



QUARESIMA 2023

LA TENDA DEI MIRACOLI

NON C'E' TRUCCO, NON C'E' INGANNO!

Piccolo "speciale di quaresima" a supporto del sussidio COF "Venghino Signori, Venghino!!!" 2022-2023

In questo grande viaggio del Circo-Oratorio, ecco un piccolo extra di Quaresima a supporto del sussidio. Il percorso già pubblicato offre già spunti di riflessione sui Vangeli delle domeniche di quaresima. Questo è un piccolo inserto speciale, che parte da un laboratorio fatto con gli animatori di vari oratori, per progettare giochi e attività che riescano a trasmettere i contenuti del Vangelo. Evangelizzare giocando è il cuore e lo stile dell'oratorio ed è splendido che tanti ragazzi ci si siano coinvolti!

Il sussidio già pubblicato offre, per ogni Vangelo, 3 spunti di riflessione. Per la necessaria semplificazione richiesta per questo laboratorio con i giovani animatori, abbiamo qui un unico personaggio del circo e, per ogni domenica, una parola chiave, un simbolo, un gioco!

Sperando che possa essere utile e divertente, il Cof augura a tutti uno splendido percorso di Quaresima in vista della Pasqua! E un grande grazie a tutti i ragazzi e ragazze che si sono messi in gioco!

TEMPO DI QUARESIMA

Ma che bello al circo il prestigiatore! Com'è sicuro di sé, come sa affascinare, e quante cose incredibili riesce a fare! E tutti quelli che lo guardano, restando a bocca aperta, sono felici!

Ed ecco che all'inizio della quaresima, nel nostro Circo-Oratorio, ci viene incontro un prestigiatore e... sorpresa! È il Signore Gesù! Che meraviglia che è, lui sì che sa affascinare. E le sue non son semplici magie da baraccone, ma la potenza divina che gli fa operare miracoli! Può veramente trasformare la nostra vita! Ed ecco che dal cilindro - che è il suo cuore colmo d'amore - trae fuori per noi, in ogni domenica di quaresima, un motivo di vera gioia! Soprattutto non ci vedrà solo spettatori, ma con la potenza della sua parola vuole rendere anche noi dei veri prestigiatori, capaci anche noi di tirar fuori, dal magico cilindro del nostro cuore, la gioia per gli altri! E allora pronti a mettere in oratorio o in chiesa un grande cilindro da mago, con sopra il Cuore di Gesù, da cui escano, domenica per domenica, sorprese sempre nuove, ovvero i simboli di ogni domenica?

I DOMENICA DI QUARESIMA (Mt 4, 1-11)

Vangelo delle tentazioni

LA GIOIA DELLA VERA LIBERTÀ!

SEGNO: LA CATENA SPEZZATA

Quanto spesso vizi e peccati rischiano di incatenare il cuore, rubandoci la libertà e la gioia. Siamo pronti a sperimentare la gioia della vera libertà? Di un cuore che, illuminato dalla Parola di Gesù, sappia riconoscere le tentazioni e restare libero?

Il gioco ci aiuterà a renderci conto che: 1) Vizi e peccati rischiano di intrappolarci. 2) I nostri fratelli (genitori, sacerdoti, educatori, animatori, compagni di oratorio), se sono liberi, possono aiutarci a liberarci, così come anche noi possiamo aiutare gli altri a liberarsi! 3) La Parola di Dio è la chiave che ci permette di ritrovare sempre una nuova libertà.

GIOCO

Nome del gioco: SPEZZA LA CATENA

Squadre: 2 squadre con lo stesso numero di partecipanti.

Spazio richiesto: chiuso o aperto, di grandi dimensioni.

Obiettivo: le due squadre saranno, a turno, la squadra dei "liberi" e la squadra dei "peccati". Lo scopo dei peccati è catturare quanti più liberi possibile, lo scopo dei liberi è restare il più possibile liberi dalla catena dei peccati! Vince la squadra che, al termine del "round" da liberi, ha il maggior numero di persone libere!

Durata: 2 round da 10 minuti. (Ovviamente il tempo dei round si può adattare alle esigenze).

Materiale: Una trombetta o una campanella (non obbligatorio).

Svolgimento: La squadra dei peccati formerà un cerchio tenendosi per mano, mentre la squadra delle buone azioni sarà sparpagliata per il campo.

Al via, la squadra dei peccati correrà per il campo, tenendosi a catena per mano, cercando di intrappolare i bambini liberi, facendo passare le braccia sopra il bambino che scappa e inglobandolo nel cerchio. Il bambino catturato non può liberarsi da solo, può solo muoversi all'interno del cerchio. Per liberare un compagno catturato occorre che uno dei bambini liberi abbia il coraggio di avvicinarsi al cerchio e, stando attento a non farsi catturare, prenda per mano il bambino imprigionato e lo porti fuori dalla catena.

Durante alcuni momenti del gioco, ci sarà un suono (trombetta, campanella, o semplicemente la parola "vangelo!") e si leggerà a voce alta una frase del Vangelo di pochi secondi. Ad es. "Beati i puri di cuore, perché vedranno Dio" o "Questo vi comando, che vi amiate gli uni gli altri come Io vi ho amato". Letta la frase, si ripeterà lo stesso suono. Durante la lettura della frase, nei secondi tra i due suoni, i peccati che formano la catena sono costretti a immobilizzarsi e i catturati possono approfittarne per farsi liberare. Il Vangelo è un aiuto straordinario per essere liberati!

Ulteriori possibilità: si può far precedere il gioco con una attività che rifletta su quegli atteggiamenti che rischiano di incatenare il cuore, come invidia, cattiveria, vendetta, gelosia, rancore, divisioni, egoismo, ecc. In questo caso si potrebbero scrivere su dei fogli A4 questi atteggiamenti e attaccarli, a mò di pettorina, sulla maglietta di chi costituisce la squadra dei peccati.

II DOMENICA DI QUARESIMA (Mt 17, 1-19)

Vangelo della trasfigurazione

LA GIOIA DI SCOPRIRE CHI SIAMO DAVVERO!

SEGNO: LO SPECCHIO

Gesù sul Tabor si mostra per com'è davvero: tutta luce, tutto amore, tutto splendore. E gli apostoli sono capaci di vederlo per com'è. È bello stare così: insieme a Gesù e capaci di guardarsi e apprezzarsi davvero. Per questo vale la pena fare tre capanne e restare! È vero, la vita poi ci riassorbe ed è giusto, ma ogni volta che torniamo in oratorio possiamo ricreare un piccolo Tabor.

L'attività iniziale ci aiuterà a scegliere di creare un clima dove vederci davvero e accoglierci e apprezzarci per come siamo. Il gioco ci farà costruire tre tende, per voler ricreare sempre questo clima. L'ultima attività ci donerà ancora di capire insieme come render Tabor l'oratorio: quali atteggiamenti sono cuscini che rendono l'oratorio una comoda tenda/capanna, quali i sassi che è meglio lasciar fuori.

ATTIVITÀ'

Nome dell'attività: SIAMO CAPACI DI VEDERCI DAVVERO?

Materiali: fogli e pennarelli, scatola. I fogli possono portare stampata l'immagine di uno specchio.

Svolgimento: ogni bambino scrive sul foglio un suo pregio, difetto, passioni/hobby, un sogno nel cassetto, animale preferito, cantante preferito (varianti diverse in base all'età).

Poi fogli/specchio si mettono in una scatola, ogni bambino in cerchio pesca un foglio e cerca di indovinare a chi appartiene.

Momento di riflessione: Siamo capaci di vederci davvero? Di riconoscerci? Di apprezzare i nostri pregi, volerci bene nonostante i difetti, e condividere sogni, interessi e passioni? È proprio questo il clima che Gesù crea intorno a sé e che fa esclamare a san Pietro: che bello essere qui, costruiamo 3 tende! E non ce lo facciamo ripetere due volte!

GIOCO

Nome del gioco: COSTRUIAMO LE TENDE!

Squadre: 2 o 3 squadre, con lo stesso numero di partecipanti. (Le squadre potrebbero anche esser composte dagli animatori in base alle caratteristiche emerse nell'attività iniziale, cercando di creare squadre il più eterogenee possibile).

Spazio richiesto: chiuso o aperto, di grandi dimensioni.

Obiettivo: costruire la tenda più bella (votazione di una giuria).

Materiale: ogni sorta di materiale possibile per costruire una tenda: teli, pali, bastoni, scotch, scatole, sedie, spago e chi più ne ha più ne metta!

Svolgimento: Gli oggetti sono tutti posizionati in un unico posto, lontano dai bambini. Al via parte contemporaneamente un bambino per squadra e raggiunge di corsa gli oggetti, ne prende uno e torna dai compagni. Appena tornato ne potrà partire un altro.

Quando gli oggetti sono finiti si fa partire un timer, 10 minuti o anche meno, in cui ogni squadra dovrà costruire la sua tenda del circo/capanna del Vangelo. Vince la capanna più bella!

ATTIVITA' DI RIFLESSIONE DOPO IL GIOCO

Dopo il gioco ci sarà un altro momento di riflessione, serviranno dei fogli a forma di cuscino e a forma di sasso. Su quelli a forma di cuscino i bambini scriveranno cosa vorrebbero trovare all'interno della tenda mentre sui sassi quello che vorrebbero lasciare fuori/cosa non vorrebbero. Si può terminare tutto con una preghiera che chieda al Signore di renderci Tabor, di renderci tenda dove è bello stare.

III DOMENICA DI QUARESIMA (Gv 4, 5-42)

Vangelo dell'acqua viva

LA GIOIA DI UN'ACQUA CHE DISSETA DAVVERO!

SEGNO: LA BROCCA

Gesù è la vera acqua che disseta per la pienezza della vita! Ma chi è Gesù? Cos'è quest'acqua? Il Signore Gesù è Dio e quest'acqua è lo Spirito, l'amore che Lui mette nei nostri cuori ogni volta che ci decidiamo d'amare, ogni volta che siamo anche disposti a metter da parte qualcosa che ci piacerebbe fare, qualche programma che avevamo, per aiutare e amare qualcuno, preferendo qualcosa di più essenziale: qualcosa che sia utile e buono per gli altri, scegliendo di bere la vera acqua. Quest'acqua disseta il cuore! Ed è questo il tema del gioco.

GIOCO

Nome del gioco: ATINGI L'ESSENZIALE

Squadre: 2 o più squadre indifferentemente

Spazio richiesto: chiuso o aperto, di grandi dimensioni.

Obiettivo: ogni bambino di ogni squadra dovrà, fatto un percorso, attingere da una brocca un biglietto. I biglietti avranno su scritte cose essenziali/utili e cose secondarie. La squadra dovrà via via dividere i biglietti trovati tra utili e secondari.

Ogni biglietto UTILE trovato vale un punto (Es. una squadra trova 20 biglietti utili = 20 punti) e per ogni errore nel posizionamento dei biglietti tra UTILI e SECONDARI

si perde un punto (Es. la squadra ha 30 biglietti, 20 sono UTILI e 10 SECONDARI, quindi 20 punti ma sbaglia a posizionare 4 biglietti, quindi perde 4 punti e ottiene un punteggio totale di 16 (20 - 4) punti).

Vince la squadra che fa più punti.

Durata: 10/15 minuti. I bambini corrono fino allo scadere del tempo, nel caso in cui peschino tutti i biglietti prima della fine dei 10/15 minuti avranno più tempo per decidere se i biglietti trovati sono UTILI o SECONDARI.

Materiali: _quanto possa servire per creare un percorso per ogni squadra (cerchi, cinesini, coni, ecc.) una brocca/scatola a squadra; 40 biglietti (20 utili e 20 secondari); foglio e penna per ogni squadra.

Svolgimento: Si formano squadre da 10/15 bambini. Al via, per ogni squadra partirà il primo bambino che, fatto il percorso, pescherà il biglietto e tornerà indietro correndo,

senza ripercorrere il percorso. Arrivato questo, partirà il secondo e così via. Nel frattempo, i membri della squadra divideranno i biglietti in essenziali/utili. Vince la squadra che fa più punti.

Momento di riflessione dopo il gioco: Non dobbiamo pensare sempre e solo a quello che ci piace fare e che pensiamo sia giusto ma dobbiamo pensare anche agli altri e aiutarli anche quando preferiamo stare alla playstation invece che aiutare un amico a fare qualcosa anche se non ci piace. Perché l'acqua che da veramente gusto è l'amore e amare e compiere atti d'amore è attingere a quest'acqua viva che può renderci gioioso il cuore.

IV DOMENICA DI QUARESIMA (Gv 9, 1-41)

Vangelo del cieco nato

LA GIOIA DI AVERE OCCHI NUOVI!

SEGNO: GLI OCCHIALI

Un uomo cieco, come a volte siamo ciechi anche noi, non sempre sappiamo vedere Gesù nell'altro, nelle situazioni, e qualche volta facciamo fatica a capire quel che è giusto, o quel che è meglio e percorrere quel sentiero. Ma quest'uomo cieco, ascoltando la voce di Gesù e mettendola in pratica ("va a lavarti alla piscina di Siloe"), riacquista la vista! Anche noi, nel percorso della vita - che, pur diverso per ciascuno, sembra a volte un percorso che facciamo da bendati - se sapremo ascoltare e lasciarci guidare dalla voce di Gesù, la sua voce ci permetterà di vedere le persone, il mondo e le situazioni con

occhi nuovi e riusciremo sempre a vedere quel tanto che basta per imboccare ogni volta la strada giusta.

È proprio questo che il gioco desidera esprimere, e dal gioco si potrà partire per riflettere sul Vangelo.

GIOCO

Nome del gioco: IMPARA A VEDERE, ASCOLTANDO LA VOCE GIUSTA!

Squadre: 2 squadre.

Spazio richiesto: chiuso o aperto, anche di medie dimensioni.

Durata: a scelta, in base a numero di partecipanti e percorso.

Obiettivo: avere più bambini possibile che, bendati, riescano a completare un percorso che cambia ogni volta, ascoltando la voce giusta.

Materiali: quanto occorra per fare un unico percorso che possa cambiare ogni volta. Potrebbero bastare scatoloni e sedie.

Svolgimento: Sullo spazio di gioco saranno già disposti i cartoni o le sedie per indicare un percorso da fare. Una delle due squadre inizierà come squadra bendata che farà il percorso. Ogni bambino bendato avrà un tempo stabilito (es. 1 minuto) per riuscire a fare il percorso. Il bambino "cieco" sarà guidato da due voci (due bambini della squadra avversaria): la voce di Gesù e la voce del mondo, ovvero un bambino che dia indicazioni corrette e un bambino che dia indicazioni sbagliate. Il bendato deve capire a chi affidarsi. Se entro il tempo riesce a fare il percorso, la squadra acquista un punto, se non vi riesce, il punteggio non sale. La voce Gesù, pur se della squadra avversaria, deve dare indicazioni corrette, utili e puntuali, altrimenti si darà di default un punto alla squadra di bendati. Il percorso deve cambiare ogni volta, pur restando di difficoltà simile. Quanto tutti i membri di una squadra avranno fatto il percorso, le squadre si cambiano i ruoli.

V DOMENICA DI QUARESIMA (Gv 11, 1-45)

Vangelo della risurrezione di Lazzaro

LA GIOIA DI UNA VITA NUOVA!

SEGNO: LA CLESSIDRA (CHE HA COME GRANELLI TANTI PICCOLI SMILE SORRIDENTI)

Le bende e la morte che ricoprono Lazzaro, ci ha fatto pensare alla tristezza, noia e solitudine che tante volte sono come bende di morte che avvolgono le persone e la loro

vita. Gesù che trae fuori dalla morte e fa sciogliere le bende, ci ha fatto pensare alla possibilità che abbiamo di regalare un sorriso a chiunque - magari anche una sonora risata! - facendogli sperimentare che non sono soli, ma che hanno qualcuno che si occupa di loro e cerca di restituirgli il buon umore. È proprio questa l'idea da cui parte il gioco.

GIOCO

Nome del gioco: RIDI CHE RISORGI!

squadre: 2 squadre

spazio: chiuso o aperto, anche di medie dimensioni

durata: 15 minuti circa

obiettivo: conquistare più bende possibili, facendo ridere l'avversario. Vince la squadra con più bende conquistate

materiali: una benda (striscia di stoffa bianca) per ogni bambino

svolgimento: I giocatori, divisi in due squadre, si dispongono in modo sparso all'interno del campo da gioco con in mano la benda. Al via ogni partecipante dovrà rincorrere un componente della squadra avversaria e fermarlo toccandolo. A questo punto la coppia si sfida in una gara di barzellette, solletico o battute... a partire dal giocatore che ha bloccato l'altro. Chi prima farà ridere l'avversario potrà prendergli la benda (l'ha fatto risorgere!) e portarla alla "base" della sua squadra, insieme a tutte quelle guadagnate dai suoi compagni. Il giocatore che perde la propria benda dovrà tornare alla sua base e potrà tornare in campo prendendo una delle bende guadagnate dalla sua squadra. Se non vi fossero bende, dovrà aspettare che ve ne siano.

Vince la squadra che, al termine del gioco, avrà conquistato più bende, ovvero avrà fatto risorgere più persone donandogli un sorriso!

Momento di riflessione dopo il gioco: a partire dal gioco, dal Vangelo e dal simbolo (la clessidra piena di smile) potremo prendere consapevolezza del potere che abbiamo di regalare gioia e vita e decidere di riempire il proprio tempo di smile sorridenti, ovvero di piccoli gesti che diano vita e gioia al prossimo!

