

Sommario

| | | | |
|----|--|----|--|
| 2 | saluto iniziale Distanti ma vicini | 24 | approfondimento Pronto? Mi senti? |
| 3 | strada facendo Mese degli Incontri Insieme c'è più festa | 26 | strada facendo Festa degli Incontri |
| 7 | strada facendo Prima tappa (studio) | 32 | happy hour È la città giusta... con libri e film! |
| 11 | approfondimento La piazza e la gratitudine. | 35 | acr flash Feste della Pace vicariali... |
| 13 | strada facendo Seconda tappa (animazione) | 38 | lettera agli educatori #DistantiMaVicini |
| 20 | strada facendo Terza tappa (servizio) | 40 | appuntamenti |

Carissimi educatori,

vi presentiamo il tackle degli Incontri. Abbiamo deciso di scriverlo per voi nonostante questo periodo difficile, che ci impedisce il normale svolgimento delle nostre attività in parrocchia e soprattutto con i ragazzi. Parlare di incontri e non potersi incontrare: è quasi un controsenso, ma ci fa capire la vera importanza delle relazioni, delle amicizie, della famiglia.

Possiamo stare lo stesso vicino ai nostri ragazzi: con la preghiera, con un messaggio, una telefonata. Sono piccoli pensieri che diventano un “io ci sono per te, non sei solo”.

Quest'anno abbiamo dovuto, a malincuore, cancellare anche il nostro consueto ritrovo alla Festa delle Palme (e quanti di noi l'aspettavano!). Ma siamo sicuri saprete sfruttare al meglio questo tempo per pensare e condividere idee per la prossima festa tutti insieme: speriamo davvero ci si possa incontrare presto nelle piazze, in parrocchia, nei luoghi del nostro paese e salutarci, alla fine di questo percorso ACR, con una partecipata Festa degli Incontri.

Troverete questo tackle condiviso in due modalità, cartaceo e online, per permettere a tutti di leggerlo. Qualora non si potesse fare attività con i ragazzi, pensiamo possa essere lo stesso per voi una lettura per approfondire alcuni temi, restare in contatto con la diocesi, prende spunto per le attività dei prossimi mesi.

Guardiamo con speranza al futuro: presto ci ritroveremo, ragazzi ed educatori, a vivere insieme il tempo dei campiscuola e a ripartire uniti nella preghiera.

Come equipe vi mandiamo un forte abbraccio, soprattutto a chi di voi combatte nelle situazioni più difficili.

L'equipe ACR

Elisa, Chiara, Andrea, Samuele e don Vito

Mese degli Incontri Insieme c'è più festa

Aprile - Maggio 2020

Obiettivo del periodo

Il ragazzo incontra nella propria città, nel proprio paese o nel proprio quartiere chi è diverso da sé per età, per cultura, per provenienza geografica, ecc... e scopre la gioia dello stare insieme, del passare del tempo con l'altro, del condividere semplici esperienze di quotidianità o allegri momenti di festa. Infine ringrazia Dio per questa gioia condivisa e se ne fa testimone.

Idea di fondo

Con il Mese degli Incontri il ragazzo fa esperienza del fatto che per le strade e nelle piazze della propria città, del proprio paese o del proprio quartiere che egli frequenta e che talvolta attraversa anche solo velocemente o senza prestare attenzione, spesso sono presenti persone per molti aspetti diverse da sé: per colore della pelle o dei capelli, per origini geografiche

o per cultura, per gusti e abitudini, per stili di vita, ecc... In particolare in questo periodo il ragazzo è invitato ad osservare e ad avvicinare le persone diverse da sé per età: le persone giovani, adulte e anziane sono presenze costanti a cui i bambini e i ragazzi sono certamente abituati, ma con i quali, proprio per questo, difficilmente si soffermano per apprezzare le differenze e condividere con loro esperienze di semplice quotidianità o momenti di festa. Il ragazzo si fa testimone di uno stile di dialogo, di condivisione, di reciproca conoscenza; consapevole della ricchezza data da questo incontro intergenerazionale, ringrazia Dio e le persone stesse con cui ha potuto condividere questo dialogo che si scopre non solo possibile, ma sempre più bello e necessario.

Tappa in comune con IC

Per l'ultimo periodo dell'anno, la tappa Servizio risulta essere la più simile ad alcuni degli obiettivi



del percorso di ICFR:

- Per i bambini della “Prima Evangelizzazione” si tratta di familiarizzare con il luogo dove si ritrovano i cristiani, nella sezione “Il luogo dove ci riuniamo”, intendendo la comunità che si sta conoscendo come primo luogo per mettersi alla prova nel dialogo intergenerazionale per poi aprirsi all’ambiente della piazza;
- Per i fanciulli del “Primo Discepolato”:
 - o nella prima tappa si veda “Aiutare i bambini a comprendere cosa vuol dire testimoniare la risurrezione di Gesù” (sezione da Pasqua a dopo Pentecoste), anch’essa in ottica intergenerazionale, in quanto tutti possiamo esserne testimoni;
 - o nella seconda tappa l’obiettivo in comune è “Sperimentare la gioia e la bellezza della fraternità” (sezione da Pasqua a dopo Pentecoste);
 - o infine, per chi vive la terza tappa si tenga presente l’obiettivo “Comprendere e iniziare a vivere la libertà dei figli di Dio: liberi di scegliere e di servire” (sezione da Pasqua a dopo Pentecoste), anche in questo caso le varie generazioni possono venire in aiuto del fanciullo che sta crescendo nella fede.

Anche per il mese degli incontri, i ragazzi che si stanno preparando a ricevere o hanno già ricevuto i sacramenti sono chiamati a continuare il percorso all’interno del gruppo ACR.

Point of Interest: GRATITUDINE

Tackle map

Di seguito è proposta una tabella in cui sono elencate le tappe del periodo degli Incontri; questo vuole essere uno strumento in più per:

- dare una visione d’insieme degli obiettivi delle tappe;
- indicare le fasi fondamentali di ciascuna tappa (soprattutto per chi dispone di un numero limitato di incontri ACR e deve condensare le attività in meno incontri);
- dare una panoramica dei materiali presenti su www.acpadova.it nella sezione “sussidi”;
- suggerire i materiali e le attività più laboriosi, che è opportuno preparare per tempo.

| TAPPA | OBIETTIVO | FASI FONDAMENTALI | MATERIALE ON LINE | COSE DA PREPARARE PER TEMPO |
|--|---|--|--|---|
| STUDIO “Insieme è forte!” | Il ragazzo scopre la piazza quale luogo di incontro tra persone conosciute, con le quali si condividono percorsi o si sono condivise tappe di vita, e persone che per vari motivi è facile individuare come “diverse” da sé. In questa prima tappa si chiede al ragazzo di elencare quali siano le possibilità di incontro in un’ipotetica piazza di paese o di città. | <ul style="list-style-type: none"> – prima parte – terza parte | <ul style="list-style-type: none"> – cruciverba | <ul style="list-style-type: none"> – cruciverba – cartoncini con le parole |
| ANIMAZIONE “Incontri che fanno la differenza” | In questa fase il ragazzo individua nella piazza del proprio quartiere o del proprio paese le persone che incontra o che tra loro si incontrano, ne individua le caratteristiche e le differenze. Infine, prova ad ipotizzare possibili iniziative per facilitare l’incontro tra persone apparentemente distanti, in particolare tra persone di generazioni diverse. | <ul style="list-style-type: none"> – seconda parte | <ul style="list-style-type: none"> – cartoncini identikit – scioglilingua – cartoncini situazioni e saluti – carte taboo – gerarchia ruoli – tesoro – sagoma bianca | <ul style="list-style-type: none"> – cartoncini situazioni e saluti – carte taboo – tesoro |



| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <p>SERVIZIO “Dimmi a cosa giochi.. e ti dirò chi sei!”</p> | <p>Il ragazzo, con il proprio gruppo ACR e se possibile con l'aiuto dei gruppi di AC della propria Parrocchia, della propria Unità Pastorale o del proprio Vicariato, progetta e programma un'iniziativa per favorire l'incontro e il dialogo intergenerazionale tra le persone che frequentano la piazza o gli spazi pubblici del proprio quartiere o del proprio paese.</p> | <p>- seconda parte - terza parte</p> | <p>- scheda dell'intervista</p> | <p>- contattare preventivamente gli adulti ed i nonni - tessere</p> |
| <p>FESTA DEGLI INCONTRI “Tutti al centro!”</p> | <p>Il ragazzo assapora il gusto del fare festa con altre persone, prima apparentemente distanti perchè diverse da sé per età, per cultura o per provenienza geografica. Apprezzata la ricchezza della diversità, il ragazzo in gruppo ringrazia Dio per l'anno trascorso e per la molteplicità ed eterogeneità degli incontri che questo tempo gli ha offerto.</p> | <p>- seconda parte</p> | <p>- preghiera per la seconda parte</p> | <p>- permesso per la chiusura della piazza al proprio Comune.</p> |

Prima tappa (studio)

“INSIEME È FORTE!”

Scopo

Il ragazzo scopre la piazza quale luogo di incontro tra persone conosciute, con le quali si condividono percorsi o si sono condivise tappe di vita, e persone che per vari motivi è facile individuare come “diverse” da sé. In questa prima tappa si chiede al ragazzo di elencare quali siano le possibilità di incontro in un’ipotetica piazza di paese o di città.

Luogo

All’aperto oppure la stanza ACR.

Tempi

Prima parte: 20 minuti

Seconda parte: 40 minuti

Terza parte: 10 minuti

Pregghiera: 10 minuti

Materiale

- Cruciverba
- Penne
- Cartellini con le parole

Attività

In questa prima tappa il ragazzo scopre la piazza quale luogo fisico d’incontro e identifica i momenti che permettono e favoriscono lo scambio tra persone pari e di differente fascia di età, conosciute e non conosciute.

Prima parte

Gli educatori consegnano ai ragazzi il foglio del cruciverba 1 (scaricabile dai materiali online) ed una penna. Ciascun foglio riporta un colore, verde o rosso, sulla fascia inferiore; si faccia attenzione a distribuirli secondo una logica di equità, un numero congruo tra

verdi e rossi. Al “Via!” dell’educatore, i ragazzi inizialmente sono chiamati a risolvere – rigorosamente in autonomia e ben distanziati tra loro, pena la decurtazione dei punti al termine – il cruciverba 1. La prova si realizza in un tempo definito dagli educatori. Terminato questo, gli educatori bloccano il gioco. Ora gli educatori raccolgono i cruciverba 1 e distribuiscono il cruciverba 2, secondo il colore di appartenenza (per esempio a chi aveva il colore verde, si dia il verde). Gli educatori danno il “Via!” al secondo step di questa prima parte per la risoluzione del cruciverba 2. In questo secondo step, i ragazzi sono per forza di cose chiamati a collaborare tra loro, in quanto le chiavi per le soluzioni delle singole parole sono incomplete. A loro il compito di trovare con chi potrebbe collabora-



re assieme, condividendo così le chiavi. Attenzione: possono solamente collaborare con i propri compagni di squadra (rossi con rossi, verdi con verdi). Anche questa prova è a tempo e al termine gli educatori raccolgono tutti i cruciverba. Il gioco è possibile per tutte le fasce d'età grazie ai cruciverba differenti per 6/8 e 9/11 - 12/13, disponibili nei materiali online.

Seconda parte

Gli educatori ora illustrano ai ragazzi la seconda parte del gioco: la "Piazza genovese"! Il gioco, che non è altro che una "bandiera genovese" rivisitata, si compone di un campo da gioco a forma di "T" (come nell'immagine indicata) suddiviso in più aree:

- "Banca": dove si trovano tutte le parole dei cruciverba precedentemente realizzati nella

prima parte. In questa, si può essere presi dagli avversari e se toccati, bisogna star fermi con la parola in mano, prima di venire toccati da un proprio compagno di squadra.

- "Verdi/Rossi": la casa delle medesime squadre in cui, a differenza di tutte le case, non si è salvi. Se si viene toccati da un avversario, è necessario tornare alla banca e depositare nuovamente la parola che si teneva in mano.
- "Deposito verdi/rossi": il deposito delle parole delle medesime squadre. Qui, una volta che le parole vengono lasciate, non potranno essere rimosse o scambiate con altre per nessun motivo.





- “Piazza”: è il campo neutro in cui solitamente si è più vulnerabili. In questo caso, però, rappresenta la postazione di salvezza per tutti, perchè qui non si può toccare l’avversario.

Il gioco consiste nel recuperare i propri cruciverba dalla banca (i rossi recupereranno i cruciverba rossi e viceversa i verdi) per riportarli al proprio deposito. È vietato recuperare i cruciverba avversari, come anche recuperarne più alla volta. C’è però una penalità: alcuni cruciverba nella prima fase non sono stati completati e rappresentano quindi dei punti per metà, che se sommati ad un altro cruciverba incompleto, danno un punto intero. Un cruciverba completo è portatore di un punto intero. Vince il gioco chi avrà accumulato più punti.

Terza parte

In questa terza parte, gli educatori sono chiamati a far riflettere i ragazzi sullo scopo di questa prima

tappa studio, che è centrata sulla piazza come luogo d’incontro (si veda la voce “Scopo” riportata ad inizio tappa). Un suggerimento per iniziare la riflessione con i ragazzi è partire dalle parole che hanno dovuto risolvere nei cruciverba, che hanno tutte come “denominatore comune” la piazza. La riflessione può continuare facendo notare che senza il confronto e l’aiuto reciproco – che nasce condividendo uno spazio, incontrando gli amici – i ragazzi non avrebbero potuto completare il secondo cruciverba. Si può poi proseguire analizzando la seconda parte della tappa, che ha visto la piazza – il campo neutro che di solito viene usato come opportunità per attaccare l’avversario – come luogo di stasi pacifica, in cui sostare e trovarsi salvi. Cosa che invece non era possibile nelle proprie “case”, il campo rosso e quello verde. La piazza diviene quindi luogo d’incontro: si chiede ai ragazzi che occasioni di incontro possono prendere forma in questo spazio. Per favorire la condivisione si può usare un cartellone per elencare le occasioni; lo stesso poi potrà



essere utilizzato nella tappa animazione. L'invito è quindi quello di uscire dalle proprie case ed assaporare il tempo speso in compagnia degli altri. Gli educatori possono usare come esempio concreto anche quello del Coronavirus, che ha costretto molte persone a casa per evitare – giustamente e con un alto senso civico di rispetto verso l'altro – i contagi. La casa però non rappresenta il nostro "habitat natu-

rale", perché siamo chiamati al confronto, ad aprirci agli altri ed alla condivisione, in periodi di normale situazione socio-sanitaria.

Preghiera

Dal Vangelo secondo Marco (16, 15-20):

Gesù disse loro: «Andate in tutto il mondo e predicate il vangelo ad ogni creatura. Chi crederà e sarà battezzato sarà salvo, ma chi non crederà sarà condannato. E questi saranno i segni che accompagneranno quelli che credono: nel mio nome scacceranno i demòni, parleranno lingue nuove, prenderanno in mano i serpenti e, se berranno qualche veleno, non recherà loro danno, imporranno le mani ai malati e questi guariranno». Il Signore Gesù, dopo aver parlato con loro, fu assunto in cielo e sedette alla destra di Dio. Allora essi partirono e predicarono dappertutto, mentre il Signore operava insieme con loro e confermava la parola con i prodigi che l'accompagnavano.



FESTA DEGLI INCONTRI 2020

La Festa degli Incontri di quest'anno vede il coinvolgimento di tutta la comunità nella sua organizzazione e realizzazione.

Saranno invitati a partecipare attivamente anche gli adulti e gli anziani del paese.

Si contatti per tempo queste persone per la buona riuscita della giornata.

La piazza e la gratitudine.

La piazza è da sempre luogo di incontri, siano essi di affari, di compravendita di beni o semplicemente di socializzazione; è stato ed è ancora luogo di quotidianità oppure scenografia per eventi che hanno segnato la storia. Ultimamente le si accosta anche il termine "virtuale" per segnalare che la rete può diventare luogo di incontro, di reciprocità e scambio. Tuttavia un sentimento che la piazza fisica ci può far vivere è la gratitudine: se cerchiamo nel vocabolario la definizione di questo termine, possiamo leggere che è un "Sentimento e disposizione d'animo che comporta affetto verso chi ci ha fatto del bene, ricordo del beneficio ricevuto e desiderio di poterlo ricambiare". La piazza ci offre occasioni per provare un sentimento che

ci fa stare bene nel momento in cui lo viviamo e nel futuro, perché ricordiamo quel benessere che abbiamo vissuto e che vogliamo far provare anche agli altri.

L'incontro con una persona cara, il passare del tempo a chiacchierare, a condividere esperienze, sono momenti che ci fanno esclamare "Grazie!"; quando abbiamo periodi difficili e un amico ci invita e ci fa compagnia la riconoscenza che proviamo la ricorderemo. È questo il focus che vogliamo far sperimentare ai nostri ragazzi in questo mese degli incontri: capita di dare per scontato il trovar-

si insieme agli amici, il passare una domenica con i familiari, anche di generazioni diverse. È importante mostrare ai ragazzi che è im-



t

portante dire grazie a chi li ha fatti sentire bene, per far risaltare la bellezza di quel gesto e ricordarla in futuro e per instaurare legami di vicinanza.

Non ci dobbiamo dimenticare però di un altro tipo di gratitudine: il dire Grazie al Signore. Abbiamo molti motivi per rendere Grazie a Dio e sarebbe lunghissimo elencar-

li: tuttavia è una cosa che, come già detto in precedenza, non sempre facciamo e i nostri accrini stanno affrontando un percorso per impararlo. Il nostro rendimento di Grazie e quello che impareranno a fare i ragazzi ci farà stare bene e ci darà la possibilità di creare un legame di fiducia con il Padre.



Seconda tappa (animazione)

“INCONTRI CHE FANNO LA DIFFERENZA”

Scopo

In questa fase il ragazzo individua nella piazza del proprio quartiere o del proprio paese le persone che incontra o che tra loro si incontrano, ne individua le caratteristiche e le differenze. Infine, prova ad ipotizzare possibili iniziative per facilitare l'incontro tra persone apparentemente distanti, in particolare tra persone di generazioni diverse.

Luogo

Ampio spazio all'aperto, sala gruppo ACR.

Tempi

Prima parte: 40 minuti

Seconda parte: 30 minuti

Preghiera: 10 minuti

Materiale

Per i 6/8 e i 9/11:

- cartoncini per identikit
- penne
- vestiti dei personaggi
- spaghetti e maccheroni
- ingredienti per “bibitone”
- bicchieri
- pallina da ping pong
- oggetti per il percorso
- lista scioglilingua
- prodotti con prezzo

- immagini piatti tipici
- cartelloni per identikit
- fogli bianchi
- pennarelli
- cartoncini situazioni e saluti
- video “Day and Night”

Per i 12/13:

- foglietti con ruoli
- gerarchia ruoli
- tesoro
- sagoma bianca
- carte taboo
- video “Caro Marziano”

Attività

Dopo aver scoperto la piazza come luogo di incontro, i ragazzi sono impegnati a riconoscere le persone che la vivono e la attraversano, soffermandosi sulle caratteristiche che identificano ognuno e su ciò che

li accomuna. Infine, sono chiamati a proporre delle iniziative e delle semplici azioni che possono favorire l'incontro tra soggetti diversi.



Prima Parte

Per i 6/8 e 9/11

In questa prima fase i ragazzi scoprono alcune persone che si possono trovare in piazza e individuano le loro caratteristiche. L'attività si può svolgere sia in uno spazio aperto che al chiuso, l'importante è che sia abbastanza grande affinché i ragazzi possano muoversi e svolgere delle piccole prove. Ogni educatore impersonifica un personaggio che vive nella piazza (sacerdote, fruttivendolo, barista, bambini che giocano, anziano, ragazzo straniero, sindaco, ecc). Da curare è l'abbigliamento, cosicché sia più semplice per i ragazzi riconoscerlo. Il numero dei personaggi è a discrezione degli educatori, così come la scelta del personaggio in base a chi possono incontrare davvero nella piazza del paese. Vi consigliamo di scegliere un massimo di 6 personaggi per permettere alla maggior parte dei ragazzi di andare da quanti più personaggi possibili.

Gli educatori sono sparsi nello spazio che rappresenta la piazza e i ragazzi, divisi in piccoli gruppi di 4-5 persone, sono liberi di girare tra loro per poter creare un identikit con le caratteristiche del personaggio che hanno scelto. Possono scegliere da chi andare senza seguire un ordine preciso.

Una volta che i ragazzi hanno scelto il personaggio da cui andare, svolgono una piccola prova e se la superano possono ascoltare la sua storia e porre delle domande. Di seguito vi proponiamo alcuni personaggi con le relative prove; le descrizioni, invece, vanno



pensate dagli educatori per poter essere il più attenti possibili alla piazza del proprio paese. Mano a mano che i ragazzi scoprono le caratteristiche delle personalità incontrate nella piazza, le appuntano nelle diverse carte identikit consegnate precedentemente (materiali online). Se conoscono anche il nome di quella persona che realmente vive la piazza del proprio paese, lo aggiungono e questo permetterà di ottenere un punto bonus.

- FRUTTIVENDOLO: i ragazzi sono disposti in riga

uno accanto all'altro e hanno in bocca uno spaghetti. Il primo della fila avrà un maccherone infilato nello spaghetti e deve passarlo al compagno successivo senza l'utilizzo delle mani, ma solo usando gli spaghetti. Nel caso in cui il maccherone cadesse, si riparte dal primo della fila. La prova è terminata quando il maccherone arriva all'ultimo della fila.

- **BAMBINI:** i ragazzi sono disposti in fila uno dietro l'altro. All'ultimo della fila viene data un'indicazione su un'azione/persona/animale che deve mimare al ragazzo che gli sta di fronte. Alcuni esempi possono essere: ragazzo che suona la chitarra, il leone, la mamma che lava i piatti ecc... Una volta pensato come la può fare, il ragazzo chiama colui che gli sta di fronte con un tocco sulla spalla. Senza parlare mima ciò che ha pensato, una volta finito la stessa cosa viene ripetuta con i ragazzi successivi fino all'ultimo. L'importante è che il gesto venga ripetuto il più possibile uguale a come lo ha fatto il primo ragazzo. Alla fine l'ultimo della fila prova ad indovinare ciò che gli è stato mimato, se corrisponde hanno superato la prova.
- **BARISTA:** viene preparato un bibitone con vari ingredienti (ad esempio: coca-cola, aranciata, zucchero, latte, qualche spezia) prestando attenzione alle allergie dei ragazzi. Ognuno lo può assaggiare e la squadra cerca di indovinare la maggior parte degli ingredienti presenti al suo interno: se ciò avviene hanno superato la prova. Una prova alternativa può essere la seguente: viene disposta una fila di bicchieri sopra un tavolo e i ragazzi uno

alla volta devono cercare di fare canestro su uno di questi. La prova è superata nel momento in cui i canestri fatti sono pari al numero dei ragazzi.

- **SACERDOTE:** tutti i ragazzi, tranne uno, vengono bendati e sono disposti in fila uno dietro l'altro con le mani sulle spalle della persona che gli sta davanti. Il ragazzo non bendato è l'ultimo della fila e ha il compito di guidare il resto della fila solo attraverso dei tocchi: sulla spalla destra per andare a destra, su quella sinistra per andare a sinistra, un tocco su entrambe per andare avanti dritti e due tocchi su entrambe per andare indietro. I ragazzi con questo metodo cercano di arrivare alla fine di un percorso per considerare superata la prova.
- **ANZIANO:** tutti i ragazzi, uno alla volta, devono riuscire a pronunciare tre scioglilingua, in maniera corretta, ciascuno entro il tempo prestabilito dagli educatori (che può essere differente in base alla fascia d'età). Gli scioglilingua possono essere differenti per i 6/8 e i 9/11 (nei materiali online si trova una lista di questi). La prova viene superata se più della metà dei ragazzi ha pronunciato gli scioglilingua entro il tempo indicato.
- **RAGAZZO STRANIERO:** alla squadra vengono mostrati una serie di prodotti e i ragazzi hanno lo scopo di indovinarne il prezzo. La prova si può considerare superata se viene indovinato il prezzo di più della metà dei prodotti. Ai più piccoli, nel caso in cui tale proposta sia troppo complessa da realizzare, vengono mostrate una serie di immagini di piatti tipici di paesi esteri. La squadra ha



l'obiettivo di abbinare ad ogni piatto, il paese di appartenenza. La prova è superata quando hanno indovinato la provenienza di almeno metà dei prodotti.

Per i 12/13

Per il gruppo dei 12/13 viene proposto un gioco che può essere realizzato in due versioni, in base ai ragazzi presenti e agli spazi disponibili in parrocchia.

- La prima proposta è il gioco "Generale", rivisitato per l'occasione. Questo viene realizzato in uno spazio ampio esterno con possibili nascondigli (alberi, cespugli,...). I ragazzi vengono divisi in due squadre e ad ognuno viene consegnato un foglietto con indicato un ruolo da non mostrare agli avversari, che non sarà quello della versione classica, ma i seguenti: sindaco, pescivendolo, sacerdote, fruttivendolo, bambino che gioca a calcio, nonno che passeggia, ed altri simili. Questi rappresentano i soggetti che vivono e attraversano la piazza del proprio paese. Perciò, sarebbe importante personalizzare i ruoli in base alla propria realtà parrocchiale. Alle due squadre viene consegnato anche un tesoro composto da più elementi: una sagoma bianca di una persona e degli accessori che richiamano il lavoro svolto da questa (questo kit si trova nei materiali online). Questi dovranno essere nascosti alla squadra avversaria, in più punti dell'area di gioco. Fatto ciò, l'educatore guida può dare il via alla

sfida. Ogni gruppo dovrà muoversi nel campo cercando i vari oggetti nascosti dagli avversari, ma proteggendo allo stesso tempo il proprio tesoro. Ciascuna squadra può difendersi bloccando gli avversari con il tocco della mano. Quando ciò accade, i due sfidanti si recano dagli educatori di riferimento e mostrano i due ruoli assegnati loro con il bigliettino consegnato all'inizio della partita. Chi possiede il ruolo più basso viene sconfitto e dovrà rimanere fermo, vicino agli educatori per qualche minuto. Vince sempre chi possiede il ruolo più alto, indicato nel cartellone della gerarchia, tranne nel caso del "bambino che gioca a palla", che è l'unico che può sconfiggere il ruolo più alto del sindaco. Successivamente, prima di rientrare in gioco, entrambi i ragazzi pescano un altro foglietto con indicato un ruolo differente e riprendono la ricerca del tesoro. Vince la squadra che per prima lo recupera. Conclusa questa attività, vengono messe insieme le due sagome e completate con le loro caratteristiche, che andranno scritte all'interno della figura dai ragazzi. Se questi conoscono personalmente il soggetto, scrivono anche il suo nome. Ciò rappresenta un punto bonus per il gruppo, poiché dà valore aggiunto all'intera figura.

- La seconda proposta può prendere forma nella sala dove si realizza l'incontro ACR. I ragazzi vengono divisi in due squadre. Ad ognuno viene consegnato un foglietto che non deve leggere e non deve mostrare agli altri. A turno, un ragazzo alla volta, posiziona sulla propria fronte



il bigliettino consegnatogli precedentemente, mostrandolo così agli altri, senza leggerlo. Nel tempo prestabilito dall'educatore, il ragazzo con il foglietto deve fare una serie di domande ai propri compagni di squadra per capire cosa ha scritto in fronte. I membri della squadra rispondono solo con "sì" o "no". Nei materiali online si possono trovare degli esempi di ruoli per questa attività. Ci sia l'attenzione a personalizzare le figure utilizzate, indicando soggetti che vivono e attraversano realmente la propria piazza di paese, per rendere più vera concreta l'attività. Vince la squadra che indovina più ruoli. Terminata l'attività, alle due squadre vengono consegnate più sagome bianche (il numero delle immagini da consegnare è a discrezione del gruppo edu-

catori), che dovranno essere completate con le caratteristiche proprie del soggetto indicato. Se questi li conoscono personalmente (pescivendolo, sacerdote, nonnino,...), scrivono anche il loro nome. Ciò rappresenta un punto bonus per il gruppo, poiché dà valore aggiunto all'intera figura. In conclusione, vengono riunite le sagome e in gruppo ci si sofferma su che elementi le differenziano e su ciò che le accomuna.

Seconda parte

Per i 6/8 e 9/11

Dopo che ogni squadra ha completato gli identikit dei personaggi che hanno incontrato nella prima parte di questa tappa, gli educatori assegnano ad ogni squadra un punteggio, come di seguito indicato:

- un punto per ogni identikit completato;
 - un punto bonus per ogni nome corretto inserito.
- Tutti i gruppi riuniti si confrontano sui personaggi conosciuti e riuniscono tali caratteristiche in un unico cartellone, creando così un unico identikit completo. Si evidenzia ora, come nella piazza ci possono essere varie persone, con una storia, con caratteristiche e differenze proprie di ciascuno. E' importante perciò, cercare di favorire l'incontro tra coloro che attraversano e vivono il nostro paese. Ecco che, proprio per questo, ora si aiuta i ragazzi a realizzare e a pensare a delle iniziative che vogliono favorire ciò:
- ai 6/8 viene chiesto di realizzare un disegno o un

bigliettino diretto a delle persone che si possono incontrare in piazza, che verranno consegnati alla fine della Santa Messa oppure in un momento di vita comunitaria, identificato dagli educatori;

- ai 9/11 vengono proposte delle situazioni/momenti di incontro e i relativi saluti o azioni che si possono compiere per favorire l'incontro tra quelle persone.

Per la riflessione conclusiva suggeriamo la visione del video "Day and night" (https://www.youtube.com/watch?v=dJz_noKP-Bw), utile per rendere evidente come le differenze siano fondamentali nella nostra vita. Anche con ciò che all'apparenza ci sembra completamente distante da noi,

con ciò che è opposto da noi potremmo trovare un punto di incontro e potremmo restare sorpresi da quello che ci può offrire. Le possibilità di incontrare persone nuove, che non conosciamo nelle nostre giornate sono davvero molte, ciò che è importante è non farci spaventare dalla differenza, ma cercare un punto di incontro e fare il primo passo.

Per i 12/13

Nella seconda parte i ragazzi sono impegnati a individuare delle iniziative che favoriscono l'incontro e il dialogo intergenerazionale tra le persone che vivono



la piazza, attraverso il gioco del taboo. In questo, i partecipanti vengono divisi in due squadre e, a turno, ogni persona deve riuscire a far indovinare, in pochi secondi, una determinata parola alla propria squadra, senza citarne altre indicate nella carta da gioco che si ha in mano. Per esempio, se la parola da indovinare è "scuola", nella carta vengono indicate, come termini che non possono essere pronunciati: studenti, aula, studio, ecc. In questa occasione, le parole scelte rappresentano tutte le occasioni di incontro che si creano in piazza, individuate nella tappa studio. Nel caso in cui non fosse stata realizzata la prima tappa, sono presenti degli esempi "di incontro" nei materiali online. Al via dato dall'educatore un ragazzo inizia a de-

scrivere la situazione da indovinare. Quando questa viene identificata dalla propria squadra, oppure se viene citata una parola da evitare, oppure al termine dei 30 secondi a disposizione, si avvia un momento di confronto con tutti i ragazzi, per individuare delle iniziative, che possano favorire l'incontro in quel preciso contesto. Per rendere tutto maggiormente competitivo, oltre ad assegnare un punto per ogni parola individuata, può essere conteggiata anche ogni "proposta di incontro" fatta, permettendo alla squadra maggiormente creativa di vincere.

Conclusa questa parte, si rileggono tutte le iniziative indicate e si avvia un momento di riflessione che porti i ragazzi a riflettere su come anche con piccoli gesti, come un semplicissimo saluto, si possa iniziare a creare una relazione.

L'incontro si conclude con la visione di un estratto del video "Un'etiope in Trentino" ([https://www.rai-play.it/video/2017/04/Caro-Marziano-cf48bc15-a-](https://www.rai-play.it/video/2017/04/Caro-Marziano-cf48bc15-a-83a-4fdf-89bb-178d2cb8454d.html)

[83a-4fdf-89bb-178d2cb8454d.html](https://www.rai-play.it/video/2017/04/Caro-Marziano-cf48bc15-a-83a-4fdf-89bb-178d2cb8454d.html)) del programma di Pif "Caro Marziano". In questo, Pif incontra Agitu, una ragazza etiope arrivata in Italia nel 2010, dopo essere scappata dal suo Paese. Agitu, oggi, vive in Trentino dove alleva "capre mochene", una razza in via d'estinzione, e produce formaggi biologici. Tra le montagne del Trentino Pif ascolta i racconti di Agitu e sorprende gli spettatori, raccontando come due realtà molto lontane e diverse (l'Etiopia e il Trentino) possano convivere, creando bellezza e ricchezza.

Preghiera

Gli educatori radunano i ragazzi in cerchio e prendendosi per mano recitano tutti assieme il "Padre Nostro", la preghiera che Gesù ci ha donato, per rivolgerci a Dio, come fratelli e figli di un unico padre.



FESTA DEGLI INCONTRI 2020

La Festa degli Incontri di quest'anno vede il coinvolgimento di tutta la comunità nella sua organizzazione e realizzazione.

Saranno invitati a partecipare attivamente anche gli adulti e gli anziani del paese.

Si contatti per tempo queste persone per la buona riuscita della giornata.

Strada facendo

Terza tappa (servizio)

“DIMMI A COSA GIOCAVI.. E TI DIRÒ CHI SEI!”

Scopo

Il ragazzo, con il proprio gruppo ACR e se possibile con l'aiuto dei gruppi di AC della propria Parrocchia, della propria Unità Pastorale o del proprio Vicariato, progetta e programma un'iniziativa per favorire l'incontro e il dialogo intergenerazionale tra le persone che frequentano la piazza o gli spazi pubblici del proprio quartiere o del proprio paese.

Luogo

Salone dell'incontro ACR.

Tempi



Prima parte: 15 minuti

Seconda parte: 35 minuti

Terza parte: 20 minuti

Preghiera: 10 minuti

Materiale

- Tessere del gioco 
- Scotch per delimitare i campi
- Scatoloni per le tessere
- Materiale richiesto da nonni o genitori per svolgere la loro attività
- Scheda dell'intervista 
- Cartellone
- Tempere di vario colore
- Piatti

Attività

In questa tappa i ragazzi sono chiamati a relazionarsi non più con i loro coetanei, ma con delle “persone di un'altra età”. I protagonisti dell'incontro infatti, saranno nonni ed adulti che frequentano la parrocchia, la piazza e gli eventi del paese. Grazie alle attività proposte durante l'incontro, questi potranno interagire con i ragazzi, per portarli ad avere un confronto intergenerazionale, ascoltando le loro storie e le loro

abitudini, lontane da quelle che si vivono oggi.

Prima Parte

Durante la pianificazione dell'incontro, gli educatori contattano per tempo nonni e adulti che frequentano gli ambienti della piazza, del mercato e della



parrocchia. Da loro ricevono delle informazioni su i giochi che loro erano soliti fare da piccoli: i famosi “giochi di una volta”. Dopodiché, gli educatori preparano delle tessere (stile memory) dove su ognuna è presente l’immagine di un nonno e in un’altra viene scritto il nome del gioco (oppure può essere posta un’immagine che rappresenti questo) descritto dal nonno o dal genitore. Oltre ai nonni e agli adulti, gli educatori dovranno pensare anche loro ad alcuni giochi che facevano da piccoli e dovranno preparare delle tessere riferite a loro stessi (qualche esempio si trova nei materiali online). Si preparano dalle 8 alle 10 tessere.

Durante l’incontro, gli educatori dividono i ragazzi in 2 squadre (in base al numero dei ragazzi presenti). Il salone dell’incontro viene diviso in 2 campi ben delimitati. Ai ragazzi viene proposta una variante di Bandiera Genovese. Gli educatori posizionano le due squadre nei rispettivi campi e al fondo di ogni

campo è posizionato un contenitore con metà delle tessere, precedentemente preparate dagli educatori. Al via dell’educatore, i componenti delle due squadre hanno l’obiettivo di rubare più tessere possibili agli avversari, portandole nel proprio contenitore. Il gioco non ha una durata, ma si lascia a discrezione degli educatori, ferma restando l’indicazione temporale generale nella tabella riassuntiva dell’attività più sopra. Se i ragazzi, mentre cercano di rubare le tessere all’avversario, vengono toccati rimangono bloccati dove si trovano al momento del tocco, mentre per essere liberati deve battere loro la mano un compagno di squadra. Vince chi riesce a portare nel proprio campo la maggior parte delle tessere. Terminato il gioco, le squadre si riuniscono tra loro per provare a combinare le tessere (ad ogni nonno, adulto, educatore sarà abbinato il rispettivo gioco).

Seconda parte

In questa seconda parte i ragazzi sperimentano alcuni “giochi di una volta”: i nonni, gli adulti e gli educatori propongono ai ragazzi uno dei giochi riportati nelle tessere e che praticavano quando erano bambini. Vengono così allestiti tre stand, uno per il nonno, uno per l’adulto ed uno per l’educatore. Prima di prendere parte al gioco, i ragazzi svolgono un’intervista (la traccia è disponibile nei materiali online, ma ogni educatore è libero di modificarla in base alle proprie esigenze) alla persona che trovano nello stand. Questa intervista serve ai ragazzi per conoscere come gli



ospiti di età diversa dalla loro giocavano quando erano giovani; li aiuta a comprendere la diversità che vi è tra loro e li fa vivere un confronto con il passato. E' inoltre importante perché servirà nella terza parte: infatti, i ragazzi sono chiamati ad invitare le persone del paese a partecipare alla Festa degli Incontri; possono, quindi, essere introdotte delle domande su come i ragazzi possano invitare le persone di quella fascia d'età a questa festa e quali siano i loro luoghi di ritrovo oggi rispetto ad una volta. Dopo l'intervista potrà essere realizzato il gioco. Consigliamo agli educatori di dividere i ragazzi in tanti gruppi quanti sono gli stand, in modo tale da avere la possibilità di realizzarli tutti.

Terza parte

Dopo aver sperimentato in prima persona i giochi ed aver intervistato gli ospiti su come vivevano quei giochi da giovani, i ragazzi si raccolgono per un momento di riflessione. L'educatore li guida a confrontarsi con quello che hanno vissuto: i giochi cambiano con il cambiare del tempo e con il mutare della società. I giochi dei nostri nonni sono decisamente diversi da quelli con cui si divertono i ragazzi di oggi. Ecco alcune domande per aiutarli nella riflessione:

- I giochi dei miei nonni/genitori/educatori sono come quelli con cui gioco io ora?
- In cosa sono differenti?
- Sono giochi da fare da soli o con molti amici?



- Erano giochi tecnologici o no?
- Oggi, invece, come giochiamo?
- Ed i luoghi di ritrovo? Sono gli stessi di una volta o sono cambiati nel corso del tempo?
- Oggi dove si ritrovano i nonni/adulti/educatori?

Ogni età ha i propri giochi, i propri divertimenti del tempo, i propri luoghi di ritrovo e può insegnarci molto entrare in contatto con loro per capire in che modo vivevano, chi li praticava e come deve essere cambiato il nostro modo di stare con gli altri. Sembra quasi che con il proseguire del tempo ci si stia sempre più isolando. Stiamo gradualmente perdendo la voglia di stare insieme. Forse riscoprire i giochi "di una volta" potrà aiutarci a ritrovare la voglia di stare con gli altri, anche con chi non ha più la nostra età, come i nostri nonni, genitori o educatori.

Proprio per aumentare questa voglia di unione, ai ragazzi viene chiesto di invitare caldamente gli ospiti presenti a venire con loro alla Festa degli Incontri, che concluderà il percorso di questo mese e dell'anno ACR. Alcune idee sono state proposte nella "Tappa Animazione" ed i ragazzi possono qui metterle in pratica. Se la tappa animazione non è stata fatta, gli educatori, terminato il momento della riflessione, possono coinvolgere i ragazzi nel creare dei materiali per promuovere la Festa degli Incontri da distribuire in seguito agli abitanti del paese.

Preghiera

Per il momento della preghiera, ai ragazzi viene proposto un gesto: gli educatori preparano un grande cartellone appeso al muro oppure disteso a terra. Attorno a questo verranno posti dei piatti con dentro della tempera di vari colori. Ai ragazzi, agli ospiti e agli educatori è chiesto di immergere la mano nel colore che più lo rappresenta e di lasciare la propria impronta nel cartellone, a simboleggiare l'incontro e l'unione tra le varie età. Durante il momento si può mettere della musica di sottofondo per rendere più intimo il momento.



FESTA DEGLI INCONTRI 2020

La Festa degli Incontri di quest'anno vede il coinvolgimento di tutta la comunità nella sua organizzazione e realizzazione.

Saranno invitati a partecipare attivamente anche gli adulti e gli anziani del paese.

Si contatti per tempo queste persone per la buona riuscita della giornata.

Pronto? Mi senti?

Il dialogo intergenerazionale.

In questa fase dell'anno, la commissione Cammino annuale ci ha dato uno spunto per poter parlare con i nostri ragazzi una dinamica che quotidianamente vivono ma che per molti aspetti a volte è trascurata, portando con sé "spazi vuoti" che con il tempo risultano difficilmente colmabili: il dialogo intergenerazionale.

Capita, infatti, che tra bambini e anziani, giovani e adulti non si trovi il linguaggio adatto

per parlare insieme, proprio come se, mentre siamo al telefono, per problemi tecnici cadesse la linea. Molte discipline e voci autorevoli hanno studiato la cosa: se lo si vede dal punto di vista sociologico, le età di vita sono sicuramente diverse tra loro, richiedendo ruoli e compiti ben diversi: il bambino e l'adolescente ha il compito di studiare, l'adulto di lavorare mentre l'anziano può concedersi del riposo, dopo aver lavorato molto. A questi si aggiungono le aspettative della società verso l'individuo: ci si aspetta che entro una certa età si termini il ciclo degli studi, ci si sposi ecc.

Tutti questi fattori portano complessità nella vita di ognuno, se ci mettiamo anche il progresso nei vari ambiti della vita ecco che il ragazzo non capirà mai le esigenze di un adulto! Ci aiuta a capire il concetto anche il noto sociologo Zygmunt Bauman che in suo libro ha scritto "nella nostra epoca il mondo intorno a noi è tagliuzzato in frammenti scarsamente coordinati, mentre le nostre vite individuali sono



frammentate in una successione di episodi mal collegati fra loro”.

E noi educatori di ACR cosa possiamo fare? Abbiamo un'occasione perfetta per mettere in dialogo queste generazioni: L'AZIONE CATTOLICA! La bellezza della nostra associazione è il raccogliere al suo interno aderenti di ogni età. Il nostro essere formati come educatori ci fornisce un ampio bagaglio di strumenti, dalle tecniche di animazione a quelle comunicati-

ve. Possiamo diventare quella “rete telefonica”, continuando con il paragone iniziato nelle prime righe, che aiuta le varie generazioni a colmare le distanze ricordandoci che, come più volte ha ricordato Papa Francesco, tutti contribuiamo alla costruzione del futuro: i ragazzi porteranno avanti la storia, mentre gli anziani sostengono i più giovani con la loro esperienza e saggezza.



FESTA DEGLI INCONTRI "TUTTI AL CENTRO!"

Obiettivo

Il ragazzo assapora il gusto del fare festa con altre persone, prima apparentemente distanti perchè diverse da sé per età, per cultura o per provenienza geografica. Apprezzata la ricchezza della diversità, il ragazzo in gruppo ringrazia Dio per l'anno trascorso e per la molteplicità ed eterogeneità degli incontri che questo tempo gli ha offerto.

Tempi

Prima parte: 50 minuti

Seconda parte: 20 minuti

Terza parte: a discrezione della comunità

Introduzione

La Festa degli incontri 2020 va a concludere il percorso dell'anno ACR che i ragazzi hanno intrapreso con gli educatori e la comunità, alla riscoperta della propria città, come luogo di vita, da curare e migliorare. Dopo aver concentrato la loro attenzione sui vari point of interest: accoglienza, eredità, bene comune, riconciliazione, in questo mese ringraziano per il cammino realizzato finora. Durante la Festa, i ragazzi sono chiamati a vivere la piazza del proprio paese, invitando anche gli adulti e gli anziani della propria comunità a partecipare a tale giornata. Questa vuole essere un'occasione per ritrovarsi tutti assieme, poiché, nell'ultima parte della Festa, si inviteranno tutti i partecipanti a divertirsi con "i giochi di una volta",

favorendo un incontro intergenerazionale. Risulta importante perciò, coinvolgere tutta la comunità nella sua preparazione e realizzazione.

Si raccomanda agli educatori di chiedere il permesso alla propria amministrazione comunale per chiudere la piazza e per realizzare la Festa in questo luogo pubblico. Inoltre, per favorire una maggiore partecipazione da parte di adulti e anziani si realizzino dei volantini cartacei da consegnare anche personalmente al termine delle Santa Messe del mese.

Accoglienza

Materiali: musica, casse, microfoni, scenografia, striscione titolo, abbigliamento e accessori per richiamare l'ambientazione dell'anno, materiale per aggancio.



I ragazzi vengono accolti dagli educatori nella piazza del proprio paese, chiusa per l'occasione e allestita per ospitare diversi stand, descritti in seguito. Il gruppo educatori cura lo spazio della festa identificando un luogo per i momenti comuni: accoglienza, scenetta e preghiera, e uno spazio per il buffet che darà ulteriore sapore all'intera proposta. Per l'occasione possono essere realizzati una scenografia e uno striscione con il titolo di tale iniziativa da appendere, così da essere visto da chiunque attraversi questo luogo e così da attirare la sua curiosità. Ci sia l'attenzione a curare tutti i vari aspetti legati alla sicurezza, in quanto tutta la giornata si svolge in un luogo aperto e pubblico. Gli educatori, accolgono i ragazzi con balli, canti e l'inno dell'anno "E' la città giusta!". La festa prende ufficialmente il via con il saluto dell'assistente ACR e del presidente parrocchiale di Azione Cattolica, che accoglie i suoi soci in questa grande festa di tutti! Terminato questo momento, gli educatori mettono in scena l'aggancio. Può essere utile fare un ripasso dei personaggi e di quanto accaduto precedentemente.

L'aggancio si può trovare nel sito nazionale dell'ACR, al link <https://acr.azionecattolica.it/iniziativa-annuale/e-la-citta-giusta-2019-20>.

Prima parte

Nella prima parte della giornata i ragazzi sono impegnati in più stand, dove vengono proposti alcuni "giochi di una volta". In ognuno, sono guidati, oltre



che dai propri educatori, dagli adulti e dagli anziani coinvolti nell'organizzazione della festa, che possono spiegare loro stessi le attività, arricchendole con qualche racconto di quando erano bambini. Le attività proposte sono scelte e preparate precedentemente, attraverso un momento di programmazione, realizzata in collaborazione con figure adulte presenti in parrocchia. Se ciò non fosse possibile, di seguito indichiamo alcune proposte da mettere in scena. Gli educatori scelgono quali realizzare con i ragazzi in questa parte e quali proporre nel momento finale. Se il gruppo dei partecipanti è numeroso, gli educatori realizzino più campi di gioco per ogni stand. I ragazzi vengono divisi in più squadre (in base al numero dei presenti) e ognuna di queste viene accompagnata in uno degli stand allestiti. Nonostante i giochi siano diversi, si cerchi di dare ad ogni attività una durata equivalente alle altre, in modo da permettere il cam-



bio stand nello stesso momento. Quest'ultimo viene predisposto da un educatore incaricato, che vestito come un simpatico nonnino oppure un vigile, che utilizza un fischietto per comunicare la rotazione delle squadre. Il gruppo educatori valuti quanti stand posizionare nella piazza, in base al tempo a disposizione e alle risorse presenti.

QUATTRO CANTONI

Gioco che veniva fatto generalmente alla sommità dei ponti o nei campielli/piazze dove esistevano degli elementi utili a formare un quadrato come campo di gioco. Ogni manche vede il coinvolgimento di cinque ragazzi: quattro si posizionano negli angoli dell'area e uno si pone al centro (inizialmente, quest'ultimo può essere scelto con un sorteggio). Al via dato dall'educatore, i ragazzi che si trovano agli angoli devono muoversi e andare in una "base" differente. Il quinto, che si trova al centro, ha l'obiettivo di conquistare uno degli angoli lasciati momentaneamente liberi da questo scambio, correndo più veloce dei propri avversari. Chi si ritrova senza una "base", si pone al centro dell'area, dando il via ad una nuova manche di gioco.

CORSA CON I SACCHI

Materiale: sacchi, ostacoli per la staffetta
Gli educatori definiscono un percorso e consegnano ad ogni squadra un sacco. Questo viene utilizzato per la staffetta. Al via dato dall'educatore, il primo ragazzo di ogni squadra infila le proprie gambe nel sacco e inizia a saltellare per completare il percorso,

ritornando poi alla propria squadra. Terminato il percorso, si toglie il sacco e lo consegna al compagno successivo, che ripeterà il tragitto. Vince la squadra che per prima completa tutta la staffetta.

PALLA IN BUCA

Materiale: sassolini, cerchi, gesso, palla
Vengono posizionati a terra una serie di cerchi, oppure questi possono essere disegnati nella piazza con i gessi. Ad ogni ragazzo viene assegnata una "buca". Il primo di questi, scelto a sorte, fa scorrere la palla sopra le buche finché questa non si ferma in una di esse. Quando ciò avviene tutti fuggono velocemente, mentre il proprietario della buca raccoglie la palla e urla "stop", obbligando gli altri a fermarsi. Con questa cerca di colpire un altro giocatore. Se lo c'entra, si metterà un sassolino nella buca di tale giocatore, che dovrà far scorrere poi la palla per la successiva manche; se lo sbaglia riceverà un sassolino da mettere nella propria e si riprende il gioco. Perde chi per primo riempie la propria buca con 5 sassolini e il vincitore sarà colui che ne possiede il numero minore.

"STREIETTA"

Materiale: bottoni, tappi, biglie
In questo gioco vengono posizionati a terra una serie di bottoni o tappi, tutti in fila, uno dietro l'altro in linea ("streietta"). I ragazzi divisi in due o più squadre, in base al numero dei presenti alla festa, cercano di colpire con una biglia più bottoni possibili. Vince la squadra che, in più manche decise dall'educatore, riesce a colpire il maggior numero di bottoni.

TIRO ALLA FUNE

Materiale: fune

Due squadre si posizionano alle estremità di una corda e, al via dato dall'educatore, queste iniziano a tirare con tutta la forza che possiedono. Vince la squadra che trascina dalla propria parte quella avversaria.

CAMPANON

Materiale: gessi, sassolini o altri contrassegni

A terra vengono disegnati una serie di quadrati in fila, numerandoli (come nella foto copertina di questo tackle); successivamente si consegna ad ogni ragazzo un sassolino o un tappo. A turno, un ragazzo alla volta lancia il proprio contrassegno nella prima casella; se il segnalino esce dalla casella o tocca le righe, si perde il turno. Se invece il lancio riesce si può fare il percorso. Evitando la casella dove c'è il sassolino o il tappo, si salta sulle caselle 2, 3, 4 su una sola gamba; quindi contemporaneamente sulla 5 e 6, con tutte e due le gambe; poi di nuovo con una gamba sola sulle caselle 7 e 8; e di nuovo con le due gambe contemporaneamente sulla 9 e sulla 10. Da qui si torna indietro: si salta e ci si volta in volo, ricadendo su queste stesse caselle; e si ripete il percorso. Commette errore chi tocca con il piede qualsiasi riga o esce dal tracciato, o tocca una casella occupata. Si debbono infatti evitare le caselle dove ci sono il proprio contrassegno o quelli degli altri giocatori. Dopo un errore, ogni giocatore resta con il proprio contrassegno nella casella di partenza e la mano passa al giocatore seguente. Se si completa il percorso senza errori, si ha il diritto invece a riprendere il proprio contrassegno e lanciarlo

sulla casella che segue. Vince così il primo giocatore che compie, o meglio che fa compiere al proprio sassolino o tappo, l'intero percorso.

TROTTOLA

Materiale: trottole

Esistono più tipologie di trottole: quelle semplici e quelle che possiedono una cordicella che le avvolgono. Dando un colpo a questa corda, la trottole si libera e inizia a girare vorticosamente. Si possono realizzare più sfide, facendo vincere colui che possiede la trottole che gira per un tempo maggiore.

“SERCIO”

Materiale: cerchi e bastoni

Ad ogni ragazzo viene consegnato un cerchio (una volta venivano utilizzati quelli di ferro delle botti) e un bastone. Al via dato dall'educatore, si fa correre ogni cerchio colpendolo con il bastone di legno, senza farlo cadere. Vince chi per primo arriva alla fine del percorso.

PIGNATTA

Materiale: pignatta, benda e bastone

Gli educatori preparano per tempo più scatoloni, rivestendoli con carta colorata e riempiendoli di caramelle e piccoli dolcetti. I ragazzi divisi in due squadre hanno l'obiettivo di rompere tale scatola, che viene appesa ad un albero o in un punto alto. Il primo ragazzo di una squadra viene bendato e gli viene consegnato un bastone. Seguendo le indicazioni della propria squadra ha 30 secondi di tempo per colpire



e rompere il prezioso scrigno. Se nel tempo indicato non riesce a fare ciò, consegna alla squadra avversaria benda e bastone, che prova a rompere lo scatolone e a vincere il tesoro. Le due squadre si alternano finché lo scatolone non viene rotto o finché non termina il tempo a disposizione.

Seconda parte

Materiali: microfoni, casse, preghiera (online).

Al termine delle attività precedentemente descritte si raccolgono i ragazzi e gli adulti presenti per la preghiera comunitaria, da vivere sempre nella piazza. Questo particolare momento vuole essere uno spa-

zio per ripercorrere le attività fatte durante l'anno e per ringraziare il Signore per il cammino realizzato. L'assistente ACR e il gruppo educatori guidino il momento di preghiera. Nei materiali online è presente una traccia per questa seconda parte.

Terza parte

Materiali: tovaglie, tovaglioli, bicchieri, bibite, dolci e tutto l'occorrente per il buffet, cestini per la raccolta differenziata, materiali per le diverse attività.

Al termine del momento di preghiera, viene allestito un buffet per tutti i presenti, così da dare ancora più gusto alla giornata. Possono essere serviti dei dolci fatti dalle famiglie e dagli anziani del paese, coinvolti in questa speciale occasione. Gli educatori abbiano l'accortezza di indicare per ogni torta preparata gli ingredienti presenti e di avere una particolare attenzione a differenziare i rifiuti.

Questa terza parte vuole dare il via al momento di gioco libero. Tutti i partecipanti alla giornata (adulti, ragazzi, giovani e anziani) possono divertirsi assieme, con le attività proposte precedentemente solo ai ragazzi o con altre attività proposte dagli adulti e dagli anziani, ricreando uno spazio che possa coinvolgere davvero tutta la comunità, come avviene per esempio in occasione del "Tocati - Festival dei giochi di strada" di Verona (<https://tocati.it/>). Si vuole proporre un'occasione per far incontrare più generazioni attraverso il gioco.

Celebrazione eucaristica

La Celebrazione chiude l'intero anno di ACR e raduna tutta la comunità attorno Gesù. Questo è un momento che viene vissuto da tutti i gruppi come spazio per ringraziare per l'anno vissuto assieme. Ciò può essere sottolineato con una preghiera da leggere al momento iniziale della Santa Messa oppure con alcune preghiere dei fedeli scritte e lette dai ragazzi.

Segno della Festa

Il gadget della festa è una biglia, che viene consegnata a tutti i partecipanti. Questa viene utilizzata in moltissimi giochi e vuole essere uno strumento che possa unire nuovamente tutte le generazioni della comunità parrocchiale.

Attività per le famiglie

Anche i genitori e le famiglie dei ragazzi, giunti al termine del percorso dell'anno, sono invitati a fare festa e fare da ponte per questo scambio intergenerazionale, partecipando all'organizzazione e preparazione della festa degli Incontri. Sarà compito dei genitori aiutare i ragazzi nel coinvolgimento di nonni e anziani che per l'occasione, potranno rispolverare giochi di una volta, vecchie foto ritraenti le piazze del paese e della città e tutto ciò che hanno piacere di condividere con i ragazzi e partecipanti all'evento.



È la città giusta... con libri e film!

In questa sezione vogliamo offrirvi qualche spunto letterario e cinematografico per voi educatori e per i vostri ragazzi sul tema della città, per arricchire ed integrare ancora di più l'ambientazione dell'anno ACR e per approfondire le tematiche di questo ultimo periodo!



UP

(di P. Docter e B. Peterson, Disney Pixar, USA, 2009)

Un venditore di palloncini di 78 anni, Carl Fredricksen, realizza finalmente il suo sogno quando collega migliaia di palloncini alla sua casa e vola via per raggiungere le zone selvagge del Sudamerica. Tuttavia, scopre quando è ormai troppo che il suo peggiore incubo ha partecipato di nascosto al viaggio: un bambino di 9 anni eccessivamente entusiasta di nome Russel, che è anche un Esploratore della Natura...

Tema: incontro intergenerazionale

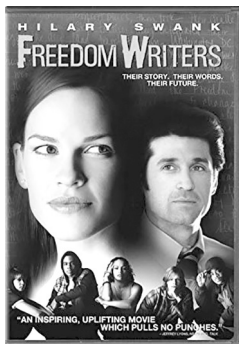


RED E TOBY NEMICIAMICI

(di R. Rich, A. Stevens, T. Berman, Disney, USA, 1981)

Una volpe e un cane, da cuccioli, si incontrano nel bosco e diventano amici inseparabili. Il cane, però, viene addestrato dal suo padrone alla caccia e presto si rende conto che l'amica diventa selvaggina. Iniziata la caccia, il cane si trova in difficoltà ma la volpe cacciata non esita a correre in aiuto del vecchio amico.

Tema: differenze



FREEDOM WRITERS

(di R. LaGravenese, USA e Germania, 2007)

L'idealista Erin Gruwell ha appena ottenuto il suo primo incarico come insegnante di lettere alla Woodrow Wilson High School, dove, due anni prima, è stato messo in piedi un ambizioso programma di integrazione razziale per gli studenti. Molti degli altri insegnanti della scuola considerano questo programma un disastro e sono convinti che abbia rovinato il livello accademico del loro liceo. Entusiasta di poter partecipare a questa programma, che l'ha convinta ad accettare il posto alla Woodrow Wilson, Erin si scontra presto con una dura realtà che la costringe a rivedere drasticamente le aspettative riguardo al proprio lavoro

Tema: incontro interculturale

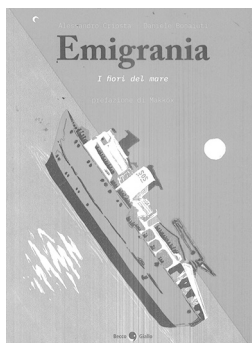


SE DIO VUOLE

(di E. Falcone, Italia, 2015)

Tommaso, medico, ha una visione laica della vita e ha grande fiducia nelle proprie possibilità, nelle capacità dell'uomo e della scienza di salvare i pazienti e cambiare le vite umane. La sua famiglia, apparentemente felice e unita, nasconde - come spesso avviene - dei segreti. Tra questi, la rivelazione inattesa di suo figlio Andrea, studente universitario di Medicina. Una sera il giovane racconta alla famiglia riunita di voler intraprendere il percorso per diventare sacerdote.

Tema: incontro e differenze



EMIGRANIA

(di A. Cripsta e D. Bonaiuti, Becco Giallo editore, 2019)

Alcuni libri sono esigenti, ci chiedono di mettere in discussione le nostre certezze, di prendere posizione e, a volte, ci chiedono anche di agire. Emigrania è uno di questi libri. È un testo che racconta una storia di dolore, ma anche di speranza e di seconde possibilità. È la storia di Moussa, ma soprattutto di Moussa, Daniele e Valentina, perché il Moussa che conosciamo attraverso queste pagine è il protagonista dei racconti dei due giovani milanesi che lo hanno ospitato a casa propria, raccogliendone i frammenti di vita e i ricordi

Tema: incontro interculturale



SOTTO IL VELO

(di Takoua Ben Mohamed, Becco Giallo editore, 2016)

“Sotto il velo” è una striscia a fumetti creata dalla giovanissima artista italo-tunisina Takoua Ben Mohamed, che racconta con ironia la sua quotidianità di ragazza che ha liberamente scelto di portare il velo in Italia.

Tema: incontro interculturale

GIORGIO
NAPOLITANO
GIANFRANCO
RAVASI
IL DIO **IGNOTO**



IL DIO IGNOTO (per educatori)

(De Bortoli, Napolitano, Ravasi, Corriere della Sera, 2013)

Un laico con un'importante storia politica e un credente, studioso della Bibbia, a confronto sul tema “Dio, questo sconosciuto”. Sono l'ex presidente della Repubblica Giorgio Napolitano e il cardinale Gianfranco Ravasi, responsabile del dicastero culturale della Chiesa, protagonisti di un dialogo con il direttore del Corriere della Sera Ferruccio de Bortoli. A farli incontrare è la sfida del “Cortile dei Gentili”.

Tema: incontro e differenze



IL CORTILE DEI GENTILI (per educatori)

(<https://www.cortiledeigentili.com/>)

Il “Cortile dei Gentili” è una struttura del Pontificio Consiglio della Cultura costituita per favorire l'incontro e il dialogo tra credenti e non credenti. Un luogo d'incontro e confronto sui grandi temi e le sfide che interessano la società moderna. Un duetto - e non un duello - continuo tra voci e personalità di spicco delle culture laiche e cattoliche. Un network di persone che, in uno spirito di apertura e accoglienza dell'altro,

lavorano per superare la diffidenza tra due mondi apparentemente inconciliabili.

Tema: incontro e differenze

Feste della Pace vicariali..

Ecco alcuni momenti che avete voluto immortalare e condividere con noi!



I ragazzi del gruppo medie di Celesio hanno incontrato il proprio Sindaco per parlare di Bene Comune.



Festa della Pace dell'ex vicariato di Arzergrande



Festa della Pace del vicariato di Vigonovo



Festa della Pace, vicariato di Legnaro



**Festa della Pace,
vicariato di Dolo**



Lettera agli educatori



Caro educatore,

stiamo vivendo una Quaresima particolare, diversa dal solito, senza celebrazioni comunitarie, senza Eucaristia e senza attività di gruppo.

Questo è ancora un periodo opportuno per prepararsi alla Pasqua, un tempo in cui siamo chiamati a cercare ciò che è essenziale, ciò che conta davvero per la nostra vita e per le nostre relazioni con Dio e con gli altri.

Proprio adesso in questo "tempo sospeso", in questa pausa forzata delle attività sociali che ha stravolto i ritmi della nostra vita quotidiana, scopriamo di che cosa proprio non possiamo fare a meno, ci accorgiamo di aver



dato tante cose per scontato, quando non lo sono affatto.

Nel silenzio della propria camera, lontani dalla scuola, dall'università, dal patronato, dal proprio ambiente di lavoro, ciascuno ha la possibilità di mettere a fuoco sé stesso, i propri desideri e sogni, può cogliere un'opportunità per aprire il cuore a Dio e agli altri, per chiedere aiuto, per leggere la realtà che ci circonda, per ricordare, per trovare ispirazione, per ringraziare...

Cominciamo forse a sentire la mancanza dei ragazzi, degli adulti che accompagniamo, delle riunioni serali per preparare gli incontri, del fatto stesso di trovarsi in comunità, al bar, nel campo sportivo, a Messa... giorno dopo giorno,



l'isolamento accende in noi il desiderio di stare insieme, la voglia di ricominciare ancora un cammino condiviso con gli altri.

Forse anche questo è un dono della Quaresima: riprendere la vita quotidiana, dopo una pausa di riflessione, con una nuova consapevolezza, dopo aver riscoperto l'importanza dei gesti semplici e dei valori profondi che ci accomunano e ci uniscono, che ci rendono gruppo di amici, associazione, comunità, popolo di Dio sulle orme del Signore Risorto.

Vi pensiamo e vogliamo raggiungervi in questo tempo di "deserto": i responsabili e l'equipe di ciascun settore dell'AC mettono a vostra disposizione utili proposte, per ogni età. Saranno una risorsa in più per vivere in pienezza questo cammino quaresimale, senza perdersi d'animo o rimanere disorientati.

Vi abbracciamo e vogliatevi bene prendendovi cura di voi stessi senza dimenticare di chi vi sta accanto.

Equipe formazione

#noirestiamoacasa

appuntamenti

Ottobre 2019

- 6 **Convegno Educatori**
- 8 **i Martedì degli Adulti** - Percorso adulti
- 15 **i Martedì degli Adulti** - Percorso adulti
- 18-20 **Metti in Circolo il tuo Amore** - WE di formazione educatori issimi sulla maturità affettiva
- 20 **Spiritualità Fidanzati**
- 22 **i Martedì degli Adulti** - Percorso adulti
- 29 **i Martedì degli Adulti** - Percorso adulti

Novembre 2019

- 31-1 **LightUP** - Ragazzi in Sinodo - Buon compleanno ACR
- 4 **Metti in Circolo il tuo Amore** - Formazione sulla maturità affettiva
- 8-10 **Si Parte!** - WE di formazione educatori ACR prima esperienza
- 8-10 **Fino in Cima** - WE di formazione educatori issimi prima esperienza
- 16-17 **ACR Start** - WE di formazione 17enni
- 17 **Spiritualità Fidanzati**
- 24 **Spiritualità Adulti e Famiglie**
- 25 **Metti in Circolo il tuo Amore** - Formazione sulla maturità affettiva

Dicembre 2019

- 1 **Revolution** - Spiritualità giovanissimi
- 8 **Immacolata Concezione** - Festa dell'Adesione
- 27-29 **Una voce rischiarerà la notte** - WE di spiritualità giovani

Gennaio 2020

- 11 **Laboratori per Educatori** - Giornata di formazione
- 12 **Revolution** - Spiritualità giovanissimi
- 26 **Marcia della Pace**
Spiritualità Fidanzati

Febbraio 2020

- 8-9 **Festa Diocesana dei Giovanissimi**
- 16 **Spiritualità Fidanzati**
- 23 **Assemblea Diocesana Elettiva**

Marzo 2020

- 1 **Revolution** - Spiritualità giovanissimi
- 13-14 **Un giovane diventa cristiano** - WE di spiritualità giovani
- 15 **Spiritualità Adulti e Giovani**
- 15 **Spiritualità Fidanzati**
- 29 **Revolution** - Spiritualità giovanissimi

Aprile 2020

- 5 **Festa delle Palme**
- 8 **Via Crucis dei Giovani**
- 26 **Spiritualità Fidanzati**

Maggio 2020

- 9-10 **Weekend di Formazione Unitario**
- 21 **Convegno-Festa Adultissimi**
- 31 **Consiglio Diocesano**