

Sussidio formativo  
per i fanciulli

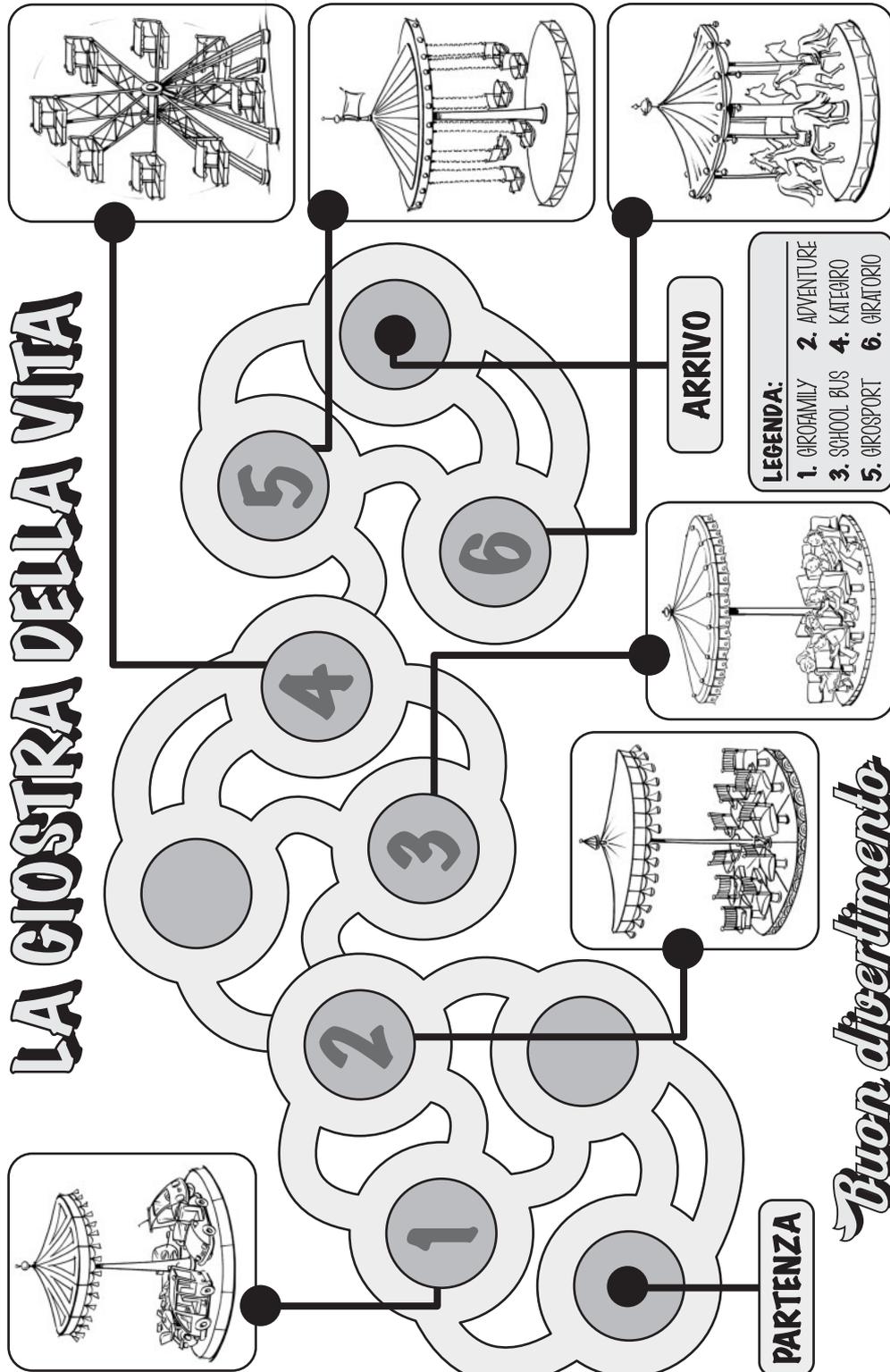


# La giostra della vita



a cura di  
Anna Peron & Sabrina Reali

# LA GIOSTRA DELLA VITA



*Buon divertimento*

# LA MIA CARTA DI QUALITÀ



Completa la tua "CARTA DI QUALITÀ"

	<p><b>GETTONI-VALORI PER AVVENTURARCI NELLA GIOSTRA DELLA VITA</b></p>   .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....
<p>Mi chiamo .....</p> <p>Sono nato a .....</p> <p>Il .....</p> <p>Abito a .....</p> <p>In via .....</p> <p>.....</p>	

Ogni volta che sali su una giostra compri un **gettone-valore** che non devi perdere ma inserire in questa "Carta di qualità" che ti permetterà di vivere in comunione con **Dio**, con **te stesso** e con **gli altri** divertendoti!  
Se alla fine del percorso la tua carta sarà completa  
**ti aspetterà una grande sorpresa!**

***Buon divertimento***

NOTA PER GLI ANIMATORI: Provvedere alla sorpresa finale

## QUALCHE NOTA PER GLI ANIMATORI

La **COMUNIONE** è il tema scelto per la proposta pastorale del Movimento Giovanile Salesiano per il 2003/04.

Un tema importante, anzi fondamentale per la vita cristiana. Diventa una sfida preparare un sussidio per i fanciulli. Ci abbiamo provato ancora, incoraggiate dalla buona accoglienza avuta con il precedente sussidio: *Dolphin, Dolphy & Serena alla ricerca dell'onda perfetta*. Non è stato comunque facile trovare la strada giusta per essere incisivi e dinamici nella presentazione di un tema così impegnativo. Da dove partire? L'input iniziale ci viene dato dal Rettor Maggiore con la sua bellissima strenna del 2003. Al termine della sua lunga e ricca riflessione sulla comunione, Don Pascual Chàvez ci regala una bella immagine rubata a Doroteo di Gaza: *La comunione come una RUOTA: «Tutti noi camminiamo insieme verso Dio, come i raggi del cerchio convergono verso il loro centro. Quanto più essi si avvicinano al centro, tanto più si avvicinano anche tra di loro e quanto più si avvicinano tra di loro, tanto più convergono verso il centro».*

L'immagine ci è piaciuta e l'abbiamo sviluppata trasformando la nostra proposta formativa in un percorso divertente, ambientato in un **grande parco giochi** dove i ragazzi possono divertirsi salendo sulle **giostre**. Da ruota a giostra, il passaggio è immediato: ogni giostra ha un perno attorno al quale si gira. Quanto più è sicuro il perno, tanto più è assicurato il divertimento per tutti. Fuori metafora: ogni esperienza di vita gira ad una certa velocità se il perno è Gesù Cristo e se la si fa in comunione di cuori. Troppo difficile per i bambini delle elementari? Il percorso è comunque attento alle esigenze dei ragazzi che manifestano importanti bisogni di comunione: il bisogno di amicizia sincera, di unità, di armonia, di serenità, di divertimento, di spiritualità vera...

Ecco i **gettoni-valori** che vogliamo *comperare* per avventurarci nella **Giostra della Vita**:

- dal pregiudizio all'accoglienza;
- dall'egoismo alla condivisione;
- dal poco tempo al tempo regalato;
- dall'isolamento all'apertura;
- dalla freddezza al calore dell'incontro;
- dalla divisione alla collaborazione.

In sintesi finalità ed obiettivi.

- **FINALITÀ:** aiutare i fanciulli a comprendere che la comunione è un dono del Risorto e un impegno personale.
- **OBIETTIVI:** il ragazzo
  - **riflette** sui diversi modi in cui vive quotidianamente il suo rapporto con gli altri e si confronta con i valori propri della comunione;
  - **fa esperienza** di comunione con il suo gruppo maturando gli atteggiamenti che consolidano i legami reciproci;
  - **si affida** a Gesù Cristo che diventa gradualmente il punto di riferimento di ogni esperienza personale e comunitaria.

Il **gruppo** diventa perciò il luogo privilegiato per allenarsi ad una vera comunione.

L'**animatore** farà attenzione a curare ogni momento della vita del gruppo avendo chiari alcuni atteggiamenti educativi: affrontare ogni situazione cercando più quello che unisce che quello che divide, valorizzare ogni singolo ragazzo facendolo sentire a proprio agio, offrire al gruppo varie opportunità per stare insieme in allegria e serenità. Ricordi che la presenza positiva dell'animatore tra i suoi ragazzi testimonia il Dio-con-noi.

**Come procederà la nostra avventura?** Immaginate di entrare virtualmente in un parco giochi e poter scegliere le giostre in cui volete salire. Ogni giostra ha un nome e corrisponde ad un ambiente noto ai ragazzi:

- la famiglia: **GIROFAMILY;**
- la scuola: **SCHOOL BUS;**
- il tempo libero: **ADVENTURE;**
- l'oratorio: **GIRATORIO;**
- lo sport: **GIROSPORT;**
- la catechesi: **KATEGIRO.**

La giostra indica l'ambiente in cui i ragazzi stanno crescendo: puoi decidere di salire, pagando, naturalmente il gettone (il valore proposto) o di rimanere a terra e non divertirti.

Ad ogni incontro il gruppo può decidere su quale giostra salire. Tutte le attività proposte verranno così continuamente riferite all'ambiente scelto.

## STRUTTURA DEL SUSSIDIO

Il sussidio non è un itinerario, ma la proposta di un percorso da selezionare di volta in volta usando a piacimento il ricco materiale offerto. Si suddivide in 6 unità introdotte da una storia che apre il discorso e propone un valore di comunione. Gli altri punti possono essere poi interscambiati.



### LA STORIA

che dà il titolo all'unità.



### SCEGLI LA GIOSTRA

È il **luogo** dove sviluppare il tema. Può essere scelta da tutto il gruppo o da gruppetti che conducono il lavoro prima in modo autonomo e poi condividendolo. Di seguito sono riportate delle domande piuttosto generali che possono servire di volta in volta a guidare la riflessione. Il resto è lasciato alla creatività dell'animatore/trice (**vedi "Caratteristiche delle giostre" nel riquadro a pag. seguente**).

La riflessione sviluppata nelle diverse giostre si può concretizzare attraverso drammatizzazioni, disegni, fumetti, cartelloni, poesie, elaborati scritti, canzoni ...

Se hai domande o richieste da fare o hai qualcosa di bello che vuoi far vedere a tutti puoi spedire il materiale a questo indirizzo: [mgsfanciulli@donboscoland.it](mailto:mgsfanciulli@donboscoland.it). Gli elaborati verranno selezionati, e pubblicati nel sito [www.donboscoland.it](http://www.donboscoland.it) nella sezione *materiali*.



### COMPRA IL GETTONE

È il movimento che si vuole dare alla giostra (Es. *dal pregiudizio all'accoglienza*).

**SCEGLI:** PREGIUDIZIO (rimani a terra);  
ACCOGLIENZA (sali sulla giostra).



### AVVIA LA GIOSTRA

**GIOCHINSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI**

Giochi e attività in sintonia con il valore proposto.



### ENERGY

Per prendere velocità!

Si pone l'attenzione sul *perno* della giostra: ora la giostra prende velocità. Il perno è Gesù che dà velocità, energia, sicurezza ad ogni nostra esperienza.

**LA PREGHIERA** scaturisce dopo l'esperienza fatta insieme.

## CARATTERISTICHE

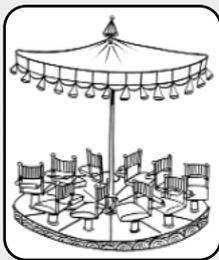


### 1. GIROFAMILY

È una giostra divertente composta da diversi veicoli coloratissimi. Gira insieme, ma anche le ruote dei veicoli girano. È una giostra per niente pericolosa, si può scegliere dove montare e girarsi ogni tanto a guardare e sorridere a chi sta girando con noi. Ci ricorda la nostra **famiglia**.

#### PER LA RIFLESSIONE DI GRUPPO:

1. Individua il messaggio della storia e racconta degli episodi in cui in famiglia hai fatto delle esperienze simili a quella dei personaggi della storia.
2. Quando in famiglia non c'è molta accoglienza, non c'è tempo, c'è un po' di egoismo... come ti comporti? E i tuoi genitori?
3. Cosa potete fare per migliorare la situazione?
4. Scrivi un messaggio (letterina, disegno...) ai tuoi genitori o fratelli in cui dici come desideri la tua famiglia.

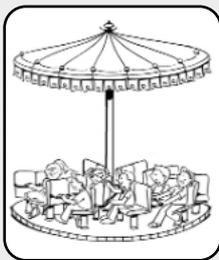


### 2. ADVENTURE

È una giostra in cui ci sono solo dei sedili, ci si diverte con gli amici come si crede facendo delle cose diverse ogni volta. È una giostra adatta per il **tempo libero** e si può decidere ogni volta quanto lungo può essere il giro.

#### PER LA RIFLESSIONE DI GRUPPO:

1. Tra i tuoi amici, nel tuo tempo libero hai mai fatto delle esperienze simili a quelle raccontate nella storia?
2. Secondo te, il valore che oggi proponiamo, può far funzionare meglio il tuo gruppo di amici? Qualsiasi tuo gruppo di amici? Cosa bisogna fare di più?
3. E quando nel tuo tempo libero sei da solo, ti diverti lo stesso?



### 3. SCHOOL BUS

Per montare in questa giostra bisogna essere in due, come nei banchi a scuola. Da soli non ci si diverte. Davanti a te si vedono due amici, dietro di te se ne vedono altri due. Si procede sicuri aggrappati al perno che dà sicurezza ad entrambi. Ci ricorda la **scuola**, ma forse è ancor più divertente!

#### PER LA RIFLESSIONE DI GRUPPO:

1. Individua il messaggio della storia e racconta degli episodi in cui a scuola hai fatto delle esperienze simili a quella dei personaggi.
2. Quando a scuola non c'è molta accoglienza, non c'è tempo, c'è un po' di egoismo... come ti comporti? E i tuoi insegnanti?
3. Se tu dovessi essere un/una maestro/a, cosa faresti per far girare meglio il school bus?

Solo alla fine:



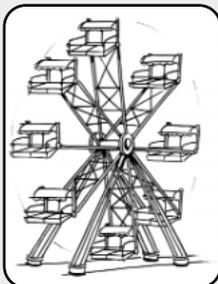
### ZONA RISTORO

Parole di uso frequente a cui attingere per il rifornimento di idee e contenuti.

#### IDEE:

- 6 ✓ Costruire il plastico del parco giochi o un grande cartellone con giostre in cartoncino applicate sopra.

## DELLE GIOSTRE

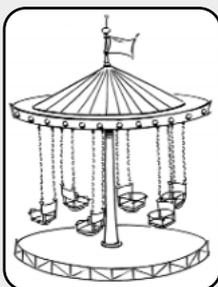


### 4. KATEGIRO

È una giostra un po' lenta ma che ti permette di andare molto in alto, quasi di toccare il cielo. Gira in verticale come un orologio e fa respirare l'aria pura delle altezze. Ci fa pensare alla nostra **catechesi**, sempre attenta a farci guardare le cose dall'alto...

#### PER LA RIFLESSIONE DI GRUPPO:

1. Nel tuo gruppo di catechismo, succedono degli episodi simili a quello raccontato nella storia?
2. Fate una ricerca nel Vangelo o nel vostro catechismo per vedere dove trovate quei valori proposti nella storia.
3. Ricordate degli incontri di catechismo in cui avete parlato di questi valori?
4. Nel vostro gruppo di catechismo qual è il valore che fa girare meglio il *katego*?



### 5. GIROSPORT

È una giostra divertentissima, però bisogna avere anche una certa forza fisica. Le catenelle volano alte sia per l'energia del motore, sia per la spinta data dal compagno dietro. Lo scopo è quello di prendere uno scalpo appeso ad una certa altezza. In questa giostra penseremo allo **Sport** e all'energia che ci vuole se si vuole progredire e vincere.

#### PER LA RIFLESSIONE DI GRUPPO:

1. Nel tuo gruppo sportivo, succedono degli episodi simili a quello raccontato nella storia?
2. Con il vostro allenatore riuscite a mettere in pratica il valore proposto?
3. La tua squadra di quale valore ha più bisogno per farla *girare* meglio?



### 6. GIRATORIO

È la magica giostra a cavalli dove puoi montare e dondolarti assieme a tutti i tuoi amici in un girotondo divertentissimo, così come capita quando sei all'**oratorio**!

#### PER LA RIFLESSIONE DI GRUPPO:

1. Nel tuo oratorio ci sono situazioni simili a quelle descritte nella storia? Descrivile.
2. Ritrovi nel tuo oratorio persone che più delle altre testimoniano il valore di oggi?
3. Cosa si potrebbe fare per migliorare in modo che tra tutti ci si voglia più bene e ci sia più unità?

- ✓ Trovare un modo per accorgersi ogni volta se i ragazzi al gruppo ci sono tutti (un fascio di corde o nastri colorati legati assieme corrispondenti al numero dei ragazzi, da afferrare ogni volta facendo un girotondo).
- ✓ Costruire tutto quello che può avere a che fare con la ruota (girandola, mulino a vento, trottola, orologio...).
- ✓ Andare al Luna Park a studiare il movimento delle giostre e a divertirsi.
- ✓ Scatenare la fantasia su tutto quello che può far venire in mente l'ambiente del Luna Park.
- ✓ ...

Questo sussidio può essere usato in molti modi; importante è tener presente la finalità e gli obiettivi che devono accompagnare ogni attività.



## In una notte di temporale



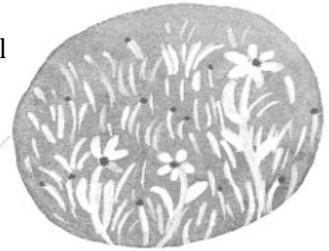
### ACCOGLIENZA

Pioveva a dirotto. Goccioloni che cadevano al suolo. Le gocce del temporale di quella sera colpivano il minuscolo corpicino di una capretta bianca. La capretta, senza pensarci, si rifugiò in una capanna abbandonata sul pendio della collina. Si mise a riposare nell'oscurità aspettando tranquillamente che il temporale finisse.

Ansimando e facendo «ha, ha, ha» qualcuno entrò nella capanna. Chissà chi era. La capretta si nascose e drizzò le orecchie. Tic, toc, tic, toc. Passi. Qualcosa di duro batteva sul pavimento. Era rumore di zoccoli. Doveva essere sicuramente una capra. La capretta, sollevata, si rivolse al nuovo arrivato: «Bel temporale, vero?». «Come? Chi ha parlato? Ha, ha. Con questo buio, ha, ha, non si vede un accidente». La capretta un po' stupita rispose bruscamente: «Sono appena arrivata anch'io. Ma non è così terribile». «Ma sì, è vero... per fortuna ho trovato questo rifugio dopo essermi trascinato sotto il temporale». Tirò un sospiro di sollievo e appoggiò il bastone sul pavimento. Già: quell'ombra indistinta, con il bastone, non era una capra, ma un lupo. Per di più era un lupo con una bocca grossa così, che andava ghiotto di carne di capra. «Che sollievo che ci sia anche tu». La capra non aveva ancora capito che il suo compagno era un lupo. «Anch'io, se fossi capitato in questa capanna da solo, in una notte di temporale, mi sarei sentito perduto». Anche il lupo non aveva capito

che il suo compagno era una capra. «Ahi, ahi, che male». «Cosa c'è?». «Ho tutte le zampe doloranti. Ho camminato a lungo per arrivare qui». «Terribile! Allungale pure verso di me». «Oh, grazie, così va molto meglio». La capretta, convinta che ciò che l'aveva sfiorata fosse la zampa di una capra, pensò: «Però, per essere una zampa mi sembra piuttosto morbida». «Eecciuii!» starnutì il lupo. «Tutto bene? Mmmm... Devi esserti beccato un raffreddore». «Penso anch'io. Non sento per niente gli odori». «Beeeee, ora capisco perché hai questa voce». «Ha, ha, ha, dev'essere per questo». La capretta, sentendo la risata del lupo, stava per dire: «Che voce profonda da lupo», ma pensando che fosse scortese lo tenne per sé. Anche il lupo stava per dire: «Che voce stridula da capra», ma pensando che il compagno si sarebbe offeso, preferì tacere.

Si sentiva solo l'ululato del vento e il picchiettare della pioggia sulla capanna. «Da dove vieni?». «Vengo da un luogo impervio». «Vivi in un posto impervio? È un po' scosceso ma le case sono belle». Questo posto impervio era una valle di lupi. «Però, che coraggio. Io vengo dalle colline verdeggianti». «Ah, che invidia. Da quelle parti ci sono tante cose buone da mangiare». Le buone cose da mangiare erano le capre. «Eh sì, ce n'è in abbondanza». In quel momento



si senti il brontolio delle loro pance, geu, geuuuuu. «Ho una fame del diavolo». «Davvero, anch'io ho lo stomaco vuoto». «Che bello avere qualcosa da mettere sotto i denti quando si ha fame». «Ti capisco. Stavo proprio pensando la stessa cosa». «Di solito vado a cercare qualcosa da mangiare nei dintorni, ai piedi della montagna dove abito». «Anch'io faccio così». «Da quelle parti il cibo è molto buono». «Sì, il profumo è invitante». «È morbido da masticare». «Anche se lo mangi tutti i giorni non ti stanca». «Anzi, se lo mangi una volta non puoi farne a meno». «Sì, è proprio vero». «Ah, solo a pensarci muoio dalla voglia. Ho l'acquolina in bocca». «Ah, che fame». E contemporaneamente: «Che buona l'erba» disse la capra. «Che buona la carne» disse il lupo... Ma il fragore di un tuono coprì quelle parole. «Sai, da bambino ero magrolino. Anche adesso lo sono, ma a quei tempi mia madre mi diceva sempre: Mangia ancora, mangia ancora!». «Ma guarda, anche la mia a pranzo mi diceva: "Se non mangi abbastanza non riuscirai a scappare. Ti mancherà il fiato per correre"». «Anche a casa mia dicevano la stessa cosa: "Ti mancherà il fiato per correre"». «Ha, ha, ha ci assomigliamo veramente molto». «Beeee, anche se non ti vedo, sicuramente ci assomigliamo».

Ci fu un lampo e l'interno della capanna si illuminò a girone. «Ah, mi sono girato, mi hai visto? Ci assomigliamo?». «... Sono rimasto abbagliato e ho chiuso istintivamente gli occhi». «Ma quando li hai aperti, mi hai visto?».

Improvvisamente il boato di un tuono fece tremare la capanna. «Aiuto!». I due si strinsero. «Ah, scusami, è che mi sono spaventato». «Sì, non importa, anch'io ho avuto paura». «Però, ci assomigliamo molto vero?». «Abbiamo avuto la stessa reazione». «La prossima volta, perché non ci troviamo a mangiare con il bel tempo?». «Va bene. Pensavo che sarebbe stata una pessima serata, per via di questo brutto temporale, ma siccome ho incontrato un buon amico, si è rivelata migliore di quanto non immaginassi». «Guarda, il temporale è cessato». «Oh, è vero».

Tra le nuvole cominciarono ad apparire le stelle. «Allora, per domani a mezzogiorno, va bene?». «Sì, dopo il temporale c'è sempre bel tempo». «E il luogo dell'appuntamento?». «Davanti a questa capanna ti va bene?». «Ok. Ma se non ti riconosco dalla faccia?». «Già, per sicurezza diremo: Sono chi ti è diventato amico in una notte di temporale». «Ha, ha, ha, basterà anche solo: In una notte di temporale». «D'accordo, la parola d'ordine sarà: In una notte di temporale». «Ciao "In una notte di temporale"». «Arrivederci "In una notte di temporale"».

Adesso che il temporale era cessato, soffiava un leggero venticello fresco. Nell'oscurità, prima dell'alba, le due ombre si salutarono agitando le mani. Che cosa sarebbe successo il giorno dopo, ai piedi di quella collina? Questo neanche il sole, che aveva appena mostrato la faccia per far brillare le gocce sulle foglie, poteva saperlo.

(YUICHI KIMURA, *In una notte di temporale*, Salani Editore 2002)





Nella nostra società abbiamo tanti pregiudizi verso i poveri, ricconi, immigrati, intelligenti, sapientoni, campioni, antipatici, fannulloni.  
 Abbattere il muro del pregiudizio è un rischio.  
 Se sei disposto ad affrontare l'avventura...

### SCEGLI LA GIOSTRA



- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. GIROFAMILY | 2. ADVENTURE |
| 3. SCHOOL BUS | 4. KATEGIRO  |
| 5. GIROSPORT  | 6. GIRATORIO |

### COMPRA IL GETTONE



Dal pregiudizio  
 all'accoglienza



SCEGLI: Pregiudizio (rimani a terra).  
 Accoglienza (sali sulla giostra).

### AVVIA LA GIOSTRA



GIOCHI INSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI

#### a) CASA-INQUILINO

Si divide il gruppo in gruppetti da tre persone disponendosi in questo modo: due si prendono per mano, uno di fronte all'altro (sono le case) il terzo sta nel mezzo (è l'inquilino). Una volta costituite tutte le case, un ragazzo rimane da solo, fuori gioco e deve dare **uno** dei seguenti ordini:

- «Cambio casa!». Tutte le case si staccano tra di loro e vanno a formare altre case. L'inquilino sta fermo con le mani alzate per distinguersi nella confusione aspettando che qualcuno gli faccia da casa.
- «Cambio inquilino!». Si scambiano solo gli inquilini che passano da una casa ad un'altra.
- «Cambio tutto!». Tutti cambiano e si ricompongono case diverse con inquilini diversi. Durante gli spostamenti il ragazzo che sta fuori deve cercare di trovare un posto. Rimarrà fuori un altro ragazzo che continuerà il gioco. Si possono prevedere delle penitenze per quelli che più di tre volte rimangono fuori gioco.

#### b) LA LOCOMOTIVA

*Materiale occorrente:* un campanello, un gong o simili.

Tutti i partecipanti al gioco sono seduti in cerchio, nessuna sedia è rimasta libera. Chi dirige il gioco parte come "locomotiva". Gira in cerchio attorno alle sedie e chiede ai giocatori di urlare il proprio nome e poi attaccarsi, uno dietro l'altro, come vagoni. Quando tutti i giocatori sono uniti e formano un treno, la locomotiva fischia: tutti si siedono! Chi resta in piedi inizia di nuovo il gioco come locomotiva.

*Questo gioco è particolarmente adatto alla reciproca conoscenza in un gruppo che si ritrova per la prima volta o che non si incontra da tempo. Lo si può strutturare sempre in modo nuovo: per esempio stabilendo che i giocatori si presentino in un determinato modo come richiede l'idea di gioco. Si possono anche inventare dei nomi per i giocatori e farli presentare con questi nomi.*

### c) IL BALLO DELL'ACCIUGA

**Squadre:** possono giocare anche più squadre parallelamente di massimo 30 elementi l'una.

**Luogo:** ciascuna squadra può occupare metà campo delimitato da oggetti o da persone.

**Materiali:** stereo, cassette, cd, birilli, giornali.

Al ritmo di musica i componenti ballano all'interno del proprio campo. Con il passare del tempo gli animatori rimpiccioliscono il campo spostando la "frontiera fino a far ballare i ragazzi in uno spazio ridottissimo; giocatori che ballando escono dai confini (non fanno niente per aiutarsi a vicenda) vengono eliminati. Vince la squadra che al termine della musica rimane con più concorrenti in campo.

**Variante:** il campo si può delimitare stendendo a terra fogli di giornale. Per rimpicciolirlo basta togliere a mano a mano i fogli.

### d) BANDIERA CIECA

**Squadre:** 2 squadre da 20 persone.

**Materiali:** bandiera, foulard (uno per ogni squadra) meglio ancora se ogni ragazzo ha il proprio.

Formare due squadre da 20 ragazzi e disporle come nella bandiera classica.

A ciascun ragazzo viene affidato un numero. L'animatore chiama un numero. Il ragazzo della squadra A e della squadra B, dopo essere stato chiamato, dovrà immediatamente coprirsi gli occhi con il foulard, e ascoltando attentamente le indicazioni dei propri compagni di squadra, dovrà cercare di raggiungere la bandiera e tornare al proprio posto, oppure l'animatore potrà decidere di assegnare il punto nel momento in cui la bandiera viene afferrata da uno dei due giocatori.

### BARZELLETTA

«Paolo, ti vedo un po' giù...».

«Già, colpa di mio padre. Mi umilia sempre. Mi ha detto che sono un fannullone».

«Perché, che cosa avevi fatto?».

«Niente!».

### ENERGY



Per prendere velocità:

- Una donna peccatrice è salvata da Gesù (Gv 8,1-11).
- La storia di Zaccheo, un uomo solo (Lc 19,1-10).

### PREGHIERA DELL' ACCOGLIENZA

*Aiutami, Signore, ad essere per tutti un amico  
che attende senza stancarsi,  
che ascolta senza fatica, che accoglie con bontà,  
che dà con amore.*

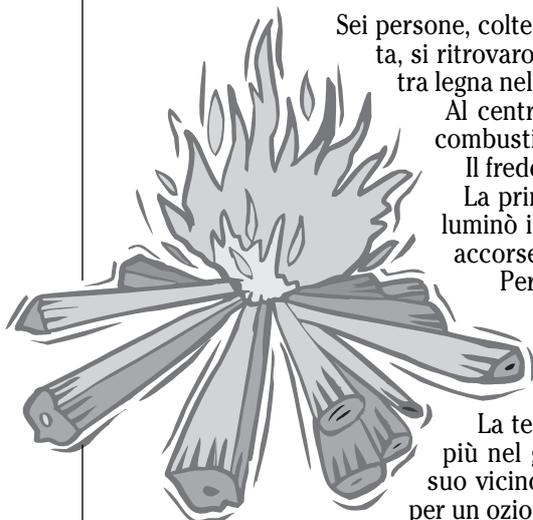
*Un amico che si è certi di trovare quando se ne ha bisogno.  
Aiutami ad essere una presenza sicura a cui ci si può rivolgere quando lo si desidera,  
ad offrire questa amicizia riposante, che arricchisce con te e per te,  
ad irradiare una pace gioiosa, la tua pace, Signore; sempre disponibile ed accogliente.  
Così senza compiere opere straordinarie, io possa aiutare gli altri a sentirti più vicino.  
Amen.*



# Il fuoco



## CONDIVISIONE



Sei persone, colte dal caso nel buio di una gelida nottata, su un'isola deserta, si ritrovarono ciascuna con un pezzo di legno in mano. Non c'era altra legna nell'isola persa nelle brune del mare del Nord.

Al centro un piccolo fuoco moriva lentamente per mancanza di combustibile.

Il freddo si faceva sempre più insopportabile.

La prima persona era una donna, ma un guizzo della fiamma illuminò il volto di un immigrato dalla pelle scura. La donna se ne accorse. Strinse il pugno intorno al suo pezzo di legno.

Perché consumare il suo legno per scaldare uno scansafatiche venuto a rubare pane e lavoro?

L'uomo che stava al suo fianco vide uno che non era del suo partito. Mai e poi mai avrebbe sprecato il suo bel pezzo di legno per un avversario politico.

La terza persona era vestita malamente e si avvolse ancora di più nel giaccone bisunto, nascondendo il suo pezzo di legno. Il suo vicino era certamente ricco. Perché doveva usare il suo ramo per un ozioso riccone?

Il ricco sedeva pensando ai suoi beni, alle due ville, alle quattro automobili e al sostanzioso conto in banca. Le batterie del suo telefonino erano scariche, doveva conservare il suo pezzo di legno a tutti i costi e non consumarlo per quei pigri e inetti.

Il volto scuro dell'immigrato era una smorfia di vendetta nella fievole luce del fuoco ormai spento. Stringeva forte il pugno intorno al suo pezzo di legno. Sapeva bene che tutti quei bianchi lo disprezzavano. Non avrebbe mai messo il suo pezzo di legno nelle braci del fuoco. Era arrivato il momento della vendetta.

L'ultimo membro di quel mesto gruppetto era un tipo gretto e diffidente. Non faceva nulla se non per profitto. Dare soltanto a chi dà, era il suo motto preferito. Me lo devono pagare caro questo pezzo di legno, pensava.

Li trovarono così, con i pezzi di legno stretti nei pugni, immobili nella morte per assideramento. Non erano morti per il freddo di fuori, erano morti per il freddo di dentro.

(BRUNO FERRERO, *A volte basta un raggio di sole*, Elledici 2001)



*Forse anche nella tua famiglia, a scuola, all'oratorio... davanti a te c'è un fuoco che sta morendo. Di certo stringi un pezzo di legno nelle tue mani. Che ne farai?*

## SCEGLI LA GIOSTRA



1. GIROFAMILY
2. ADVENTURE
3. SCHOOL BUS
4. KATEGIRO
5. GIROSPORT
6. GIRATORIO

## COMPRA IL GETTONE



Dall'egoismo  
alla condivisione ↻

SCEGLI: Egoismo (rimani a terra).  
Condivisione (sali sulla giostra).

## AVVIA LA GIOSTRA



GIOCHI INSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI

### a) PUZZLE/MERENDA

Invita i ragazzi a portare una merenda o un dono. Mettete poi tutto dentro un cesto e **condividete**... Ognuno prende a caso il dono/merenda che capita e ringrazia la persona che glielo ha portato.

### b) UNA CATENA DELLA PACE

I bimbi aiutati dall'insegnante, con i pennarelli, tracciano il contorno delle proprie mani e le coloreranno a piacere.

Le mani saranno poi ritagliate e pinzate le une alle altre per formare la catena della pace.

### c) TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI

1. Disegna da solo un oggetto o un personaggio a tua scelta.
2. Formate piccoli gruppetti di 4/5 persone, unite i vostri disegni e inventate una storia che accomuni tutti i disegni fatti.
3. Raccontate la storia agli altri gruppi.

### d) CACCIA AL TESORO

Con questo tema è semplice organizzare una caccia al tesoro cercando tutti i valori che fanno la comunione (**vedi la scheda "Alla ricerca dell'unità" a pag. seguente**).

### e) LA "MELA LABIRINTO"

Completa la scheda "Alla ricerca dell'unità".

## BARZELLETTA

Il caporale grida ai soldati schierati nel cortile della caserma: «Coloro che hanno attitudine per la musica facciano un passo avanti!».

Quattro reclute escono dalle file.

«Bene» – ordina il caporale – «andate al circolo ufficiali che c'è da trasportare un pianoforte!».

## ENERGY

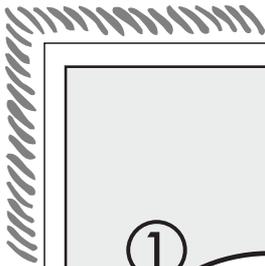


Per prendere velocità:

- **Ognuno ha ricevuto dei doni diversi** (1 Cor 12,12-27).

Questo brano, soprattutto dal versetto 14, potrebbe essere anche mimato con dei movimenti molto semplici e di effetto da tutto il gruppo. Ci vogliono un po' di prove ma l'effetto è assicurato.

- **Come viveva la prima comunità cristiana** (Atti 2,42-48).



### Alla ricerca dell'unità

Il labirinto presenta **tre percorsi**.  
 Due sono sbarrati da alcune parole della divisione.  
 Scopri l'unico percorso libero per arrivare all'unità dei cristiani.

Scrivi le parole dell'unità che hai trovato lungo il percorso.

.....

.....

.....

Ce ne sono altre?

.....

.....

**Parlane insieme con i tuoi amici.**

## PREGHIERE

### Grazie perché ci ami sempre

*Signore, grazie per il tuo amore,  
 grazie per la mano che continuamente ci tendi;  
 grazie perché ci ami nonostante le nostre miserie e la nostra ingratitudine;  
 grazie perché continui ad amarci anche quando rifiutiamo il tuo amore.*

*Grazie per tutti i doni, gli affetti, la musica, le cose belle.  
 Grazie per il dono del tuo Figlio Gesù, che si è fatto uomo per ridarci la tua amicizia;  
 grazie perché egli ha voluto restare con noi nel sacramento dell'Eucaristia.  
 Grazie per la vita eterna che hai seminato in noi;  
 grazie per tutti i tuoi doni, Signore.*

### Sarebbe bello

*Signore, sarebbe bello vivere uniti conoscendosi, aiutandosi  
 e così insieme costruire un mondo più bello.  
 Sarebbe bello...  
 e sarebbe anche facile se tutti, un bel giorno, si mettessero d'accordo e decidessero di stare ai patti.*

*Invece...  
 Se uno comincia a diventare più generoso, subito in tanti cercano di approfittarsene.  
 Se uno non risponde alle offese con le offese, viene chiamato ingenuo.  
 Se uno dona senza pretendere di essere ricambiato, viene chiamato fesso.  
 Allora, Signore, ci tiriamo indietro  
 aspettando che comincino gli altri...*

*Signore, aiutaci a capire che sempre "è meglio dare che ricevere",  
 e che solo così possiamo vivere felici.  
 Insegnaci ad amare come tu hai amato.*



## Un sacco di tempo



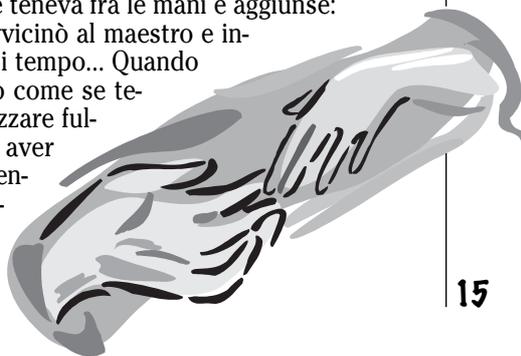
TEMPO REGALATO



Tutti i bambini erano concentrati ed appassionati nel loro impegno: stavano terminando di colorare i disegni dei fiori, sul quaderno di scienze. Alcuni usavano i pennarelli, altri i pastelli, per curare meglio le sfumature dei petali. Il maestro passò fra i banchi, interessato a guardare i disegni dei bambini. Erano venuti veramente bene! Disegnare i fiori è molto difficile, ma ognuno ci aveva messo il meglio delle proprie capacità: quando ci si impegna, i risultati si vedono e ciascuno è più soddisfatto! Il maestro guardò l'orologio: l'ora di scienze era volata! «Fermatevi, ragazzi!» – disse – «Continueremo la prossima volta! Ora riordinate il vostro materiale...». «No!» – intervenne Marzia, una bambina con i capelli color rame e una pioggia di lentiggini sul viso – «Io preferisco finire il disegno a casa... perché a ca-

sa ho un sacco di tempo!». Il maestro si volse a guardarla e le disse: «Se vuoi! Ma senti: com'è questa storia del sacco di tempo? Dove lo tieni il sacco? Nella tua camera?». Marzia rispose: «Sì, sì io ho un sacco di tempo a casa e faccio molte cose...». Il maestro la interruppe: «Allora fammi un piacere: visto che qui a scuola il tempo non basta mai per finire con calma le lezioni e bisogna sempre cambiare attività quasi ad ogni ora, non potresti domani portarmi un po' di tempo? Non devi portare tutto il sacco che hai, ne basta un sacchetto! Così anche a scuola riusciremo a lavorare con calma e senza ansia!». Il maestro l'aveva detto per scherzo, naturalmente! Avere "un sacco di tempo" è un modo per dire che se ne ha molto a disposizione. Ma Marzia rispose con serietà: «Va bene, maestro. Domani te ne porterò un sacchetto... se ti basta!». Il giorno dopo, alla prima ora, il maestro stava facendo l'appello e si accorse che mancava proprio Marzia. Stava per segnare l'assenza sul registro, quando la bambina, trafelata, entrò in aula, salutò il maestro e i compagni, poi disse: «Scusate il ritardo, ma avevo perso un po' di tempo e mi sono dovuta fermare a recuperarlo...». Il maestro la guardò meravigliato: «Che cosa stai dicendo? Avevi già perso tempo e ti sei fermata? Così... hai perso ancora altro tempo!». Marzia spiegò: «Non vedi il mio sacchetto? Ho portato un po' di tempo, come mi avevi chiesto ieri. Stavo correndo per venire a scuola, ma sono inciampata e un po' di tempo è uscito dal sacchetto... Allora mi sono fermata a raccoglierlo!». I compagni e il maestro erano sempre più meravigliati e increduli per quello che stava dicendo Marzia. Qualcuno ridacchiò... La bambina aprì il sacchetto di carta che teneva fra le mani e aggiunse:

«Ecco qua un po' di tempo per la nostra scuola...» poi si avvicinò al maestro e infilò una mano nel sacchetto, per prendere una manciata di tempo... Quando la tirò fuori di nuovo, la sua mano era socchiusa, proprio come se tenesse qualcosa in pugno. Fra le sue dita si vedevano sprizzare fulminei raggi di luce fluorescente e multicolore che, dopo aver percorso pochi centimetri, si spegnevano rapidamente, senza lasciare alcuna traccia. «Questo è il tempo» – disse Marzia – «Tieni maestro, apri la tua mano che te ne regalo un po'!». Il maestro, abituato a stare da molti anni con i bambini, non si meravigliò troppo nemmeno questa volta:



aprì la sua mano e accettò un po' di tempo dalla sua alunna. Poi Marzia passò fra i banchi e regalò una manciata di tempo a ciascuno dei compagni e delle compagne. «*Tanto – disse – a casa io ho ancora un sacco di tempo quasi pieno!*». Da quel momento il maestro e i suoi alunni si sentirono più tranquilli e meno preoccupati: era come se il tempo si fosse dilatato... Ebbero il tempo di fare con calma ogni cosa, di avere un lungo intervallo, con tanti giochi, fra le lezioni e riuscirono a finire tutto quello che avevano iniziato... Ognuno, da quel giorno, si sentì più sereno e meno assillato dalle cose da fare. Se voi passate vicino a quella scuola, potete ancora vedere gli sprazzi di luce multicolore che escono dalle finestre delle aule, percorrono un breve tragitto nell'aria e poi si disperdono come la luce di una stella cadente...

(Storia di TIZIANO TRIVELLA tratta dal sito [www.lagirandola.it/storie.asp](http://www.lagirandola.it/storie.asp))



*Diamo il tempo alle situazioni e alle persone che amiamo. Misuriamo, sulla bilancia dei valori e delle urgenze, le priorità della nostra vita e delle nostre scelte.*

*Tu ce l'hai un sacco di tempo? Che ne fai? Lo tieni per te o lo distribuisce agli altri?*

### SCEGLI LA GIOSTRA



- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. GIROFAMILY | 2. ADVENTURE |
| 3. SCHOOL BUS | 4. KATEGIRO  |
| 5. GIROSPORT  | 6. GIRATORIO |

### COMPRA IL GETTONE



**Dal poco tempo  
al tempo regalato** ↻

**SCEGLI:** Poco tempo (rimani a terra).  
Tempo regalato (sali sulla giostra).

### AVVIA LA GIOSTRA



**GIOCHI INSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI**

#### a) L'OROLOGIO

Ti regalo un po' di tempo perché così ci conosciamo.

Usa la scheda riportata alla pagina seguente. Ad ogni ora prendi appuntamento con un tuo compagno e viceversa lui farà con te lo stesso; continua così fino a completare l'orologio (si consiglia di scrivere il nome del compagno vicino all'ora corrispondente). L'animatore ora comincerà a scandire il tempo: sono le ore 12... i due ragazzi che si erano dati appuntamento si incontreranno per conoscersi, farsi le domande riportate nella scheda... Dopo cinque minuti l'animatore dirà: sono le ore 13... e il gioco continuerà...

- Racconta una cosa "buffa" che ti è capitata quando eri piccolo/a.
- Quali sono i tuoi hobby?
- Quali sono le tue paure?
- Qual è il tuo sport preferito?

#### b) UN'ALTRA STORIA. IL PROFESSORE E IL BARCAIOLO

Un giorno, uno dei più grandi professori dell'Università, candidato al Premio Nobel, famoso in tutto il mondo, giunse sulle rive di un lago. Chiese ad un barcaiolo di portarlo a fare una



passaggiata sul lago con la sua barchetta. Il brav'uomo accettò. Quando furono lontani dalla riva, il professore cominciò ad interrogarlo. «Sai la storia?». «No». «Allora un quarto della tua vita è perduto». «Sai l'astronomia?». «No». «Allora due quarti della tua vita sono perduti». «Sai la filosofia?». «No». «Allora tre quarti della tua vita sono perduti». All'improvviso prese ad infuriare una tremenda tempesta. La barchetta, in mezzo al lago, veniva sballottata come un guscio di noce. Gridando sopra il ruggito del vento, il barcaiolo si rivolse al professore. «Sa nuotare?». «No», rispose il professore. «Allora tutta la sua vita è perduta!».

*Ci sono tante strade, di solito belle e seducenti, che portano alla morte. Una sola è la strada della vita. Quella di Dio. Non perdere mai di vista ciò che è veramente essenziale.*

***Drammatizza la storia***

c) **VIDEOCASSETTA MOMO** (cartone animato).

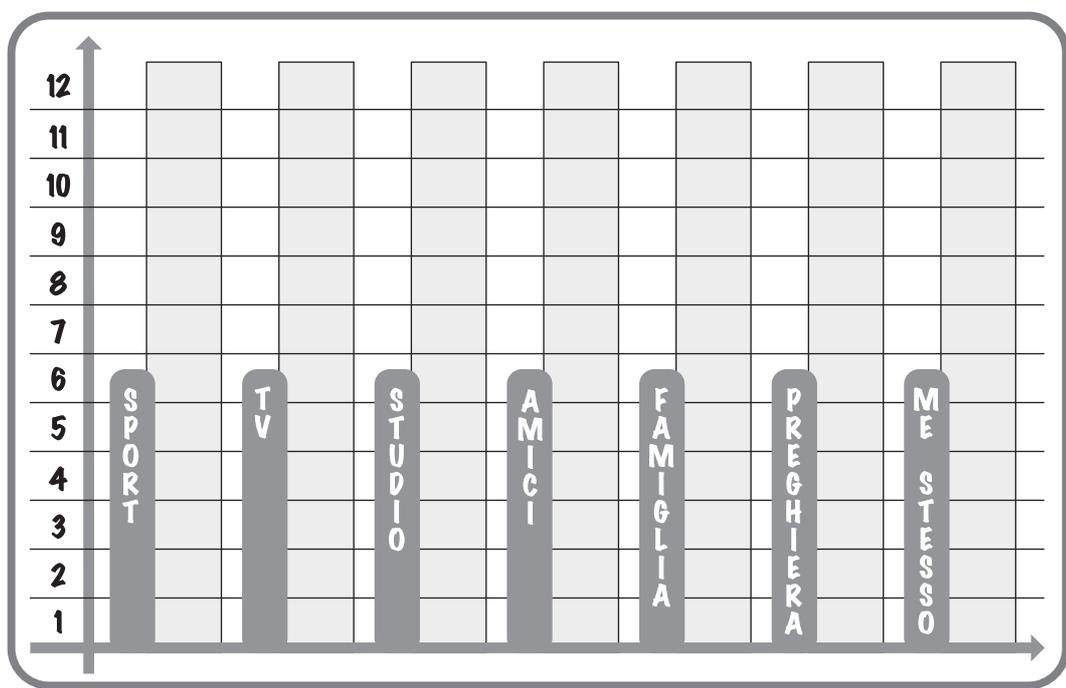
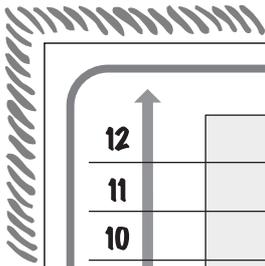
d) **INTERVISTA ALCUNE PERSONE SUL TEMA:**

Come spendi il tuo tempo? Con chi? Ti manca il tempo per...?

Puoi illustrare l'intervista utilizzando il grafico riportato alla pagina seguente.

e) **COMPLETA QUESTO GRAFICO/ISTOGRAMMA**

Come utilizzi il tuo tempo: hai a disposizione 12 numeri che corrispondono a 12 ore. Prova a calcolare il tempo che dai ogni giorno a queste importanti attività. Puoi intervistare altre persone.



### BARZELLETTA

Uno scolaro all'altro: «Adesso capisco perché le ore che trascorriamo a scuola sono le più lunghe della giornata! Guarda che enorme orologio hanno messo in cima all'edificio scolastico!».

«E con ciò?».

«Be', essendo così grosso, le lancette impiegano di più per fare tutto il giro del quadrante!».

### ENERGY



*Per prendere velocità:*

- **Gesù dà tanto tempo anche ai bambini** (Lc 18, 15-17).
- **Gesù dà del tempo per la preghiera** (Lc 21, 37).
- **Maria va a trovare la cugina Elisabetta** (Lc 1, 39-56).

*Questa unità potrebbe essere anche una bella opportunità per insegnare ai ragazzi a dedicare del tempo alla preghiera. Per questo, suggeriamo il sussidio di GIMMI RIZZI, 6 gradini per pregare, Elledici 2002.*

*Riportiamo la prima parte:*

### CHE COSA È LA PREGHIERA?

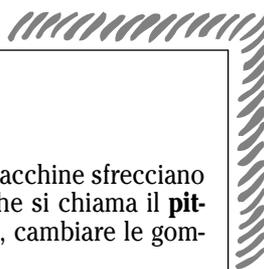
Forse nella tua testa c'è qualche immagine della preghiera un po' distorta. Ad esempio, magari pensi che la preghiera sia:

#### 1) Una medicina amara da trangugiare

Allora la preghiera è qualcosa di insopportabile, difficile da mandar giù... Allora cercherai di pregare il più velocemente possibile e quando ti sarà possibile eviterai di pregare.

#### 2) Un gettone da un distributore automatico

Allora la preghiera è qualcosa di magico... allora pregherai solo quando hai bisogno...



Ecco invece che cos'è la preghiera:

### **PREGARE? IL TUO PIT-STOP!**

Hai mai visto un Gran Premio di Formula Uno? È qualcosa di eccezionale: le macchine sfrecciano a velocità incredibili... Ma ogni tanto devono fermarsi ai box a fare quello che si chiama il **pit-stop**. Letteralmente significa la "fermata al pozzo". Devono fare rifornimento, cambiare le gomme... altrimenti non potrebbero continuare a sfrecciare a quelle velocità.

Ebbene, la preghiera è proprio il PIT-STOP per te. Anche tu hai bisogno di fermarti per fare rifornimento... E quale è il pozzo al quale attingere? È Gesù. **La preghiera è proprio il pit-stop, la fermata da Gesù, presso questo pozzo particolare.** Ricordi quello che ha fatto quella donna samaritana di cui parla il vangelo di Giovanni al c. 4? Si è fermata al pozzo e ha scoperto un Pozzo ben diverso, Gesù...

### **MA COME PREGARE?**

*Il testo a questo punto è molto bello perché indica un **metodo** per la preghiera. Ci limitiamo qui a dare alcune indicazioni sugli atteggiamenti della preghiera.*

Ti chiederai giustamente: ma come fare questo pit-stop? Come pregare? Come per ogni cosa fatta bene e non a caso ci vogliono alcuni ingredienti:

1. **La confidenza:** dai del "tu" a Gesù. Con Gesù non ci sono barriere, né timori riverenziali; Lui ti mette a tuo agio.
2. **La semplicità:** quando preghi, non occorrono chissà quali parole, non è necessario inventare chissà quali frasi belle. Sappi che il Signore non è un maestro di italiano che vuole bei paroloni...
3. **La spontaneità:** quando preghi è il cuore che deve parlare. Lascia che sia il cuore ad esprimersi, a parlare... Quando preghi non c'è nessuna recita da fare; devi essere te stesso.

### **DIVERSI TIPI DI PREGHIERA**

#### **1. La preghiera di lode e di ringraziamento**

È la preghiera che fa nascere stupore, sorpresa, meraviglia, gratitudine per le cose belle che lui ha fatto. Es: «Grazie Signore», «Ti voglio bene», «Sei proprio bravo».

#### **2. La preghiera di domanda**

È la preghiera che si rivolge a Dio per chiedere un aiuto, esprime fiducia.

Es: «Ti prego Signore, ascoltami», «Ho bisogno che mi stai vicino e che mi aiuti», «Ti chiedo di...», «Ti prego per...».

#### **3. La preghiera di pentimento**

È la preghiera che esprime pentimento per il male commesso: Richiede sincerità, coraggio, pentimento. Es: «Ti chiedo perdono, Signore», «Scusa, Signore».



**Scrivi la tua preghiera**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

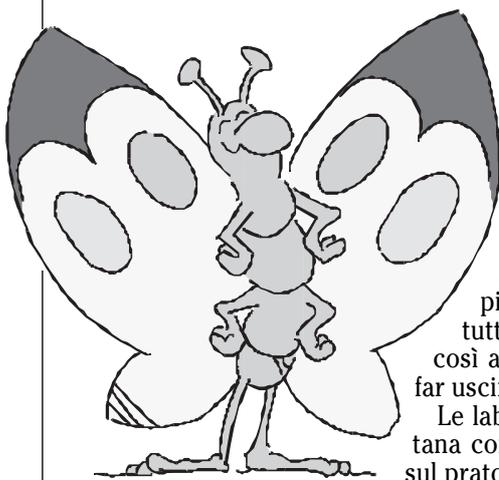


# Il bruco pigro

(si può utilizzare nel periodo quaresimale)



## APERTURA



In un vecchio albero viveva un bruco così pigro che a forza di stare sempre fermo a mangiare verdi foglioline era diventato così grasso che non poteva più uscire dalla sua casetta. Gli amici del bosco tanto avevano già pensato per aiutarlo, ma il bruco di mangiare di meno non ne voleva proprio sapere. «*Ma così non diventerai mai una splendida farfalla*» gli diceva l'amico millepiedi. «*Non vorrai per caso trascorrere il resto dei tuoi giorni lì, in quel buco d'albero?*». Finalmente l'idea venne al picchio: con il suo robusto becco si mise a picchiettare tutto intorno al buco d'albero dove viveva il bruco e lavorò così a lungo che, prima di sera, ricavò spazio sufficiente per far uscire l'amico pigrone.

Le laboriose formiche, a centinaia, lo spinsero poi fuori dalla tana con uno sforzo incredibile tanto era grasso. Così disteso sul prato, imbronciato ed affamato, il bruco protestò con gli amici e, stanco, si addormentò. Allora le farfalle del bosco si avvicinarono e si misero tutte insieme a sbattere le loro ali: una pioggia di colori variopinti ricoprì così il bruco che, al risveglio, si ritrovò trasformato in una splendida farfalla con i colori dell'arcobaleno. Il pigro bruco non esisteva più: la farfalla spiccò il volo e, felice, volò con le altre compagne incontro al sole.

(Racconto di Di GRETA BLU tratto dal sito [www.lagirandola.it/storie/st\\_gretablu05.asp](http://www.lagirandola.it/storie/st_gretablu05.asp))



*L'isolamento e la pigrizia si fanno compagnia tra di loro ma non fanno compagnia alle persone che le ospitano nella propria vita. Capita infatti che in questo modo si perdono gli amici, a meno che qualcuno si accorga di questa situazione e faccia il primo passo. In quale personaggio ti identifichi? Nel pigro o negli amici del bruco?*

## SCEGLI LA GIOSTRA



- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. - GIROFAMILY | 2. - ADVENTURE |
| 3. - SCHOOL BUS | 4. - KATEGIRO  |
| 5. - GIROSPORT  | 6. - GIRATORIO |

## COMPRA IL GETTONE



Dall'isolamento  
All'apertura

dalla pigrizia  
al decidere di aiutare

dalla morte  
alla vita

SCEGLI: Isolamento, pigrizia, morte (rimani a terra).  
Apertura, decisione, vita (sali sulla giostra).

## AVVIA LA GIOSTRA



GIOCHI INSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI

### a) RETATA

**Gioco:** molto vivace e rumoroso.

**Giocatori:** 8 (anche più, se la capienza del locale lo permette).

**Materiale:** nessuno.

### Regole del gioco

Tutti i giocatori, meno uno, si dispongono contro la parete di una stanza (o all'aperto dietro una linea all'estremità del campo). Un giocatore è alla parete opposta (oppure davanti a una linea tracciata all'aperto dalla parte opposta del campo).

Ad un cenno dell'insegnante i giocatori corrono verso la parete opposta mentre quello al centro cerca di prendere qualcuno sollevandolo da terra (o toccandolo tre volte sulla schiena).

Chi riesce a raggiungere la parete opposta (o ha attraversato le linee) è libero. Così il gioco continua avanti e indietro. Chi è stato preso aiuta a prendere gli altri giocatori. Chi rimane per ultimo può restare al centro e prendere nel turno successivo.

Quelli presi possono anche tenersi per mano. In questo caso solo i due giocatori terminali possono prendere: la catena non deve spezzarsi!

(AA.VV., 365 + 1 giochi per educare - Elledici 2002)

### b) MIMO

La storia raccontata si presta molto bene a farne un mimo. Si possono costruire delle ali di farfalla con della carta colorata, di grandezza adatta ai bambini e qualche altro costume di carta crespata e poi mimare sul ritmo di una bella musica. Se la cosa è preparata bene è di grande effetto.

## BARZELLETTA

«Pedro è senza dubbio l'uomo più pigro di tutto il paese», dice un amico all'altro.

«Pedro? Quel tale alto quasi due metri?».

«Non so quanto sia alto. Non l'ho mai visto in piedi!».

## ENERGY



Per prendere velocità:

- **Gesù guarisce un lebbroso** (Lc 5, 12-15).
- **Il seme che muore** (Gv 12, 24-25).
- **La morte e la resurrezione di Gesù.**

## L'INCONTRO DI SAN FRANCESCO CON IL LEBBROSO

«Il Signore concesse a me, Frate Francesco, d'incominciare così a fare penitenza, perché essendo io nei peccati, mi sembrava cosa troppo amara vedere i lebbrosi; e il Signore stesso mi condusse tra loro» (tratto da FF 110).

L'abbraccio al lebbroso ha il sapore dell'amore: l'amore che dà il coraggio di trasgredire le leggi e le norme umane che isolavano i lebbrosi... il nostro peccato ci isola... l'amore dà il coraggio anche di morire per l'altro.

## CELEBRAZIONE PENITENZIALE

### LE TUE FORATURE, LE TUE CADUTE

(GIMMI RIZZI, *20 celebrazioni per la festa del perdono*, Elledici 2002, pag 84)

### LA PAROLA DI DIO

**Dal Vangelo di Matteo** (Mt 13,24-30).

*Un'altra parabola espose ai suoi discepoli così: «Il regno dei cieli si può paragonare a un uomo che ha seminato del buon seme nel suo campo. Ma mentre tutti dormivano venne il suo nemico, seminò zizzania in mezzo al grano e se ne andò. Quando poi la messe fiorì e fece frutto, ecco apparve anche la zizzania. Allora i servi andarono dal padrone di casa e gli dissero: Padrone, non hai seminato del buon seme nel tuo campo? Da dove viene dunque la zizzania? Ed egli rispose loro: Un nemico ha fatto questo. E i servi gli dissero: Vuoi dunque che andiamo a raccoglierla? No, rispose, perché non succeda che, cogliendo la zizzania, con essa sradichiate anche il grano. Lasciate che l'una e l'altro crescano insieme fino alla mietitura e al momento della mietitura dirò ai mietitori: Cogliete prima la zizzania e legatela in fastelli per bruciarla; il grano invece riponetelo nel mio granaio».*

### Breve commento:

- C'è un nemico che lotta contro i piani del Signore e i nostri. Occorre stare bene attenti perché è sempre all'opera.
  - Cosa fa questo nemico? Sparge il male in mezzo alle nostre belle intenzioni. Mischia tutto il bene che abbiamo nel cuore con il male che vuol farci fare.
  - E il Padrone cosa fa? Ha una pazienza incredibile, non interviene subito, lascia tempo, non distrugge subito la zizzania...
1. Eccoti alla **ruota** di Gesù. Sì, il discepolo di Gesù è proprio così uno che si è messo alla ruota di Gesù e non la vuole mollare per nessun motivo.
  2. Ma il nemico e all'opera: anche contro di Te!  
Sta facendo di tutto per farti bucare la ruota ed uscire fuori strada. È la tattica di Satana.
  3. Eccolo all'opera: che cosa sta facendo?  
Sta gettando chiodi sulla strada perché tu finisca con il forare, sta facendo di tutto perché tu cada.

### ESAME DI COSCIENZA

- a) Chiediti: quali chiodi ti hanno provocato forature e quali cadute hai fatto? (guarda il disegno, dove i chiodi minacciosi hanno un nome ben preciso e sono quelli che sempre troverai sulla tua strada)
- b) E dopo la caduta e la foratura? Resti in piedi? No, ecco Gesù che ti risollewa e ti rimette in corsa... Gesù dimostra una pazienza incredibile!

### ATTENTO AI CHIODI!

Dissobbedienza

Impazienza



Falsità

Testardaggine

Superbia

Dai il nome agli altri chiodi

## LA PREGHIERA

*Signore, sono dietro a te e non voglio perdere il tuo passo.*

*Sì, ho preso la tua ruota, mi sono messo sulla tua scia  
e non ti voglio proprio mollare.*

*Ma lo so, è colpa di quel dannato nemico:  
quanti chiodi sparge sulla strada,  
quanta voglia ha di mettermi il bastone tra le ruote  
e di mandarmi a gambe all'aria.*

*Signore, lo riconosco:  
mi sono lasciato sorprendere dal nemico;  
ho forato, sono caduto, ed ora sono a terra.*

*Ma, Signore, la tua pazienza è senza limiti:  
vieni e rimettimi in sella.*

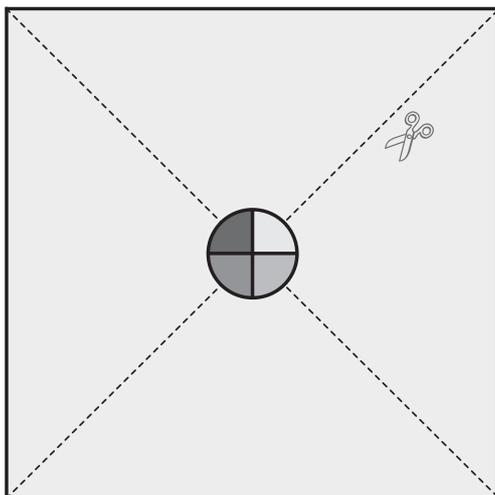
*Signore, sollevami, rimettimi in corsa.*

*Signore, aprimi gli occhi  
perché io conosca quanto è grande il tuo cuore.  
Allarga, dilata il mio cuore perché diventi simile al tuo  
e anch'io abbia nei confronti di chi mi sta accanto*



## Il proposito

Handwriting practice area with five horizontal dashed lines for writing.



## APPENDICE

### Progetto e costruzione della girandola

- Metti due quadrati di cartoncino colorato l'uno sull'altro e incollali.
- Disegnaci sopra un quadrato come questo.
- Traccia con il righello le diagonali.
- Taglia lungo le linee fermandoti a 1 cm dal centro.
- Piega in modo alternato le punte verso il centro (una sì e una no) e infila al centro del quadrato uno spillo per tenere insieme il tutto.
- Fatti aiutare ad infilare lo spillo su un tappo di sughero, lasciando un po' di spazio tra il sughero e la girandola.
- Incolla il bastoncino al sughero.

**LA GIRANDOLA È PRONTA!**



## Due blocchi di ghiaccio



### CALORE DELL'INCONTRO

C'erano una volta due blocchi di ghiaccio. Si erano formati durante il lungo inverno, all'interno di una grotta di tronchi, rocce e sterpaglie in mezzo ad un bosco sulle pendici di un monte.

Si fronteggiavano con ostentata reciproca indifferenza. I loro rapporti erano di una certa freddezza. Qualche "buon-giorno", qualche "buonasera". Niente di più. Non riuscivano cioè a "rompere il ghiaccio".

Ognuno pensava dell'altro: «Potrebbe anche venirmi incontro». Ma i blocchi di ghiaccio, da soli, non possono né andare né venire. Ma non succedeva niente e ogni blocco di ghiaccio si chiudeva ancor di più in se stesso.

Nella grotta viveva un tasso. Che un giorno sbottò: «Peccato che ve ne dobbiate stare qui. È una magnifica giornata di sole!». I due blocchi di ghiaccio scricchiolarono penosamente. Fin da piccoli avevano appreso che il sole era il grande pericolo. Sorprendentemente quella volta, uno dei due blocchi chiese: «Com'è il sole?». «È meraviglioso... È la vita» rispose imbarazzato il tasso. «Puoi aprirci un buco nel tetto della tana... Vorrei vedere il sole...» disse l'altro.

Il tasso non se lo fece ripetere. Aprì uno squarcio nell'intrico delle radici e la luce calda e dolce del sole entrò come un fiotto dorato.

Dopo qualche mese, un mezzodi, mentre il sole intiepidiva l'aria, uno dei blocchi si accorse che poteva fondere un po' e liquefarsi diventando un limpido rivolo d'acqua. Si sentiva diverso, non era più lo stesso blocco di ghiaccio di prima. Anche l'altro fece la stessa meravigliosa scoperta. Giorno dopo giorno, dai blocchi di ghiaccio sgorgavano due ruscelli d'acqua che scorrevano all'imboccatura della grotta e, dopo poco, si fondevano insieme formando un laghetto cristallino, che rifletteva il colore del cielo.

I due blocchi di ghiaccio sentivano ancora la loro freddezza, ma anche la loro fragilità e la loro solitudine, la preoccupazione e l'insicurezza comuni. Scoprirono di essere fatti allo stesso modo e di aver bisogno in realtà l'uno dell'altro. Arrivarono due cardellini e un'allodola e si dissetarono. Gli insetti vennero a ronzare intorno al laghetto, uno scoiattolo dalla lunga coda morbida ci fece il bagno. E tutta in questa felicità si rispecchiavano i due blocchi di ghiaccio che ora avevano trovato un cuore.

(BRUNO FERRERO, *A volte basta un raggio di sole*, Elledici 2001)



*A volte basta solo un raggio di sole. Una parola gentile. Un saluto. Una carezza. Un sorriso. Ci vuole così poco a fare felici quelli che ci stanno accanto. Allora perché non lo facciamo?*

### SCEGLI LA GIOSTRA



1. GIROFAMILY
2. ADVENTURE
3. SCHOOL BUS
4. KATEGIRO
5. GIROSPORT
6. GIRATORIO

## COMPRA IL GETTONE



**Dalla freddezza  
al calore dell'incontro**

**SCEGLI:** Freddezza (rimani a terra).  
Calore dell'incontro (sali sulla giostra).

## AVVIA LA GIOSTRA



**GIOCHI INSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI**

### a) FRATELLI E SORELLE

I giocatori prendendosi per mano si dispongono su due file, una fila di fronte all'altra. Ogni giocatore deve individuare bene chi ha di fronte. I due capofila ad un segnale trascinano la loro fila, come un serpente, su un percorso indipendentemente dall'altro "serpente". All'urlo "*Fratelli e sorelle!*" tutti si staccano e raggiungono il *fratello* corrispondente dell'altra fila. Una volta costituita, la coppia si accuccia. L'ultima coppia che si ricompone viene eliminata. Le due file si ricompongono e riparte il gioco.

### b) STORIA DEL BUONGIORNO

#### **Buongiorno, vicino di posto!**

Una grigia mattina in una città del nord. Un autobus carico di pendolari e studenti. I passeggeri siedono, uno accanto all'altro, infagottati nei pesanti abiti invernali, insonnoliti dal ronzio monotono del motore e dal calore del riscaldamento. Nessuno parla. Si vedono tutti ogni giorno, ma preferiscono nascondersi dietro il giornale. Una voce esclama all'improvviso: «Attenzione! Attenzione!». I giornali frusciano, le teste si sollevano. «È il vostro conducente che vi parla». Silenzio. Tutti guardano verso la nuca dell'autista. La sua voce è piena di autorità. «Mettete via i giornali, tutti quanti». Un centimetro per volta, i giornali si abbassano. «Adesso voltatevi e guardate la persona che vi sta seduta accanto». Sorprendentemente, obbediscono tutti. Qualcuno sorride. «Adesso ripetete con me...», continua l'autista, «Buongiorno, vicino di posto!». Le voci sono timide, un po' interdetto, ma poi la barriera si abbatte. Molti si stringono la mano. Gli studenti si abbracciano. La vettura è tutta un brusio di conversazioni. Buongiorno, vicino di posto!

(BRUNO FERRERO, *L'importante è la rosa*, Elledici 1993)

### c) TRE DESIDERI

**Obiettivi:** Con questo gioco i bambini imparano a prendere consapevolezza delle aspettative che nutrono nei confronti dei compagni. Possono così realizzare un importante aspetto della loro identità, ovvero la capacità di esprimere desideri e di reagire ai desideri degli altri in modo positivo o negativo.

**Partecipanti:** il numero dei giocatori non deve essere di più di 16.

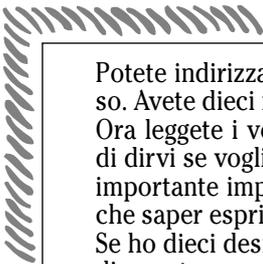
**Durata:** occorrono circa 90 minuti.

**Materiale:** carta e penna per ciascun bambino.

**Conduzione del gioco:** Vorrei giocare con voi ai "Tre desideri".

Per fare questo gioco, ciascuno dovrà esprimere tre desideri che vorrebbe fossero esauditi dai compagni.

Vi faccio un esempio. Giorgio potrebbe dire: «Marco, vorrei che qualche volta tu mi invitassi a giocare con te». Oppure: «Anna, vorrei che qualche volta tu mi sorridessi». Avete capito che cosa intendo?



Potete indirizzare i vostri tre desideri a un membro qualsiasi del nostro gruppo, me compreso. Avete dieci minuti per scriverli su un foglietto.

Ora leggete i vostri desideri, rivolgendovi direttamente ai bambini interessati. Chiedete loro di dirvi se vogliono esaudire il vostro desiderio o preferiscono non farlo. Penso che sia molto importante imparare anche a dire no alle richieste degli altri. Naturalmente è importante anche saper esprimere i propri desideri e correre il rischio di non vederli esauditi.

Se ho dieci desideri e li esprimo, e ricevo nove rifiuti e un consenso, ho ottenuto molto di più di quanto non avrei ottenuto se avessi tenuto i miei dieci desideri soltanto per me; in questo caso, infatti, non ne sarebbe stato esaudito nemmeno uno.

Chi vuole iniziare il gioco?

Se possibile, i desideri immediatamente realizzabili dovrebbero essere subito esauditi.

### **Parliamone insieme**

Come mi sono sentito durante questo gioco?

Che cosa ho trovato facile e che cosa difficile?

Come mi sento, adesso?

Ho imparato qualcosa di nuovo su me stesso o sugli altri?

Quanto ho rischiato?

Quanto hanno rischiato gli altri?

Ho espresso desideri davvero importanti?

Ho espresso soltanto desideri secondari?

Sono soddisfatto delle risposte dei compagni?

Quanti rifiuti ho ricevuto?

Sono riuscito ad accettare i rifiuti?

Ho rifiutato di esaudire alcuni desideri dei miei compagni?

In altre occasioni, in che misura so dire di no?

Che atmosfera c'era nel gruppo durante il gioco?

Questo gioco mi fa vedere questo o quel compagno sotto una luce diversa?

Quanti desideri sono stati rivolti all'animatore?

Qual è il mio più grande desiderio segreto?

A chi lo racconterei?

### **L'esperienza ci dice...**

Il gioco può essere molto impegnativo per quei bambini che si lasciano seriamente coinvolgere. Normalmente esso serve a migliorare il clima all'interno del gruppo.

È comunque necessario che l'esercizio di avanzare richieste e di rispondere affermativamente o negativamente a quelle degli altri venga rafforzato anche in altri momenti e in altre situazioni di gruppo.

(K.W. VOPEL, *Giochi di interazione per bambini e ragazzi*, Elledici - Vol. 1, 1996)

d) SCHEDA OPERATIVA: **È BELLO ESSERE AMICI (vedi riquadro a fianco).**

e) **ESPERIMENTI:**

procurare dei cubetti di ghiaccio e giocare finché si sciolgono!

### **ENERGY**



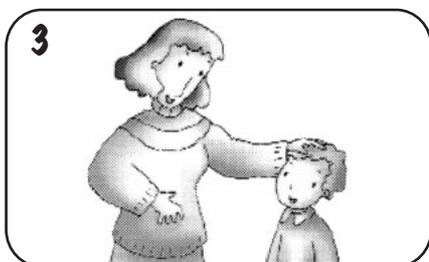
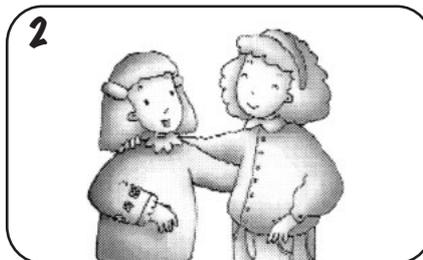
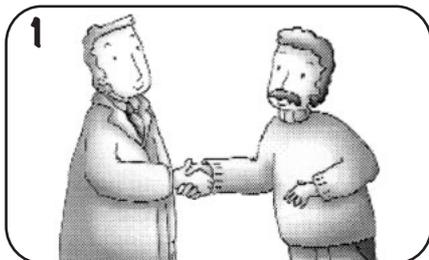
*Per prendere velocità:*

- **Un incontro sorprendente ad Emmaus** (Lc 24,13-35).

## È bello essere amici

A volte non ci si capisce, si litiga, ci si offende ... Ti è già capitato? (Racconta).

**Per fortuna siamo anche capaci di fare pace!**



Osserva i disegni e racconta quello che vedi. Che cosa sarà successo prima?

Disegno 1 .....

Disegno 2 .....

Disegno 3 .....

Disegna un segno di pace nel riquadro vuoto.

### PREGHIERA

#### TU CI VUOI FRATELLI

*Signore è strano.*

*Tu ci vuoi uniti;*

*anche noi desideriamo di essere uniti.*

*Però... non facciamo altro che alzare barriere.*

*Strade private, zone proibite, parcheggi riservati, reti metalliche, recinti.*

*Cartelli di divieto, di occupato, di prenotato...*

*Tanti credono e dicono che questo è l'unico modo per convivere in pace.*

*E intanto il nostro cuore si raffredda e si chiude.*

*Forse è vero che l'unico modo di vivere in pace è quello di stare lontani e separati?*

*No, non può essere vero, Signore!*

*Tu ci hai creati per essere uniti e fratelli.*

*Aiutaci a capire cosa dobbiamo fare, scaldaci tu il cuore e rimani accanto a noi*

*perché impariamo da te la gioia dell'incontro.*



## La chiave che apre tutte le porte



### COLLABORAZIONE

C'era una volta un bosco incantato: chi entrava in quel bosco non riusciva più a uscirne da solo e più andava avanti alla ricerca di una via di uscita, più gli alberi crescevano fitti davanti ai suoi occhi. La gente stava molto attenta a non avvicinarsi a quel bosco e proibiva anche ai bambini di farlo. Qualche volta, però, quando nelle calde notti d'estate le finestre rimanevano aperte, i bambini sentivano una strana voce. Un uccello incantato si posava sul davanzale e cantava: «Vieni con me e ti mostrerò un gran tesoro, vieni con me e ti regalerò tanto oro».

E ogni tanto un bambino si infilava i vestiti e seguiva l'uccello che lo portava dritto nel bosco incantato.

Già dieci bambini si erano persi in quel bosco e la gente del paese era molto preoccupata. I dieci bambini, intanto, vagavano insieme da una parte all'altra del bosco cercando una via d'uscita. Erano affamati, ma soprattutto si sentivano molto tristi perché non avrebbero più rivisto i loro genitori.

La sera, stanchi per l'inutile ricerca, si addormentarono sotto un grande albero. E di nuovo sentirono la voce dell'uccello incantato: «Quando domani la civetta sentirete, sul posto della chiave nascosta già sarete. Quella bella chiave è fatta d'oro puro e chi la trova a casa va sicuro». La mattina i bambini si alzarono e ricominciano a camminare. Ad un tratto sentirono il verso della civetta: allora dovevano trovarsi sul posto dove era nascosta la chiave d'oro!

I bambini sono agitatissimi: come piccoli topolini liberarono il suolo dalle foglie cadute, scavarono tra le radici e ognuno aveva paura che l'altro potesse trovare la chiave prima di lui. Perciò cominciarono a litigare, a spingersi via, poi vennero persino alle mani e si picchiarono con tanta violenza che un bambino rimase ferito a terra.

Gli altri non se ne preoccuparono affatto. Solo il più piccolo di tutti notò quel che era successo. Anche lui aveva cercato la chiave insieme agli altri, ma solo perché si divertiva sempre quando si trattava di cercare qualcosa. Quando vide che quel bambino infortunato sanguinava, lavò le ferite e lo aiutò ad alzarsi: un passo, due passi e così via. Dopo pochi passi, però, il bambino ferito non ce la faceva più a camminare, perciò il piccolino se lo prese sulle spalle per trasportarlo. Ma, mentre fece il primo passo con quel peso... Che cosa successe? Il bosco si aprì, si fece più chiaro e subito ne furono fuori! Naturalmente la gente del paese fu felicissima nel vedere due dei dieci bambini perduti. Però il piccolino non volle rimanere in paese: si fece preparare un cesto con tanta roba da mangiare e ritornò nel bosco incantato, dove incontrò di nuovo gli altri. Mentre offriva loro da mangiare, chiese: «Vorreste uscire dal bosco incantato?». «Sì, ma non possiamo, perché tu hai rubato la chiave d'oro». «Io non ho trovato nessuna chiave d'oro – rispose il bambino – l'uccello incantato è un gran bugiardo e ci ha preso in giro tutti quanti. Però io so dirvi come potrete uscire dal bosco». «Come? Diccelo!», gridarono i bambini. «Se un bambino porta l'altro», rispose il piccolino. «Portarci l'un l'altro?». Gli altri bambini non volevano crederci. «Allora volete rimanere nel bosco?», chiese il piccolo di rimando. «No!». E subito tutti si alzarono e cominciarono a portarsi a vicenda. Ma la strada era lunga e faticosa. «Non ce la faccio più!», si lamentò uno. «Vieni, ti porto io!», disse l'altro. E subito furono fuori dal bosco. «Tu ce la fai ancora?», chiese un terzo. E appena fatta questa domanda, si trovarono fuori! La sera tutti i bambini erano di nuovo insieme con i genitori, felici e contenti.

(JOSEF OSTERWALD, *Raccontami una storia che parla di Dio*, Elledici)





«... Perciò cominciarono a litigare, a spingersi via, poi vennero persino alle mani e si picchiarono con tanta violenza che un bambino rimase ferito a terra.[...]. “Non ce la faccio più!”, si lamentò uno. “Vieni, ti porto io!”, disse l’altro...».

Quante volte ci capita di litigare, di picchiarci, di aumentare le distanze tra di noi per arrivare primi. Quante volte ci sorprendiamo a dire «vieni, ti porto io». La chiave d’oro che apre la porta della comunione è **aiutare gli altri** e arrivare insieme al centro... DIO.

## SCEGLI LA GIOSTRA



- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. GIROFAMILY | 2. ADVENTURE |
| 3. SCHOOL BUS | 4. KATEGIRO  |
| 5. GIROSPORT  | 6. GIRATORIO |

## COMPRA IL GETTONE



Dalla divisione  
alla collaborazione ↻

SCEGLI: Divisione (rimani a terra).  
Collaborazione (sali sulla giostra).

## AVVIA LA GIOSTRA



GIOCHI INSIEME/ATTIVITÀ/MATERIALI

### a) CIECHI E ZOPPI

**Gioco:** vivace.

**Giocatori:** 8.

**Materiale:** fazzolettoni.

**Regola del gioco:** Da una parte ci sono i ciechi con gli occhi bendati, di fronte a loro gli zoppi. Ad un segnale, ogni cieco corre dal suo zoppo e lo prende a cavalcioni. Lo zoppo ora guida il cieco sulla strada di ritorno verso il punto di partenza. Chi sarà il primo? Poi si scambiano i ruoli. Quando la distanza è parecchia, gli zoppi possono emettere un certo richiamo precedentemente concordato (verso di animali, ecc.) per guidare il proprio cieco a sé. Il gioco diventerà particolarmente interessante se la strada del ritorno avrà degli ostacoli da superare. (AA.VV., 365 + 1 giochi per educare, Elledici 2002)

### b) L'OASI DI YUMBÉ

Accadde durante un'estate molto calda. Uno stormo di migliaia di fenicotteri volava in cerca di acqua. Ma tutti i fiumi e i laghi erano asciutti. Il calore li aveva prosciugati. I fenicotteri volavano da molti giorni e le loro forze erano allo stremo. Se non avessero subito trovato acqua, sarebbero morti tutti di sete. La tragedia accadde mentre attraversavano il deserto. Si alzò un vento fortissimo che tolse ai fenicotteri le poche forze che avevano ancora. Caddero tutti sulla sabbia del deserto e rimasero distesi sotto il sole ardente. Nessuno aveva più forza per volare. In quella situazione era impossibile che si salvassero. La gente che viveva nel deserto vide quanto accadeva, ma pensò che fosse impossibile aiutarli. Non restava che aspettare che morissero sotto il sole. La notizia fece il giro del mondo. Da tutte le parti vennero le televisioni per trasmettere quelle immagini. Tutti si rammaricavano del fatto, ma nessuno faceva qualcosa per aiutarli. Solo un ragazzo, che si chiamava Yumbé, fece qualcosa. A tre chilometri da quel luogo c'era un'oasi ricca di acqua. Yumbé prese un fenicottero tra le braccia e lo portò fino all'oasi. Poi ritornò a prenderne un altro, e fece lo stesso. E così di seguito. Yumbé non cessava

di camminare per portare i fenicotteri all'oasi. Un uomo lo vide; gli si avvicinò e gli chiese: «Ma cosa stai facendo, ragazzo?». «Sto salvando i fenicotteri» rispose Yumbé. E quell'uomo, con voce molto seria, replicò: «Ma non ti rendi conto che è impossibile? Sono migliaia quelli che stanno agonizzando sulla sabbia. Non otterrai nulla salvandone alcuni. Non vale la pena. Va', torna a casa e non sprecare forze inutilmente». Ma il ragazzo obiettò: «Chiedi ai sette fenicotteri che stanno bevendo nell'oasi se vale la pena che io li abbia salvati». E continuò il suo lavoro portando l'ottavo fenicottero sulle braccia. L'uomo restò molto sorpreso da quella risposta, e dopo averci pensato un po', si mise a fare quello che stava facendo Yumbé. Adesso erano in due a salvare i fenicotteri. Il fatto cominciò a richiamare l'attenzione di quelli che stavano a guardare. Presto furono tre, poi nove, e alla fine erano innumerevoli le persone che imitavano l'esempio di Yumbé. In un giorno tutti i fenicotteri furono portati all'oasi e nessuno morì di sete. Grazie a quel ragazzo che cominciò a fare qualcosa tutto lo stormo si poté salvare.

(J. R. NAVARRO, *C'era una volta*, Elledici 2002)

### c) LA MACCHINA DI GRUPPO (gioco di movimento)

Una persona si trasforma in una "macchina", muovendo ritmicamente una parte del corpo e producendo un rumore meccanico. Prima due persone, poi, gradualmente, tutti gli altri si aggiungono a catena, fino a formare una macchina immaginaria di persone in diverse posizioni: chi batte i piedi, chi agita le braccia come ruote o pistoni, sibilando, fischiando e stridendo. L'insegnante può far aumentare la produzione o rallentarla prima delle ferie... Il gioco finisce quando alla sera la "fabbrica" chiude e tutti tornano a casa.

(M. JELFS, *Tecniche d'animazione*, Elledici 1986)

### BARZELLETTA

«Hai sentito? Franco e Simone se le sono suonate!».  
 «Mi meraviglio! Erano davvero inseparabili!».  
 «Infatti, per separarli... ci sono dovute tre persone!».

### ENERGY



Per prendere velocità:

- **La fortuna di trovare un buon samaritano** (Lc 10,29-37).

### PREGHIERA

#### INSEGNACI A NON AMARE SOLO NOI STESSI

*Insegnaci, Signore, a non amare solo noi stessi, a non amare soltanto i nostri cari,  
 a non amare soltanto quelli che ci amano. Insegnaci a pensare agli altri,  
 ad amare anzitutto quelli che nessuno ama. Concedici la grazia di capire che in ogni istante,  
 mentre noi viviamo una vita troppo felice e protetta da te,  
 ci sono milioni di esseri umani, che pure sono tuoi figli e nostri fratelli,  
 che muoiono di fame senza aver meritato di morire di fame,  
 che muoiono di freddo senza aver meritato di morire di freddo.  
 Signore abbi pietà di tutti i poveri del mondo;  
 e non permettere più, o Signore, che viviamo felici da soli.  
 Facci sentire l'angoscia della miseria universale e liberaci dal nostro egoismo.*

(R. FOLLEREAU)

**Sarebbe bello terminare il percorso con una bella festa con tutti i gruppi della zona che hanno adottato il sussidio. Si suggerisce inoltre di preparare una celebrazione come per raccogliere tutti i valori proposti durante l'anno.**



ZONA RISTORO/APPENDICE

## Giostra di parole

**Accoglienza.** È di chi si sforza di aver un cuore grande e aperto a tutti, anche a chi non se lo meriterebbe.

**Apertura.** È di che ha sempre un gran sorriso sulle labbra, la voce squillante per salutare festosamente, le braccia spalancate verso tutti, è come una fontanella di acqua fresca che disseta chi si avvicina.

**Calore dell'incontro.** Si avverte quando le persone si vogliono bene, si scaldano a vicenda con il loro affetto. Chi avesse difficoltà a scaldare il cuore provi la *terapia dell'abbraccio*.

**Collaborazione.** È di chi sa usare la colla della fiducia, del riconoscimento dei propri e altrui doni, per unire le forze e fare un gran capolavoro. Chi sa collaborare conosce bene il motto "*Tutti per uno, uno per tutti*".

**Comunione.** Atteggiamento del cuore che desidera legami veri con Gesù e con gli altri (cf *Ruota - Strenna del Rettor Maggiore 2002/2003*).

**Condivisione.** È di chi sa fare bene le moltiplicazioni e le divisioni. Questo tipo sa che c'è più gioia nel dare che nel ricevere.

**Divisione.** È l'atteggiamento di chi è affezionato solo alle *divisioni*, mai alle moltiplicazioni o alle somme. Avviene quando una terribile lama taglia i rapporti con le persone.

**Egoismo.** È il vizio di quel tipo che ha tante ricchezze ma se le vuole tenere tutte per sé, decide solo lui con chi dividerle, quando gli pare e piace.

**Freddezza.** È il tipico aspetto di un cubetto di ghiaccio: pallido, squadrato, insipido e senza espressione. Chi gli assomiglia di solito è piuttosto triste, freddoloso e solitario.

**Giostra.** Macchina per far divertire, costruita generalmente da un perno fissato su una piattaforma che gira su se stessa per la forza di un motore che genera la combinazione di due forze: centripeta e centrifuga.

**Giostra della Vita.** È l'esperienza della Vita che gira per la combinazione di due forze: la centripeta che è l'attrazione verso Dio, la centrifuga che è la comunione con gli altri verso Dio e con Dio verso gli altri.

**Isolamento.** È di chi non riesce a muoversi: ha come i piedi incollati sul pavimento. Alcune volte se li incolla lui per non fare un passo verso gli altri, altre volte glieli incollano gli altri perché stia alla larga.

**Luna park.** Un parco giochi in cui non si finisce mai di divertirsi. Per salire sulle giostre bisogna però comperare iun gettone a volte un po' costoso, ma se non si compera la giostra non parte. È come la nostra Vita, gira bene se si è disposti ad impegnarsi in alcuni valori che ci rendono uniti tra noi e felici.

**Pregiudizio.** È di chi ha il cuore sigillato di fronte a una persona o una situazione che si ritiene di conoscere già, per cui si è convinti che non c'è niente da fare...

**Ruota.** Oggetto costituito da un cerchio collegato al centro con dei raggi, è una bellissima immagine di comunione:

*«Tutti noi camminiamo insieme verso Dio, come i raggi del cerchio convergono verso il loro centro. Quanto più essi si avvicinano al centro, tanto più si avvicinano anche tra di loro, e quanto più si avvicinano tra di loro tanto più convergono verso il centro»* (Strenna).

**Tempo.** Quella cosa che non si ha mai quando serve. Lo si dà comunque alle cose importanti, ma a volte si fa po' di confusione e l'urgente diventa importante e l'importante rimane senza... *tempo*.

## IL CERCHIO DELLA VITA

(tratto dal film "Il Re leone")

*E un bel giorno ti accorgi che esisti  
che sei parte del mondo anche tu  
non per tua volontà e ti chiedi chissà  
siamo qui per volere di chi.*

*Poi un raggio di sole ti abbraccia  
ed i tuoi occhi si tingon di blu  
e ti basta così, ogni dubbio va via  
e i perché non esistono più.*

*È una giostra che va  
questa vita che gira insieme a noi  
e non si ferma mai  
e ogni vita lo sa che rinascerà  
in un fiore e ancora vivrà.*

*Poi un soffio di vento ti sfiora  
e il calore che senti sarà  
una forza di cui hai bisogno  
e se vuoi resterà forte dentro di te.*

*Devi solo sentirti al sicuro  
c'è qualcuno che è sempre con noi  
alza gli occhi e se vuoi tu vederlo potrai  
e i perché svaniranno nel blu.*

*È una giostra che va  
questa vita che gira insieme a noi  
e non si ferma mai  
e ogni vita lo sa che rinascerà  
in un fiore e ancora vivrà.*

## BIBLIOGRAFIA

AA.VV., *365 + 1 giochi per educare*, Elledici 2002.

PASCUAL CHÁVEZ VILLANUEVA, *Strenna* 2003.

LUCIANO FERRARIS, *Giochiamo*, Elledici.

BRUNO FERRERO, *A volte basta un raggio di sole*, Elledici 2001.

YUICHI KIMURA, *In una notte di temporale*, Salani Editore 2002.

Racconto di Di Greta Blu tratto dal sito:

[www.lagirandola.it/storie/st\\_gretablu05.asp](http://www.lagirandola.it/storie/st_gretablu05.asp)

GIMMI RIZZI, *20 celebrazioni per la festa del perdono*, Elledici 2002.

GIMMI RIZZI, *6 gradini per pregare*, Elledici 2002.

Sito: [www.elledici.it](http://www.elledici.it)

Storia di TIZIANO TRIVELLA tratta dal sito:

[www.lagirandola.it/storie.asp](http://www.lagirandola.it/storie.asp)

Sussidio, *Un'estate senza figli*, Elledici 2003.

LUCA-NICOLA VARVELLI, *Il manuale dei giochi di gruppo*, Editrice La Scuola.

K. W. VOPEL, *Giochi di interazione per bambini e ragazzi*, 4 vol., Elledici 1996.

## APPENDICE

### L'OROLOGIO DEL NOSTRO TEMPO

Incredibile come a volte il tempo non passi mai, specialmente quando ci annoiamo o siamo preoccupati. E il nostro tempo come l'occupiamo? Siamo pazienti? Proviamo a costruire l'orologio del nostro tempo.

**Tempo:** 1 ora e 15 minuti.

**Materiali:** cartoncino, colla, ecc...

**Procedimento:** per un orologio da parete dovete progettare un quadrante di 25-30 cm di diametro; per un orologio da tavolo, invece, bastano 10-15 cm. Per prima cosa eseguite alcuni bozzetti per definire la forma del quadrante, il disegno interno, il carattere dei numeri, la forma delle lancetta, l'abbinamento dei colori. Riportate il bozzetto prescelto, ingrandito, sul materiale che avete scelto, ritagliate la forma del quadrante e decorate. I numeri possono essere realizzati con trasferibili adesivi oppure dipinti con colori contrastanti.

### INVENTIAMO LE SCRITTE PER LE NOSTRE GIOSTRE

**A,b,c... in 3D!**

**Tempo:** 1 ora circa.

**Materiali:** materiali di riciclo, carta igienica.

**Procedimento:** tutte le lettere del mondo più strane e diverse si possono realizzare in questo modo: disegnatte le lettere su un cartoncino rigido (es: il cartoncino delle scatole delle scarpe), poi rivestitele con la carta dei giornali (tre quattro fogli di giornale arrotolati e posizionati sulla sagoma della lettera possono bastare) e bloccate il tutto con lo scotch di carta. Prendete la carta igienica e la colla Vinavil e rivestite la sagoma con tre o quattro strati. Poi lasciate asciugare e infine colorate la lettera 3D con la tempera.

### LUNA PARK

**Tempo:** 1 ora circa.

**Materiali:** cartoncino spesso, carta colorata, verde chiaro.

**Procedimento:** ritagliate le forme degli alberi come li immaginate, grandi o piccoli, con più foglie o più rami. Ritagliate o costruite le giostre (possono essere anche in 3D). Poi incollate tutto sul vostro piano di cartoncino spesso in posizioni diverse, come per costruire un plastico. Aggiungete i sassolini, scritte personaggi ... e tutto quello che può esserci in un parco giochi o/e la sabbia per rendere il parco più realistico. Con un po' di fantasia il vostro "Luna Park" sarà pronto.

(Materiale in parte tratto dal CD del sussidio "Un'estate senza figli")