che abbiano un filo logico nelle riflessioni del papa e un tema di fondo che permetta una modularità.

Ogni lunedì si comincia con un "messaggio" particolare che ci accompagnerà per tutta la settimana. Su quel messaggio possiamo costruire:

- la tematica della settimana;
- un minilab di un giorno che rinvia al senso della settimana;
- un "messaggio" quotidiano da lasciare durante la preghiera;
- in appendice forniamo degli schemi di preghiera utilizzabili.

La modularità permetterà ad ogni parrocchia di strutturare l'attività estiva secondo le necessità, senza il vincolo di una storia. Ogni settimana ha un suo inizio e una sua fine non necessariamente legati alla settimana precedente o successiva. Possiamo modularla per i più piccoli o per i più grandi, a seconda delle scelte pastorali.

I laboratori tematici proposti possono essere un orientamento di base sul quale costruire un laboratorio da un'ora o da una settimana, a seconda delle necessità pastorali.

Per ogni settimana, inoltre, proponiamo un'immagine che potrà essere usata come sfondo per motivare la tematica proposta.

Messaggi quotidiani

Seguendo lo schema di preghiera in appendice, ogni giorno si potranno consegnare ai bambini e ai ragazzi delle "cartoline" da proporre come "messaggio" alla fine della preghiera.

Si parla di "cartoline", cartoncini stampati (che ogni parrocchia potrà personalizzare) con un breve messaggio da lasciare quotidianamente ad ogni animato.

Alternative alla cartolina:

- album con figurine;
- segnalibro;
- foglio A5.

In sintesi

Nelle schede troverete:

- il tema della settimana;
- una proposta di microlaboratorio o laboratorio settimanale da sviluppare;
- una riflessione quotidiana da sviluppare e se si desidera da stampare e lasciare ai ragazzi;
- l'immagine della settimana;
- due schemi di preghiera per settimana;
- alcuni giochi nel rispetto delle regole.

La settimana “mia”

Quando vedo
uno come te...
sento
la speranza
nel cuore

Obiettivo della riflessione

Gesù sceglie ogni persona.
Siamo tutti scelti dall'amore di Gesù.

“Egli ti ha scelto per diventare suo amico e diventare qualcosa di buono nella vita”.

Messaggio

I giovani sono la speranza per il futuro dell'umanità.

Dalla preghiera

Un cristiano non è un'isola! Noi non diventiamo cristiani da soli e con le nostre forze, ma la fede è un regalo, è un dono di Dio che ci viene dato nella Chiesa e attraverso la Chiesa.

MicroLab

Costruire uno specchio con la frase-titolo della giornata.



Messaggio da sviluppare Siamo all'inizio del percorso: valorizziamo la nostra vita. Ci dobbiamo prendere sul serio, ogni momento e ogni esperienza sono occasione per “affrontare” la vita senza paura. Incontrare amici, giocare, fare esperienze nuove anche nelle difficoltà della mascherina o del distanziamento, sono occasioni che dobbiamo vivere senza paura, cercando strade nuove.

1° giorno Non guardate la vita dal balcone!

2° giorno Mischiatevi lì, dove ci sono le sfide che vi chiedono aiuto per portare avanti la vita, la lotta per la dignità delle persone, la lotta contro la povertà, la lotta per i valori.

3° giorno Non siamo un'isola, siamo accompagnati da tante persone. Prendiamoci del tempo per pensare a tutte le persone – amici, genitori, animatori giovani e adulti... – che ci hanno permesso di essere qui. In ogni esperienza siamo accompagnati da qualcuno, questo è il grande dono che riceviamo.

4° giorno Quante volte ci diciamo “grazie” in famiglia? È una delle parole chiave della convivenza.

“Permesso”, “scusa”, “grazie”: se in una famiglia si dicono queste tre parole, la famiglia va avanti.

5° giorno Gesù usa l'immagine del pastore con le sue pecore: lui le chiama ed esse riconoscono la sua voce, rispondono al suo richiamo e lo seguono.

Dal tono di una voce percepiamo l'amore o il disprezzo, l'affetto o la freddezza.

La voce di Gesù è unica! Se impariamo a distinguerla, Egli ci guida sulla via della vita.

La settimana "mia"

Preghiera

Schema 1

Canto iniziale

Grandi cose

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Giovanni 10

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Oggi, Signore,
inizia quella magnifica esperienza
che è il Grest.
Fin dal primo giorno,
prima di poter conoscere
i miei amici
e compagni di squadra,
prima di sapere chi saranno
i miei animatori,
fa' che io possa "entrare"
in questa esperienza
con l'entusiasmo giusto,
quello di chi si sente accolto da te.
Che io possa accogliere
tutti questi ragazzi
come miei fratelli.
Grazie, Signore Gesù!

Canto finale

Amatevi l'un l'altro

Schema 2

Canto iniziale

Cantiamo Te

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

1Sam (17,41-51)

Il Filisteo avanzava passo passo, avvicinandosi a Davide, mentre il suo scudiero lo precedeva. Il Filisteo scrutava Davide e, quando lo vide bene, ne ebbe disprezzo, perché era un ragazzo, fulvo di capelli e di bell'aspetto. Il Filisteo disse a Davide: «Sono io forse un cane, perché tu venga a me con un bastone?» [...] «Fatti avanti e darò le tue carni agli uccelli del cielo e alle bestie selvatiche». Davide rispose al Filisteo: «Tu vieni a me con la spada, con la lancia e con l'asta. Io vengo a te nel nome del Signore degli eserciti, Dio delle schiere d'Israele, che tu hai sfidato. Appena il Filisteo si mosse avvicinandosi incontro a Davide, questi corse a prendere posizione in fretta contro il Filisteo. Davide cacciò la mano nella sacca, ne trasse una pietra, la lanciò con la fionda e colpì il Filisteo in fronte. La pietra s'infisse nella fronte di lui che cadde con la faccia a terra. Così Davide ebbe il sopravvento sul Filisteo con la fionda e con la pietra, colpì il Filisteo e l'uccise, benché Davide non avesse spada. [...] I Filistei videro che il loro eroe era morto e si diedero alla fuga.

Per riflettere insieme

Non importano la nostra statura e la forza fisica che possediamo, ciò che conta sono il coraggio e il desiderio di mettersi in gioco insieme agli altri. Non lasciare che la paura di un nuovo gioco ci blocchi o che una nuova sfida rallenti il nostro entusiasmo: questo è porre un contrassegno di felicità per questa nuova giornata di Grest.

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Oggi, Signore,
ti chiedo una mano per sapermi
mettere in gioco fino in fondo.
A volte temo le nuove sfide,
i nuovi giochi,
le attività che non conosco:
ho paura di non essere capace
o di non essere all'altezza.
Aiutami a credere
che è più importante partecipare
che vincere a tutti i costi,
che è più bello giocare con tutti
che starmene da solo in disparte,
che la felicità la scopro
proprio nel momento
in cui prendo coraggio e mi butto!
Restami accanto, Signore:
oggi voglio mettermi in gioco!

Canto finale

Tu sei

L'ancora

Obiettivo della riflessione

Valorizzare il simbolo dell'ancora con il messaggio che contiene.

Messaggio

Partendo dal simbolo dell'ancora, ritroviamo le fondamenta della nostra fede, con i suoi simboli e con le preghiere che troppo spesso recitiamo in modo abitudinario.

Dalla preghiera

I primi cristiani dipingevano la speranza con un'ancora, come se fosse l'ancora gettata nella riva del Cielo e tutti noi incamminati verso quella riva, aggrappati alla corda dell'ancora.

MicroLab

Decorare una bottiglia di vetro (anche usando stencil), valorizzando la frase "L'uomo è come un viandante che ha sete di acqua viva, zampillante e fresca".

La bottiglia può essere decorata in molti modi (es. [con incisore elettrico](#)) oppure con i fili "scoubidou".



1° giorno I primi cristiani dipingevano la speranza con un'ancora, come se la vita fosse l'ancora gettata nella riva del Cielo e tutti fossimo incamminati verso la riva, aggrappati alla corda dell'ancora.

2° giorno L'uomo è come un viandante che, attraversando i deserti della vita, ha sete di un'acqua viva, zampillante e fresca, capace di dissetare in profondità il suo desiderio di luce, di amore, di bellezza e di pace. Tutti sentiamo questo desiderio! E Gesù ci dona quest'acqua viva: essa è lo Spirito Santo, che procede dal Padre e dal Figlio e che Gesù riversa nei nostri cuori.

3° giorno Pregare insieme il "Padre nostro" intorno alla tavola non è una cosa straordinaria: è facile. Pregare l'uno per l'altro: que-

sto è pregare in famiglia e questo fa forte la famiglia.

4° giorno Il figlio minore lascia la casa del padre, sperpera tutto e decide di tornare perché si rende conto di avere sbagliato, ma non si ritiene più degno di essere figlio. Il padre, invece, lo abbraccia e fa festa. Questa parabola indica bene il disegno di Dio: fare di tutti noi un'unica famiglia dei suoi figli, nella quale sentirsi amato.

5° giorno La Chiesa è come una grande orchestra nella quale c'è varietà. Non siamo tutti uguali e non dobbiamo essere tutti uguali. Tutti siamo diversi, differenti. Ognuno con le proprie qualità. E questo è il bello della Chiesa: ognuno porta il suo, quello che Dio gli ha dato, per arricchire gli altri.

Schema 1

Canto iniziale

Camminerò

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Matteo 6

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Aiutaci, Signore,
a dire ogni giorno "sì" all'amore,
a ciò che fa crescere
dentro di noi la vita.
Aiutaci, Signore,
a non pensare solo a noi stessi,
a non chiudere gli occhi
sui fratelli,
a non turarci le orecchie
ai bisogni degli altri,
a non chiudere il cuore
alla voce del prossimo!
Amen.

Canto finale

Resta qui con noi

Schema 2

Canto iniziale

La preghiera di Gesù è la nostra

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Lc 1,39-45

In quei giorni Maria si alzò e andò in fretta verso la regione montuosa, in una città di Giuda. Entrata nella casa di Zaccaria, salutò Elisabetta. Appena Elisabetta ebbe udito il saluto di Maria, il bambino sussultò nel suo grembo. Elisabetta fu colmata di Spirito Santo ed esclamò a gran voce: «Benedetta tu fra le donne e benedetto il frutto del tuo grembo! A che cosa devo che la madre del mio Signore venga da me? Ecco, appena il tuo saluto è giunto ai miei orecchi, il bambino ha sussultato di gioia nel mio grembo. E beata colei che ha creduto nell'adempimento di ciò che il Signore le ha detto».

Per riflettere insieme

Maria non ha lasciato che le preoccupazioni, rispetto all'impegno che si era presa, la rendessero cupa o scoraggiata; anzi, con la gioia nel cuore va a trovare sua cugina Elisabetta dove la festa si moltiplica: scopre che anche lei aspetta un bimbo!
Nello stare assieme la gioia si moltiplica, nelle relazioni vere si manifesta Gesù.

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Signore, rendici capaci
di vivere l'amicizia!
Aiutaci a saperci confrontare
con verità,
a non perdere mai
la fiducia nell'altro.
Fa' che non ci chiudiamo
dentro le nostre comodità
e che non cadiamo
preda del giudizio sugli altri.
Dacci la capacità oggi,
nel gioco come nella preghiera,
nei laboratori
come nel tempo libero,
di essere entusiasti di tutti i doni
che ci poni accanto ogni giorno!
Amen.

Canto finale

Laudato sii, Signore mio

Settimana dello sport

Obiettivo della riflessione

Aiutare a vivere lo sport non come competizione, ma come occasione di amicizia e condivisione.

Messaggio

Lo sport, i giochi, i tornei sono occasione di incontro, di amicizia, ma anche palestra di vita per scoprire l'importanza di allenare la propria vita spirituale.

Dalla preghiera

Il campo, oltre a essere un luogo di semina, è luogo di allenamento. La maggior parte di voi ama lo sport. Ebbene, che cosa fa un giocatore quando è convocato a far parte di una squadra? Deve allenarsi e allenarsi molto!

MicroLab

Tornei sportivi.



1° giorno Il campo, oltre a essere un luogo di semina, è luogo di allenamento.

La maggior parte di voi ama lo sport. Ebbene, che cosa fa un giocatore quando è convocato a far parte di una squadra? Deve allenarsi, e allenarsi molto!

2° giorno Non mettetevi nella "coda" della storia. Siate protagonisti. Giocate in attacco! Calciate in avanti, costruite un mondo migliore!

3° giorno Scommettete su ideali grandi, che allargano il cuore, che renderanno fecondi i vostri talenti. Non abbiate paura di sognare cose grandi!

4° giorno Sentite la presenza del Signore nella vostra vita. Egli

è vicino a ognuno di voi come compagno, come amico, che vi sa aiutare e comprendere, che vi incoraggia nei momenti difficili e mai vi abbandona.

5° giorno Domandate a Gesù, parlate con Gesù.

E, se commettete un errore nella vita, se fate uno scivolone, se fate qualcosa che è male, non abbiate paura. Parlate sempre con Gesù, nel bene e nel male, quando fate una cosa buona e quando fate una cosa cattiva. Non abbiate paura di lui. Questa è la preghiera.

Settimana dello sport

Preghiera

Schema 1

Canto iniziale

Vieni, Spirito

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Mc 4,35-41

In quel medesimo giorno, venuta la sera, disse loro: «Passiamo all'altra riva». E, congedata la folla, lo presero con sé, così com'era, nella barca. C'erano anche altre barche con lui.

Ci fu una grande tempesta di vento e le onde si rovesciavano nella barca, tanto che ormai era piena. Egli se ne stava a poppa, sul cuscino, e dormiva.

Allora lo svegliarono e gli disse: «Maestro, non t'importa che siamo perduti?». Si destò, minacciò il vento e disse al mare: «Taci, calmati!». Il vento cessò e ci fu grande bonaccia. Poi disse loro: «Perché avete paura? Non avete ancora fede?».

E furono presi da grande timore e si dicevano l'un l'altro: «Chi è dunque costui, che anche il vento e il mare gli obbediscono?».

Per riflettere insieme

Quando le cose non vanno come vorremmo, può accadere di essere presi dalla sfiducia, come i discepoli durante la tempesta. Il Signore ci è sempre accanto per aiutarci nelle difficoltà, per sostenere la nostra fiducia nei fratelli e in lui.

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Fammi scoprire il tuo amore nella mia vita quotidiana.

Aiutami a riconoscere le attenzioni della tua amicizia, i segni del tuo amore per me!

Fortifica la mia fede, perché io creda di più alla tua presenza in ogni istante, allo sguardo di simpatia che volgi su di me, alla mano affettuosa che mi guida. Amen.

Canto finale

Fede è

Schema 2

Canto iniziale

Canzone di Luciano (*prime strofe*)

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Gen 15,1-6

In quel tempo fu rivolta ad Abram, in visione, questa parola del Signore: "Non temere, Abram. Io sono il tuo scudo; la tua ricompensa sarà molto grande". Rispose Abram: "Signore Dio, che cosa mi darai? Io me ne vado senza figli e l'erede della mia casa è Eliezer di Damasco". Soggiunse Abram: "Ecco, a me non hai dato discendenza e un mio domestico sarà il mio erede". Ed ecco gli fu rivolta questa parola del Signore: "Non sarà costui il tuo erede, ma uno nato da te sarà il tuo erede!". Poi lo condusse fuori e gli disse: "Guarda il cielo e conta le stelle, se riesci a contarle"; e soggiunse: "Tale sarà la tua discendenza".

Egli credette al Signore, che glielo accredito come giustizia.

Per riflettere insieme

Sono passati diversi anni da quando Abramo per la prima volta aveva udito la voce del Signore che gli prometteva una discendenza numerosa come il numero delle stelle, come il numero dei granelli di sabbia sulla spiaggia del mare. Abramo era scoraggiato, anziano, anche la moglie Sara era anziana e forse faceva fatica a credere alla possibilità di essere madre. A volte può capitare anche a noi di perderci d'animo, la squadra non va bene, una giornata andata così-così, una sgridata dell'animatore; ma oggi è una nuova giornata di Grest e possiamo ripartire con fiducia! Grandi cose ci aspettano... ma aspettano anche il nostro sorriso!

Impegno

Non perdersi d'animo

Segno/gesto: scenetta in cui alcuni ragazzi sono svogliati e non vogliono giocare, la squadra perde sempre e sono scoraggiati. Poi arriva l'animatore e li invita ad alzarsi in piedi: "Le cose oggi andranno meglio - dice -, ma dobbiamo fare squadra! Forza in piedi, si gioca!"

Preghiera

Fa', Signore, che io ti conosca e ti senta vicino nei momenti di difficoltà. Il tuo amore mi sproni a non perdermi d'animo e a servirti ogni giorno con impegno. Rendi più grande la nostra generosità perché ognuno di noi voglia donarsi agli altri con amore, fino alla fine. Amen.

Canto finale

Canzone di Luciano (*ultima strofa*)

Settimana della danza

Balla.
esprimi
l'allegria
che c'è
nel tuo cuore

Obiettivo della riflessione

Gesù sceglie ogni persona. Siamo tutti scelti dall'amore di Gesù. "Egli ti ha scelto per diventare suo amico e diventare qualcosa di buono nella vita".

Messaggio

Papa Francesco invita a riflettere sugli aspetti che distinguono le giovani generazioni e che sono importanti per costruire il proprio futuro.

Dalla preghiera

Balla adesso, così non sarai troppo serio quando diventerai grande.

MicroLab

Per i più piccoli: chiamare un maestro di *body percussion* per fare qualcosa per loro.

Per i più grandi: chiamare una insegnante di ballo che possa coinvolgerli.



1° giorno Balla, esprimi l'allegria che c'è nel tuo cuore. Balla adesso che sei un bambino, così non sarai troppo serio quando diventerai grande!

2° giorno Sorridi sempre. Sorridi a Dio per dirgli grazie per tutte le cose belle che fa. Dio ama sempre. Dio è amore.

3° giorno La giovinezza bisogna metterla in gioco per i grandi ideali. Domanda a Gesù che cosa vuole da te e sii coraggioso! Sii coraggiosa!

4° giorno Sentite la presenza del Signore nella vostra vita. Egli è vicino a ognuno di voi come compagno, come amico, che vi

sa aiutare e comprendere, che vi incoraggia nei momenti difficili e mai vi abbandona.

5° giorno Puoi pregare dove vuoi. Puoi pregare mentre cammini o quando vai dal dottore. Gesù è il Figlio di Dio. Gesù ci ama moltissimo. Gesù ti accompagna fino all'ultimo istante, è sempre con te.

Settimana della danza

Preghiera

Schema 1

Canto iniziale

La preghiera di S. Francesco (*prima strofa*)

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Mc 6,6-13

Gesù percorreva i villaggi d'intorno, insegnando. Chiamò a sé i Dodici e prese a mandarli a due a due e dava loro potere sugli spiriti impuri. E ordinò loro di non prendere per il viaggio nient'altro che un bastone: né pane, né sacca, né denaro nella cintura; ma di calzare sandali e di non portare due tuniche.

Per riflettere insieme

Il Signore non manda i suoi discepoli da soli, ma due a due. Insieme si gioca, insieme si cammina e si cresce. Siamo al Grest e siamo chiamati a non "farci gli affari nostri", ma a farci fratelli gli uni degli altri. Non guardiamo solo alle nostre faccende, ai nostri gusti, ai nostri amici; non ci siamo scelti, come allora non si erano scelti i discepoli di Gesù: poniamoci in ascolto anche degli altri e facciamo sempre strada insieme!

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Fa' crescere, Signore, la nostra fede nella tua presenza, in modo che tutti possano conoscerti insieme con amore.

Donaci la grazia di diventare una cosa sola nel nostro cammino insieme e di riconoscere te nel nostro prossimo. Amen.

Canto finale

La preghiera di S. Francesco (*ultima strofa*)

Schema 2

Canto iniziale

E sono solo un uomo (*prima strofa*)

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Es 3,1-12

Ora Mosè stava pascolando il gregge di Ietro, suo suocero, sacerdote di Madian, e condusse il bestiame oltre il deserto e arrivò al monte di Dio, l'Oreb. L'angelo del Signore gli apparve in una fiamma di fuoco in mezzo a un roveto. Egli guardò ed ecco: il roveto ardeva nel fuoco, ma quel roveto non si consumava. Mosè pensò: «Voglio avvicinarmi a vedere questo grande spettacolo: perché il roveto non brucia?». Il Signore vide che si era avvicinato per vedere e Dio lo chiamò dal roveto e disse: «Mosè, Mosè!». Rispose: «Eccomi!». Riprese: «Non avvicinarti! Togliti i sandali dai piedi, perché il luogo sul quale tu stai è una terra santa!». E disse: «Io sono il Dio di tuo padre, il Dio di Abramo, il Dio di Isacco, il Dio di Giacobbe». Mosè allora si velò il viso, perché aveva paura di guardare verso Dio. Il Signore disse: «Ho osservato la

miseria del mio popolo in Egitto e ho udito il suo grido a causa dei suoi sorveglianti; conosco infatti le sue sofferenze. Sono sceso per liberarlo dalla mano dell'Egitto e per farlo uscire da questo paese verso un paese bello e spazioso, verso un paese dove scorre latte e miele [...]

Ora va'! Io ti mando dal faraone. Fa' uscire dall'Egitto il mio popolo, gli Israeliti!».

Per riflettere insieme

Mosè si trova faccia a faccia con Dio e si toglie i sandali davanti a lui. Il Signore gli propone qualcosa che sembra impossibile: "Liberare il popolo ebreo dal Faraone d'Egitto". Mosè ha paura di questa missione, non si sente capace di affrontarla. Ma il Signore gli dice: "Io sono con te, Mosè, non devi aver paura!". E Mosè partirà per l'Egitto. A volte anche per noi ci sono delle avventure nuove che possono farci un po' paura, eppure non siamo mai soli, il Signore è sempre con noi anche attraverso la presenza degli animatori, dei nostri amici! Coraggio, è ora di partire!

Impegno

CARTOLINA

Preghiera

Signore Gesù, tu solo conosci le mie debolezze, la mia paura a fidarmi di te. Rendimi coraggioso per superare le difficoltà e seguirti sulla via della felicità. Amen.

Canto finale

Resta qui con noi

Settimana Missio

La vicinanza di Dio ci convoca uniti

Obiettivo della riflessione

Aiutarci a cogliere la bellezza e la ricchezza di chi è diverso da me, di chi ancora non conosco...

Messaggio

Gesù ci chiama a stare insieme, è Lui che ci fa sentire uniti anche se diversi; è bello, fa crescere la gioia e dà speranza, si ricolora la vita... quando i "fratelli stanno insieme" (Salmo 132).

Dalla preghiera

Vieni, Spirito Santo! Mostraci la tua bellezza riflessa in tutti i popoli della terra, per scoprire che tutti sono importanti, che tutti sono necessari, che sono volti differenti della stessa umanità amata da Dio.

MicroLab

Costruiamo un "[braccialetto dell'amicizia](#)" di diversi colori, da donare a chi ancora non conosco, alla squadra che perde, all'amico/a con cui vorrei fare pace... L'ultimo giorno possiamo pensare di donarlo ad alcuni amici che vivono in Paesi dove sono i nostri missionari... (contattare il [Centro Missionario](#)).



1° giorno

Tutti sono importanti

La cosa più bella è trovarsi insieme; "mantenere le distanze", tirar su muri, barriere... non ci piace. Se è bello stare insieme come fratelli e sorelle dovremo togliere dal nostro cuore quello che ci separa!! Ogni persona è importante perché è mio fratello, sorella, ha la stessa mia vita, sente le stesse cose che sento io; sa essere contento e soffre come me. Quando qualcuno vuol farti sentire "poco importante" cosa fa? Non ti parla, non ti saluta, si gira dall'altra parte! Che triste. A nessuno piace questo. Tutti sono importanti e allora... a tutti diremo: "Ciao, come va?", "Ciao, come ti chiami?". Il saluto, il chiamarci per nome... fa sentire che siamo importanti, fratelli e sorelle.

2° giorno

Tutti sono necessari

Beh... è proprio un bel Grest! Ci si diverte, si gioca, si impara... E gli animatori? Sono proprio bravi: si danno da fare! Ah, anche gli adulti ce la mettono tutta... e poi il Don... e i nostri genitori... per non dire degli amici che abbiamo conosciuto. Anche tu ce la metti tutta per vivere bene questo Grest? Credo proprio di sì! E non dimentichiamo che Gesù, Lui, ci ha suggerito tutto questo e ci dà la forza di viverlo bene! Davvero tutti siamo necessari! Da solo... Beh... io da solo non ce l'avrei fatta! Il modo più semplice di dire a ciascuno che "mi sei necessario", è dire: "Grazie!". Oggi ci diciamo: "Grazie"!

3° giorno

I volti sono differenti

Hai notato quanti siamo? Siamo tanti! Piccoli, medi, grandi! Delle elementari, delle medie, delle superiori! Giovani e adulti! E poi hai notato quanti colori? Magliette colorate, nastri colorati, mascherine colorate, gruppi e squadre diversi nei colori... A me sembra che quando c'è tanto colore, tutto è più bello, più festoso... sei d'accordo? E poi c'è a chi piace giocare a calcio e chi piace giocare a pallavolo; c'è chi preferisce questo laboratorio e chi quello. È proprio bello così... altrimenti che Grest sarebbe?! Ah, sì! Sai come si potrebbe dire che ci piacciono i "volti diversi", i "tanti colori che abbiamo"? C'è un modo molto semplice: "aprire gli occhi e osservare", "aprire l'orecchio e ascoltare". Oggi potremo osservare e ascoltare... Gesù guariva ciechi e sordi...

4° giorno

La stessa umanità amata da Dio

Magari ti sarai reso conto che non è facile andar d'accordo con tutti! Succede, e penso che ti dispiaccia un po'. È bello però quando al grest, come anche a scuola, in casa, nel mondo, tutti cercano di volersi bene, tutti cercano di dimenticare le cose brutte e di ricordare le cose belle degli altri: Gesù fa così con te, con me, con tutti. Lui sì che vuole bene a tutti!! A volte penso che Gesù per dire che vuole bene proprio a tutti-tutti ha fatto una cosa: ha scelto per amici i più poveri, quelli che nessuno cercava, che venivano un po' esclusi. Così tutti capivano che Egli vuole bene davvero a tutti... Che te ne pare?

5° giorno

Mostraci la tua bellezza riflessa in tutti i popoli della terra

"Bom dia, amigo!". Passando per la piazza mi sono sentito salutare così. Mi sono guardato intorno e... era il mio amico del Brasile, dell'Amazzonia! Che sorpresa! Poi non sapevo come rispondere, anche perché è in portoghese e io conosco lo spagnolo che si parla in Paraguay: così ho detto: "Buenos días!": ci siamo capiti!

Prova anche a tu a dire: "Bom dia, amigo!", oppure "Buenos días".

E come si dice in Ciad "Buon giorno, amico"? Dai, è bello parlare le lingue del mondo, conoscere le culture, le storie, le tradizioni, i giochi, le feste, la natura, i riti dei popoli del mondo.

Che fantasia di Dio! Dio è ricco di fantasia, non si stanca di fare cose nuove in tutto il mondo.

Oggi ci salutiamo in spagnolo, in portoghese, in francese, in inglese... e chi più ne ha più ne metta! Hasta luego!

Settimana Missio

Preghiera

Schema 1

Canto iniziale

Camminerò

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Lc 1,39-45

In quei giorni Maria si alzò e andò in fretta verso la regione montuosa, in una città di Giuda. Entrata

nella casa di Zaccaria, salutò Elisabetta.

Appena Elisabetta ebbe udito il saluto di Maria, il bambino sussultò nel suo grembo.

Elisabetta fu colmata di Spirito Santo ed esclamò a gran voce: «Benedetta tu fra le donne e benedetto il frutto del tuo grembo! A che cosa devo che la madre del mio Signore venga da me? Ecco, appena il tuo saluto è giunto ai miei orecchi, il bambino ha sussultato di gioia nel mio grembo. E beata colei che ha creduto nell'adempimento di ciò che il Signore le ha detto».

Per riflettere insieme

A scuola mi hanno spiegato cosa sia la *filigrana*. È una carta che, se la guardi distrattamente e in un posto poco illuminato, sembra bianca, vuota, inutile. Ma se la guardi controluce, ti rivela stupende figure. Il professore ce l'ha dimostrato. Ha messo la carta bianca contro i vetri della finestra: è comparso un bellissimo volto di Cristo.

Io, Signore, ho pensato che l'uomo è come una filigrana. Se lo guardi, distratto, vedi poco, quasi niente. Ma se lo guardi per bene, nella luce, in ognuno scopri lo

Settimana Missio

Preghiera

stupendo Tuo volto. L'uomo, ogni uomo, è una filigrana preziosa. Signore, aiutami a vedere gli uomini controluce.

Impegno

ENTUSIASMO

Segno/gesto: produrre delle bolle di sapone con dei bimbi che devono provare a prenderle prima che tocchino terra!

Preghiera

Signore, rendici capaci di vivere l'amicizia!
Aiutaci a saperci confrontare con verità,
a non perdere mai la fiducia nell'altro.
Fa' che non ci chiudiamo dentro le nostre comodità e che non cadiamo preda del giudizio sugli altri.
Dacci la capacità oggi, nel gioco come nella preghiera, nei laboratori come nel tempo libero, di essere entusiasti di tutti i doni che ci poni accanto ogni giorno!
Amen.

Canto finale

Laudato sii, Signore mio

Schema 2

Canto iniziale

Te al centro del mio cuore

Saluto

Segno di croce e saluto iniziale

In ascolto della Parola

Lc 6,31-36

Ciò che volete gli uomini facciano a voi, anche voi fatelo a loro. Se amate quelli che vi amano, che merito ne avrete? Anche i peccatori fanno lo stesso. E se fate del bene a coloro che vi fanno del bene, che merito ne avrete? Anche i peccatori fanno lo stesso. E se prestate a coloro da cui sperate ricevere, che merito ne avrete? Anche i peccatori concedono prestiti ai peccatori per riceverne altrettanto. Amate invece i vostri nemici, fate del bene e prestate senza sperarne nulla, e il vostro premio sarà grande e sarete figli dell'Altissimo; perché egli è benevolo verso gl'ingrati e i malvagi. Siate misericordiosi, come è misericordioso il Padre vostro.

Per riflettere insieme

È facile essere generosi con chi ci è simpatico. Come è possibile amare, donare qualcosa a persone che non sopportiamo? Qui la generosità diventa un'utopia, un sogno. Eppure Gesù sulla Croce, colpito dalla più ingiusta condanna, invoca il perdono per i suoi carnefici: "Padre perdona loro.." con una generosità che presenta una logica totalmente rivoluzionaria, in contrapposizione alla lo-

gica del mondo. Lì, su quella croce, Gesù ci insegna ancora a dare il proprio cuore. Per tutti. Ciò che ha fatto è una cosa straordinaria ma..." Madre Teresa di Calcutta ci ha insegnato che non tutti possiamo fare grandi cose, ma possiamo fare piccole cose con grande amore.

Impegno

UN ATTO DI GENEROSITÀ
VERSO UN COMPAGNO

Preghiera

Aiutami, Signore, ad essere generoso nell'amare, anche se può sembrarmi di amare in perdita perché la persona a cui rivolgo il mio amore non mi ricambierà.
Signore, aiutami nella mia generosità a guardare tutti, indistintamente, con occhi nuovi.
Aiutami a capire che ciò che conta è quanto dono di me stesso.
Amen.

Canto finale

Andate per le strade

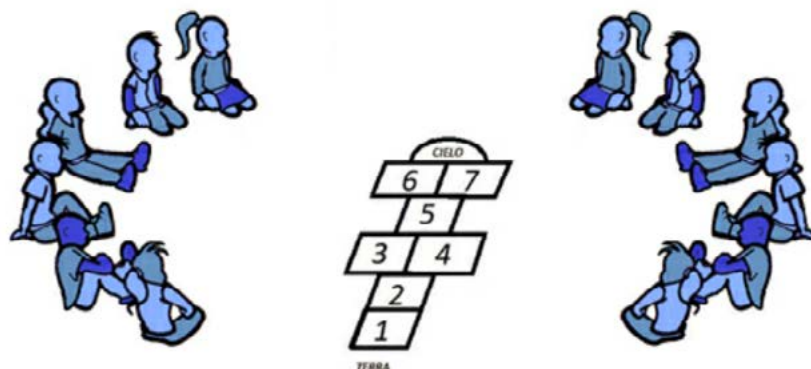


GIOCHI

GRESt 2021

*Per
sognare*

Campana / Settimana



Materiale occorrente

Gessetti da lavagna bianchi o colorati; un sassolino (o un tappo o una gomma per cancellare) per ogni giocatore.

Disposizione di avvio

In un'area all'aperto, su una pavimentazione di asfalto o simile (sulla quale si possa disegnare con dei gessetti), i partecipanti si posizionano seduti formando un grande cerchio, ognuno a circa 1-2 metri di distanza dal successivo. All'interno del cerchio di giocatori si disegna il percorso che dovrà essere superato da ciascun partecipante a turno.

Modalità di gioco

Il tradizionale gioco della Campana (o Settimana) prevede di realizzare a terra un percorso in avanti costituito da 10 grandi caselle consecutive e numerate (7 nella variante della Settimana), ognuna successiva e adiacente all'altra ad eccezione di 2 caselle affiancate (eventualmente 2 volte 2). L'ultima casella, o "base" (o CIELO nella versione in cui la partenza è la TERRA), spesso a forma di semicerchio, ha la funzione di segnalare al giocatore la prosecuzione del percorso in direzione contraria.

Ogni giocatore al proprio turno di esecuzione, posizionatosi davanti alla prima casella, utilizzerà il suo personale sassolino (o tappo o gomma) lanciandolo: esso dovrà cadere dentro la prima casella e rimanervi. Così facendo, il giocatore saltellerà su

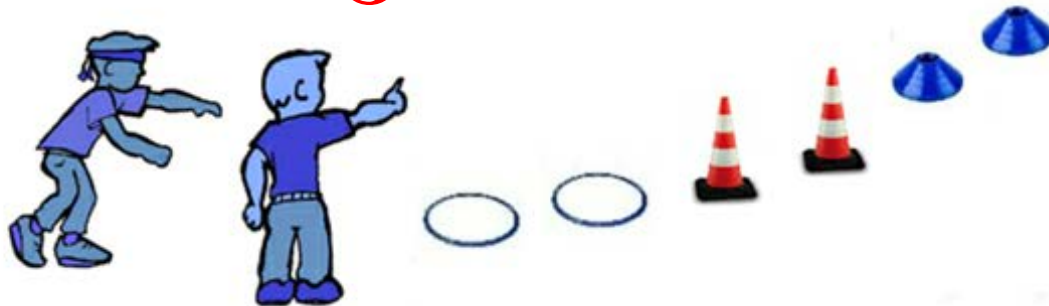
un solo piede su tutto il percorso, in avanti e indietro, di casella in casella (ricordandosi di fermarsi alla casella precedente a quella in cui ha posizionato il sassolino per raccogliero e proseguire).

Le 2 caselle affiancate permettono di appoggiare entrambi i piedi, uno in una e l'altro nell'altra. Se quanto descritto viene eseguito correttamente il giocatore, tornato alla posizione di partenza, dovrà lanciare il suo sassolino nella casella successiva rispetto alla precedente, la seconda, poi eventualmente, eseguito nuovamente il percorso correttamente, nella terza e così via. Se il sassolino lanciato non viene posizionato nella casella prevista, il giocatore deve lasciare momentaneamente l'azione ludica e rientrarvi dopo aver lasciato il posto agli altri giocatori, per ritentare poi il lancio nella medesima casella e da quella procedere fino al successivo eventuale errore o al completamento del percorso.

Variante: i partecipanti formano un'unica squadra che ha l'obiettivo comune di completare il percorso nel più breve tempo possibile. I giocatori seduti in cerchio avranno assegnato l'ordine di "ingresso" nell'azione ludica e quindi, ogni qualvolta un compagno di gioco commettesse un errore, quest'ultimo sarebbe velocemente sostituito. Naturalmente sono i partecipanti, più volte lo stesso giocatore sarà chiamato a rientrare nel gioco.

L'adulto conduttore misura e registra il tempo di esecuzione del gioco e, in una successiva reiterazione dello stesso, l'obiettivo condiviso sarà quello di completare il percorso in un tempo inferiore.

Gimcana guidata



Materiale occorrente

Attrezzi da palestra di vario tipo per costruire un percorso di gimcana (coni, bastoni, corde, cinesini ecc.) oppure altro tipo di materiale reperibile nel contesto di gioco (sedie – sedersi e poi rialzarsi; file di pennarelli – saltarli a piedi uniti; fogli – girargli intorno ecc.). Inoltre ogni partecipante dovrà procurarsi un indumento opportuno proprio (cappello o sciarpa) per coprirsi gli occhi; in alternativa per ognuno può essere realizzato in pochi secondi una sorta di cilindro-benda in cui inserire la testa, unendo con la pinzatrice due o tre fogli/cartoncini formato A4.

Disposizione di avvio

I partecipanti vengono disposti in fila, seduti, ognuno a circa 1-2 metri di distanza dal successivo, a formare un unico gruppo-squadra. Davanti e parallelo a loro viene composto il percorso a ostacoli che andrà superato secondo modalità condivise prima dell'avvio del gioco.

Nella fila due giocatori vicini formano una coppia di gioco. Il conduttore verificherà che tutti abbiano compreso di quale coppia fanno parte, proponendo per esempio una numerazione a due del tipo A1 e A2, B1 e B2, C1 e C2 ecc.

Modalità di gioco

Al via del conduttore la prima coppia (A1 e A2) si alza e i due si posizionano davanti all'inizio del percorso. Il giocatore numero 1 si copre gli occhi con il dispositivo prescelto e affronta il percorso mentre il giocatore numero 2 dovrà guidarlo a parole rimanendogli a fianco a distanza di circa 1-2 metri. Dopo il superamento dell'ultimo ostacolo (il percorso potrà essere effettuato in una sola direzione o anche a ritroso), liberata la vista al giocatore bendato, i due torneranno torneranno velocemente a sedersi al loro posto dando così il via alla coppia successiva (B1 e B2), e così per tutte le altre.

Compito del conduttore sarà quello di misurare il tempo impiegato affinché tutte le coppie abbiano superato il percorso e comunicarlo ai partecipanti. A questo punto si avvierà una seconda ripresa del

gioco in cui in ogni coppia i giocatori si scambieranno i ruoli. Ora l'impegno del gruppo (la "sfida" che gli verrà lanciata dal conduttore) sarà quello di completare il percorso in un tempo inferiore al precedente.

Nota: questa proposta ludica si pone come una variante della classica gimcana o percorso a ostacoli in cui certamente tanti si sono cimentati nella scuola dell'obbligo. Effettivamente essa, anche nella sua veste classica, nella quale in ogni squadra ogni giocatore agisce da solo e non bendato, rappresenta una proposta ludica interessante e idonea in un'ottica di giochi di movimento a distanza.

Variante 1: si presenta il gioco come una sfida a due squadre. In questo caso sarà più opportuno realizzare due percorsi uguali di attrezzi/ostacoli da superare. Nel caso di due percorsi, le due squadre si cimenteranno nella prova contemporaneamente e non sarà necessario registrare il tempo di esecuzione; nel caso di un solo percorso, i partecipanti si alterneranno nell'esecuzione della prova e il conduttore ne registrerà il tempo necessario. In quest'ultimo caso il conduttore potrà agevolmente introdurre le "penalità": ogni qualvolta una coppia di partecipanti commettesse un errore di esecuzione (scorretto superamento di un attrezzo/ostacolo) il tempo di esecuzione della prova verrebbe prolungato di 2/5 secondi (in base al numero di coppie).

Variante 2: sia la prima proposta di gimcana guidata, sia la variante sopradescritta possono essere realizzate da coppie di partecipanti che si tengono per mano attraverso un bastone da palestra: in questo modo il giocatore-guida potrà indirizzare il giocatore bendato non solo con indicazioni verbali ma anche con lievi spinte del bastone. L'utilizzo del bastone (i cui due estremi potranno essere facilmente personalizzati con un pennarello indelebile in modo che, nel caso di più riprese del gioco, essi vengano impugnati sempre dagli stessi giocatori nello stesso verso) risulta particolarmente adatto a bambini di fascia d'età inferiore.

L'elfo dispettoso

Materiale occorrente

Un ramo pulito e una pigna per ogni giocatore (se disponibili nello spazio di gioco) sostituibili con un bastone e un cinesino da palestra. Eventualmente 2 coni da palestra.

Contesto ludico

All'approssimarsi dell'autunno, una numerosa famiglia di scoiattoli individua un albero come nuova dimora e comincia ad ammucciare ai suoi piedi tutto il cibo raccolto nella bella stagione. Un elfo dispettoso, però, contrariato dalla scelta compiuta dagli scoiattoli, sposta quel cibo presso un altro albero, per indurli a insediarsi altrove.

Disposizione di avvio del gioco: i giocatori-scoiattoli, ciascuno dotato di una pigna (o un cinesino), seduti, formano un semicerchio a circa 15-20 metri di distanza da due alberi (o due coni da palestra) distanti a loro volta 5-10 metri l'uno dall'altro. Presso uno dei due alberi, quello individuato come "la casa prescelta" dai giocatori-scoiattoli, si pone il giocatore-elfo, con il suo bastone tra le mani.

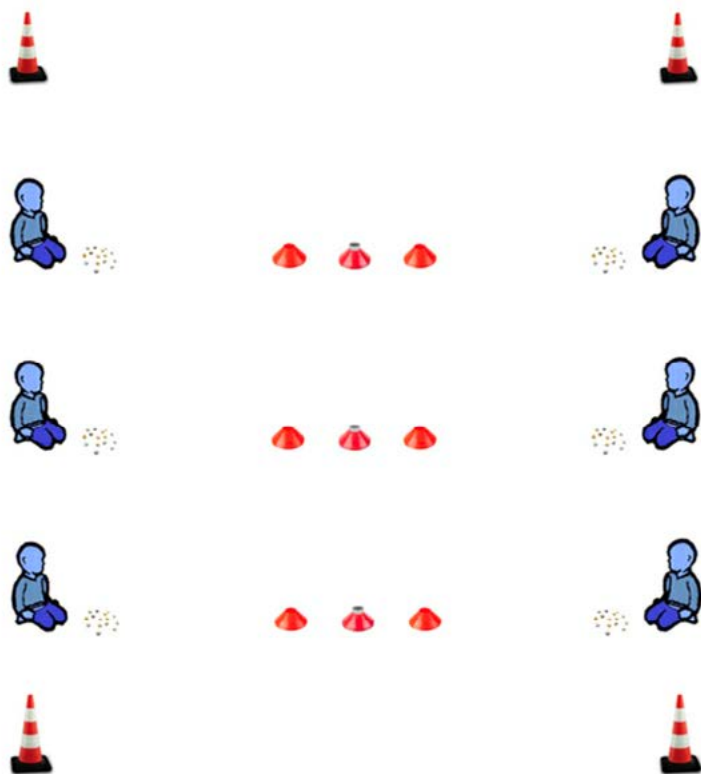
Modalità di gioco

Al via del conduttore, i giocatori-scoiattoli, uno alla volta, depongono la loro pigna (o cinesino) ai piedi dell'albero prescelto, a contatto con il tronco dell'albero (o cono); fino a quando un giocatore non torna a sedersi alla posizione di partenza, il successivo non inizia la sua corsa. Il giocatore-elfo, utilizzando unicamente il suo bastone, in maniera libera e creativa, deve spostare dal primo al secondo albero (o dal primo al secondo cono) il maggior numero possibile di pigne: anche questa volta andranno depositate in maniera tale da essere in contatto con il tronco. Al termine della corsa di tutti i giocatori-scoiattoli si ferma il gioco (ecco perché dovranno cercare di essere molto veloci) e si contano le pigne trasferite, e correttamente depositate, dal primo al secondo albero: questo numero corrisponderà al punteggio acquisito dal giocatore-elfo. Il gioco dovrà essere ripetuto più volte in modo che si possano confrontare i punteggi di più giocatori nel ruolo di "elfo dispettoso" (che si potrà fare svolgere a tutti nel caso di un numero ridotto di partecipanti).

Al termine delle reiterazioni stabilite, il giocatore-elfo che avrà ottenuto il maggior punteggio sarà scherzosamente nominato "dispettoso" del giorno. Potrà essere interessante mettere in relazione i diversi punteggi ottenuti con le diverse e improvvisate "tecniche" di spostamento delle pigne.

Variante: il gioco può essere svolto con le stesse modalità, ma con la presenza-alleanza di due giocatori-elfo in contemporanea, i quali acquisiranno dunque un punteggio di coppia.

Ferma la piena



Materiale occorrente

4 coni da palestra; tanti bicchieri di plastica quanti sono i giocatori; cinesini da palestra (1,5 x n. di giocatori); sassolini recuperati nei cantieri di gioco (circa 20 a testa) o in alternativa pergamena (tipo biglie) realizzate con carta di recupero; una bottiglia di plastica con la tagliata (da mezzo litro o 750 cl, in base al numero di partecipanti).

Contesto ludico

In un tempo indefinito, in un paese lontano, due comunità che vivono sui due lati opposti dello stesso grande corso d'acqua, si ritrovano uniti ad affrontare un problema comune: la piena del fiume. Il loro impegno e la loro fatica saranno indirizzati a contrastare il disastro naturale rinforzando e alzando gli argini fluviali con muraglioni realizzati con giganteschi massi.

Disposizione di avvio

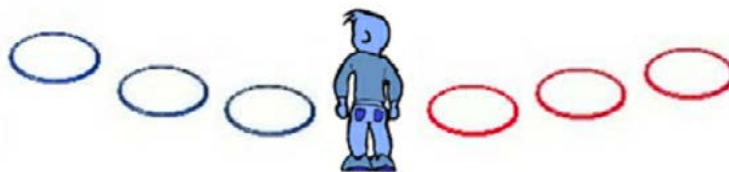
Due gruppi di pari numero di giocatori si pongono seduti su due file, l'una parallela all'altra ad una distanza di circa 20 metri (modificabile in base all'età dei partecipanti). Da una parte e dall'altra delle due file si pongono 2 coni come a indicare gli estremi di ciascuna, e a delineare meglio la immaginaria linea di partenza dei giocatori. Tra le due file di giocatori si realizzano 3 file parallele di cinesini: in quella nella fila centrale il conduttore infila un bicchiere di plastica. Si è così formato una sorta di schieramento ordinato di cinesini e giocatori dove ognuno di questi ultimi vede a circa 9 metri innanzi a sé un cinesino, e 1 metro oltre a quello un cinesino con il bicchiere. Ogni partecipante, distante circa 1-2 metri dal suo compagno di fila più prossimo, depone a terra davanti a sé i 20 sassolini precedentemente raccolti nell'area di gioco, qualora disponibili.

Modalità di gioco

All'avvio del gioco, con un tempo massimo stabilito dall'adulto conduttore, ogni giocatore deve raccogliere un sassolino alla volta e, dopo aver raggiunto di corsa il cinesino a lui più vicino e fermo davanti a quello, cercare di lanciarlo dentro il bicchiere posto poco più avanti; compiuto il lancio, tornare al più presto a raccogliere un altro dei suoi sassolini e proporsi in un altro tentativo di canestro, fino ad esaurimento scorte. Terminati tutti i lanci possibili, il conduttore verificherà, con tutti i giocatori seduti al loro posto di partenza, se le due squadre-comunità avranno vinto la sfida comune e realizzato l'obiettivo prefissato: rovescherà il contenuto di ogni bicchiere nella bottiglia e se i sassolini l'avranno riempita "la piena del fiume sarà stata effettivamente fermata con argini adeguati". In alternativa si potrà verificare se i sassolini contenuti nei bicchieri possono riempire almeno 2 bicchieri (uno per gruppo/comunità).

Nota: in base a quanti "centri" saranno realizzati nelle prime prove, le due file esterne di cinesini potranno, nelle riprese successive, essere avvicinate o allontanate dalla fila centrale (quella con i bicchieri), per facilitare o meno il "tiro a canestro".

I messaggeri del re



Materiale occorrente

Tanti cerchi da palestra quanti sono i giocatori (-2) e due coni o cinesini da palestra. Bastoni da palestra per quanto riguarda la proposta di variante.

Contesto ludico

L'imperatore ha deciso di maritare sua figlia e due sovrani, il re rosso e il re blu (per esempio) decidono di proporsi come mariti. Inviano dunque una catena di messaggeri velocissimi a recapitare la loro candidatura all'imperatore, sperando di essere i primi nella consegna.

Disposizione di avvio

I giocatori-messaggeri delle due squadre si pongono ciascuno seduto nel proprio cerchio da palestra, su due linee immaginarie che formano incontrandosi un angolo di circa 160 gradi, ognuno a circa 1-2 metri di distanza dal successivo e/o dal precedente. Quindi rispetto all'immaginario vertice dell'angolo, dove andrà a porsi l'adulto conduttore, una squadra si pone a destra e l'altra a sinistra, in pari numero. Due coni, per esempio uno rosso e uno blu, vengono posti davanti alle squadre schierate, a circa 7-10 metri di fronte ai due giocatori posizionati più esternamente (gli ultimi a partire in ciascuna squadra). A circa 2 metri da ciascun cono (cono rosso nell'area della squadra rossa e cono blu presso la squadra blu) si pone un giocatore dell'altra squadra, il re, con il compito di assegnare eventuali penalità ai "messaggeri" rivali, sotto lo sguardo vigile del conduttore.

Modalità di gioco

Al via del conduttore i primi due giocatori-messaggeri rivali, i due più vicini a lui, si alzano e corrono verso il cono posizionato nell'area della propria squadra, gli girano intorno e ognuno torna a sedersi al posto di partenza. Immediatamente in ogni squadra si alza il giocatore successivo e compie la stessa azione ludica, e così via fino all'ultimo giocatore della squadra più veloce, il cui arrivo dentro il proprio cerchio segna il termine del gioco. I due giocatori nel ruolo dei sovrani verificano che ogni giocatore compia correttamente il superamento del cono e che nessuno cominci la sua corsa prima che il compagno di gioco che lo ha preceduto si sia seduto al proprio posto, pena l'applicazione immediata (quindi durante l'azione ludica) di una penalità: il cono verrebbe ogni volta allontanato di un passo dallo schieramento dei messaggeri.

Note: in ogni squadra tutti i giocatori-messaggero si ritroveranno a distanza differente dal cono che devono raggiungere. Questo può permettere al conduttore di assegnare ciascuna posizione di partenza in base alle attitudini motorie dei partecipanti. Inoltre, come può accadere in molti giochi a squadre, nel caso in cui il numero di partecipanti fosse dispari e una squadra avesse quindi un giocatore in più, si chiederebbe ad uno dell'altra di correre due volte nella medesima ripresa (potrebbero essere il primo e l'ultimo a partire).

Variente: i giocatori-messaggeri sono "dotati" di cavallo; possono quindi compiere la medesima azione ludica tenendo un bastone da palestra tra le gambe e afferrandolo davanti con le mani (sorta di "strega sulla scopa") e compiere saltellando a piedi quasi uniti la corsa fino al cono e ritorno. In questo caso la lunghezza del percorso potrà essere opportunamente ridotta.

Meritato riposo



Materiale occorrente

4 serie di bastoni da palestra di 4 colori diversi (o pennarelli grandi, oppure cinesini da palestra) – uno per ogni alunno.

Contesto ludico

Nei giorni feriali i membri di quattro famiglie hanno ognuno i propri impegni da svolgere (lavoro, studio ecc.) ma alla domenica si possono ricongiungere, stare insieme e dedicarsi a qualche piacevole attività... a condizione che si sia riusciti a fare tutto ciò che andava fatto.

Disposizione di avvio

I partecipanti vengono disposti casualmente su 4 file, in ognuna distanti 1-2 metri l'uno dai propri vicini, a formare un grande quadrato (non devono necessariamente essere in pari numero in ogni fila). Ogni giocatore seduto depone davanti a sé il proprio bastone colorato. Il conduttore si posiziona dentro il quadrato.

Modalità di gioco

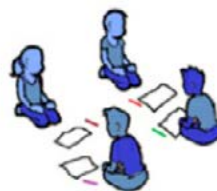
Al via del conduttore, un giocatore prescelto avvia l'azione ludica. Si alza, prende il suo bastone e correndo all'esterno del quadrato va a posizionarsi dietro ad un qualunque altro giocatore e, toccandolo con il suo bastone, i due si scambiano i ruoli: il primo si siede, il secondo va a cercarsi un altro posto a sedere. Con questa modalità di gioco i partecipanti dovranno prima possibile (entro un tempo stabilito precedentemente dal conduttore) ricostruire il quadrato in modo che in ogni fila-lato siano seduti

giocatori con il bastone del medesimo colore: se questo avviene tutti avranno vinto la sfida e ottenuto la "domenica libera in famiglia". Naturalmente il giocatore che concluderà l'azione ludica, che completerà l'ultima fila dello stesso colore, sarà l'unico ad avere il diritto di sedersi nel posto rimasto libero senza far alzare nessuno, ma dovrà verificare attentamente che le cose stiano così, pena l'annullamento della prova.

Note: nel caso di un numero esiguo di partecipanti sarà opportuno aumentare le distanze tra ogni giocatore in maniera tale da costituire comunque un grande quadrato intorno al quale correre, e diminuire il tempo massimo utile per concludere il gioco.

Il medesimo gioco potrà anche essere realizzato sostituendo i bastoni con degli strappi di nastro adesivo di carta che, una volta colorati a pennarello, saranno incollati sul petto e sulla schiena dei giocatori, oppure sugli strappi della prima serie si potrà scrivere in rosso LAVORO, su quelli della seconda serie in verde STUDIO, su quelli della terza in blu SPESA, su quelli della quarta in nero PULIZIE (variando a piacere o secondo opportunità individuate dal conduttore, oppure decidendo insieme ai giocatori).

Vendita all'asta... silenziosa



Materiale occorrente

Fogli e pennarelli.

Contesto ludico

Una sorta di vendita all'asta dove, per ogni "oggetto", il gruppo-squadra che offre la cifra più vicina (per difetto) al valore dello stesso se lo aggiudica. Eventuali offerte maggiori del valore successivamente rivelato saranno considerate nulle.

Disposizione di avvio

I partecipanti si posizionano seduti formando dei gruppi da quattro intorno al conduttore, distanti in ogni gruppo circa 1-2 metri l'uno dall'altro. Ogni giocatore è in possesso di un foglio e di un pennarello.

Modalità di gioco

Ogni giocatore divide il proprio foglio in quattro parti e disegna in ogni quarto un oggetto indicato dall'adulto conduttore; ogni gruppo-squadra disegnerà gli stessi 16 oggetti di uso comune opportunamente estrapolati dal conduttore da un volantino pubblicitario di un qualsiasi ipermercato. Terminati i disegni si apre l'asta "silenziosa": ogni gruppo, consultandosi sottovoce, decide quale valore in euro assegnare ad ogni oggetto e lo riporta vicino al rispettivo disegno. Quando tutti i gruppi hanno completato la consegna, il conduttore, nominando uno ad uno gli oggetti, verifica quale gruppo sia andato più vicino per difetto al valore "reale" riportato sul volantino: quel gruppo si "aggiudicherà" quindi l'oggetto e con il pennarello lo evidenzierà nel proprio foglio. Nota: in relazione al numero e all'età dei partecipanti, il numero di giocatori presenti in ogni gruppo può variare, così come il numero degli oggetti da aggiudicare, e conseguentemente anche il numero di parti nelle quali dividere ciascun foglio.

Cinque passi e Stop!



Materiale occorrente

5 piccoli strappi di carta di recupero e un cinesino da palestra, per ogni giocatore.

Disposizione di avvio

I partecipanti formano una sola squadra. Si realizza un grande cerchio di cinesini da palestra, ognuno a circa 1-2 metri di distanza da quello successivo. Ogni giocatore si posiziona dietro a un cinesino, rivolto verso il centro del cerchio, poi compie cinque lunghi passi indietro e ad ogni passo posiziona a terra uno strappo di carta: il cerchio dei giocatori si è ulteriormente allargato ed ora ognuno di loro ha davanti a sé 5 strappi di carta e un cinesino. In mezzo al cerchio si posiziona l'adulto conduttore con la facoltà di ruotare su se stesso durante l'azione ludica, per essere visto da tutti a volte di fronte e a volte di spalle, e nello stesso tempo per osservare ogni giocatore.

Modalità di gioco

PRIMO LIVELLO – il conduttore propone a gran voce di muovere una certa parte del corpo (per esempio "mano destra in alto", "braccia avanti", "piede sinistro indietro" ecc.) e ogni giocatore deve immediatamente eseguire. Il conduttore nelle prime esecuzioni del gioco farà anch'egli i movimenti richiesti ai giocatori, successivamente potrà decidere di fornire solo la proposta motoria verbalmente.

SECONDO LIVELLO – dopo essersi cimentati alcune volte nella modalità di gioco precedente, ora i movimenti diventano più complessi e prevedono il coinvolgimento di due parti del corpo (per esempio "mano destra su coscia sinistra", "pollice destro su orecchio destro", "piede sinistro su piede destro" ecc.). Per entrambi i livelli, le difficoltà sono soprat-

tutto due: innanzitutto comprendere velocemente la proposta motoria e trasformarla nel corretto gesto motorio; poi non lasciarsi trarre in inganno dal conduttore che al centro del cerchio compie anch'egli il movimento proposto ma mostrandosi a volte a specchio, a volte in perfetta simmetria. Durante l'azione ludica ogni giocatore che viene individuato dal conduttore in una risposta motoria scorretta deve fare un passo in avanti, andando a posizionarsi sul primo strappo di carta. Al secondo errore farà un ulteriore passo avanti e così via fino a posizionarsi sul quinto strappo dove, a quel punto, si dovrà sedere e sarà momentaneamente escluso dal gioco. Il conduttore porrà fine al gioco entro un certo tempo stabilito, che avrà precedentemente dichiarato, gestendolo però con una certa discrezione a favore dello svolgimento del gioco. Egli ha l'obiettivo ludico dichiarato di riuscire a escludere dal gioco almeno 5 giocatori entro il tempo stabilito. Il gruppo-squadra ha l'obiettivo di impedirglielo.

Variante 1: si propone la possibilità di riproporre il gioco in una sorta di TERZO LIVELLO, aumentando la difficoltà, dove il conduttore propone a parole un movimento specifico (e quello deve essere eseguito dai partecipanti) ma con il corpo esegue tutt'altro gesto motorio.

Variante 2: l'attività ludica, perlopiù identica alla precedente, potrebbe invece prevedere che si avanzi sugli strappi di carta ogni volta che il gesto fosse stato compiuto correttamente. Quindi in questo caso chi fa bene avanza, chi sbaglia rimane fermo. Il gioco si conclude facendo i complimenti ai primi arrivati sull'ultimo strappo: in questo caso potremmo prevedere per ogni giocatore anche 10 strappi di carta bianca e su ognuno un numero progressivo, da 1 a 10.