

Animazione del tempo di Quaresima in oratorio 2013



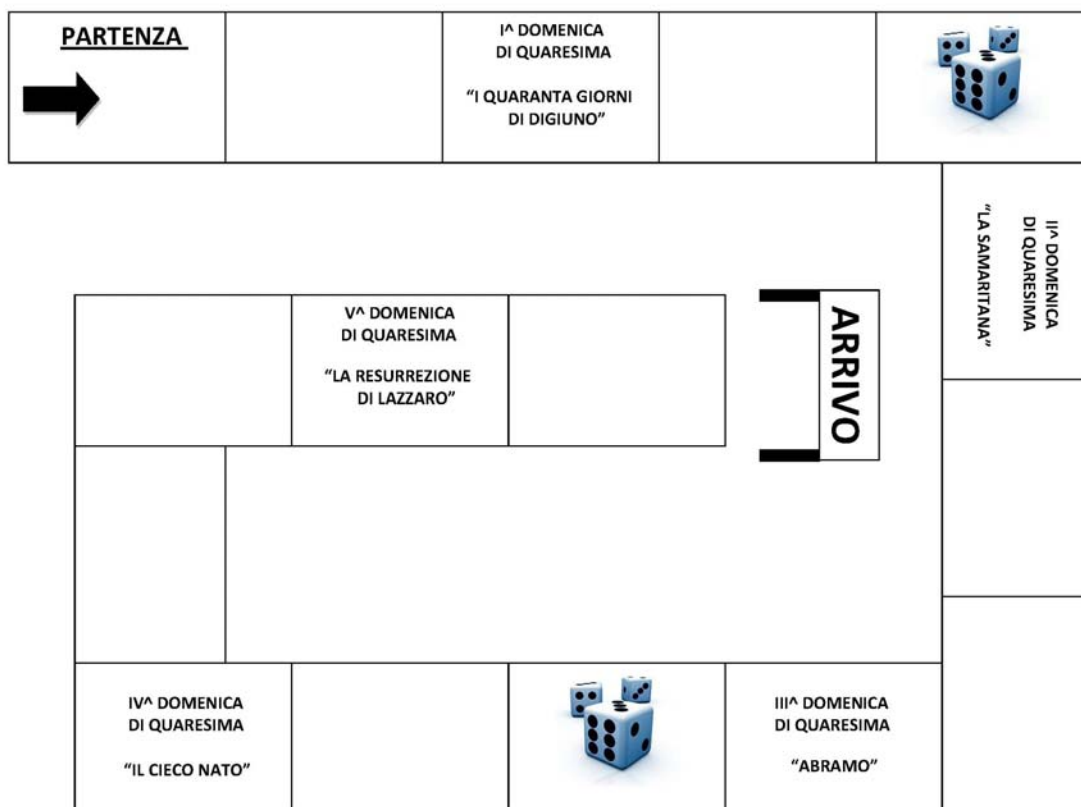
Credici! È l'incontro che ti cambia la vita

Attività settimanali

*La Quaresima in oratorio è un tempo animato! Per questo non perdiamo occasione per proporre anche delle **semplici attività** che possano impegnare i ragazzi e richiamare il tema «Credici! È l'incontro che ti cambia la vita». Ne proponiamo alcune, legate insieme da una sorta di «gioco dell'oca», lasciando comunque a catechisti, educatori e, soprattutto, al **gruppo animatori** il compito di perfezionarle e di inventarne di nuove, tenendo conto della proposta descritta per la Quaresima nella sezione «Oratorio e ragazzi» del nostro sito www.chiesadimilano.it/pgfom. Ricordiamoci delle **parole chiave** di questa Quaresima in oratorio su cui abbiamo costruito le attività settimanali (che idealmente si possono fare prima o dopo il catechismo). Le parole chiave per ogni settimana di Quaresima sono: I. cammino; II. cambiamento; III. libertà; IV. fiducia; V. fedeltà; VI. dono di sé.*

*Il gruppo degli animatori potrà anche studiare **attività di supporto** a sostegno del gadget «Salta QUA». Per sapere come fare, consultate il libretto del gadget che è a disposizione all'interno del kit presso la libreria In dialogo (via S. Antonio 5 a Milano) e le indicazioni che sono presenti sul nostro sito [cliccando qui](#)*

PRIMA SETTIMANA: MONOJUMP



Proponiamo ai ragazzi una sorta di «gioco dell’oca», dove siano ben evidenti la partenza e l’arrivo, con alcune altre caselle significative: “dadi” significa tirare di nuovo, le domeniche, rappresentate con il personaggio del vangelo del giorno, sarà una meta e si leggerà il vangelo della domenica, mentre le altre caselle potranno essere adattate in base alla fascia d’età.

Questo percorso dovrà servire per trasmettere che ogni avventura nella vita ha una partenza e un punto d’arrivo, con alcuni momenti che richiedono impegni maggiori, altri che necessitano un aiuto che può venire dalla parola di Dio, per arrivare alla meta con Gesù.

SECONDA SETTIMANA: UN VIAGGIO LUNGO 40 GIORNI

Introduciamo l’attività chiedendo ai ragazzi di immaginare che la Chiesa sia una grande nave, e la Quaresima una crociera in mare aperto. Per partire è necessario preparare il bagaglio, scegliendo cosa portare e cosa lasciare a casa.

Arrivati al porto ciascuno ha i propri vestiti e uno zaino vuoto, la guida gli consegna un buono da 30€ da spendere nella locanda del porto dove si può scegliere cosa portare.

<i>Cosa?</i>	<i>Costo</i>	<i>Lo porto?</i>
Cartina	2,50	
Bussola	5	
Ipod	10	
Cellulare	20	
Occhiali da sole	10	

Kway	5	
Gioco da tavola	7,50	
Abito da cerimonia	15	
Libro di avventura	5	
Medicina per il mal di mare	5	
Costume da bagno	10	
Salvagente	7,50	
Sacco a pelo	5	
Fornellino	5	
Smalto	2,50	
Profumo	6,50	
Dentifricio e spazzolino	5	
Coperta	5	
Kit per la pesca	12,50	
Tenda	10	

Quando ogni ragazzo avrà compilato la propria tabella si procederà al confronto, per poi far capire che la Quaresima è un momento sia per decidere che cosa è superfluo che per identificare l'essenziale.

TERZA SETTIMANA: TROVA L'INTRUSO

Presentiamo ai ragazzi tre cartelloni, sul primo saranno scritte buone e cattive indicazioni, (es. prima il dovere poi il piacere, ascoltare i genitori, disubbidire ai genitori, non andare a scuola ecc.), il secondo avrà come titolo "ascoltare ciò che è giusto", il terzo "non ascoltare ciò che è sbagliato".

In cinque minuti ciascun ragazzo dovrà scrivere le frasi del primo cartellone sugli altri due, come ritiene opportuno.

Quando tutti avranno terminato l'educatore stabilirà quali erano le indicazioni giuste e quali sbagliate, segnalando ai ragazzi che per scegliere per ciò che è giusto è necessario ascoltare alcune persone che possano consigliare, così che si potrà essere liberi.

QUARTA SETTIMANA: INDOVINA CHI

Prepariamo un mazzo di foglietti con scritti alcuni versetti dei vangeli domenicali e chiediamo ai ragazzi di indovinare a quale personaggio si riferiscano. Al termine, una volta proclamato il vincitore, affidiamo a ciascun ragazzo un foglietto così che possa attaccarlo sul proprio quaderno.

Questa attività serve per ribadire l'importanza di vivere la Quaresima a partire dall'ascolto del vangelo domenicale.

QUINTA SETTIMANA: UN VIAGGIO NEL TEMPO

Chiediamo ai ragazzi di disegnare o costruire con del materiale che metteremo a loro disposizione un oggetto che rappresenti il tempo (orologio, clessidra, sveglia ecc.). In un secondo momento presentiamo un cartellone con disegnata una linea del tempo, che divide i momenti della giornata,

chiediamo allora a ciascuno di posizionare il proprio strumento del tempo nella fase del giorno che vorrebbe fosse dotata di più tempo.

Questa attività servirà per introdurre i ragazzi a capire quanto sia necessaria un'amministrazione ordinata del proprio tempo ed anche la possibilità di dedicare un tempo adeguato alla preghiera.

SETTIMANA SANTA: CRUCI JUMP

Questo cruciverba contiene definizioni relative alla settimana santa e la parola misteriosa che apparirà nelle caselle gialle è TRIDUO. Quando i ragazzi avranno terminato il cruciverba l'educatore potrà spiegare cosa sia il triduo pasquale e segnalare l'importanza della partecipazione.

Definizioni:

- 1_ GESÙ LA CELEBRA CON I DISCEPOLI, NOI LA RICORDIAMO IL GIOVEDÌ SANTO
- 2_ PERIODO DI 40 GIORNI CHE PRECEDE LA PASQUA
- 3_ ATTO CON CUI E' STATO CONDANNATO A MORTE GESÙ
- 4_ GESÙ LI LAVA DURANTE L'ULTIMA CENA
- 5_ RISORGE DOPO TRE GIORNI
- 6_ LUOGO DOVE VIENE DEPOSTO GESÙ DOPO LA MORTE

		1U	L	T	I	M	A	C	E	N	A	
	2Q	U	A	R	E	S	I	M	A			
3C	R	O	G	I	F	I	S	S	I	O	N	E
	4P	I	E	D	I							
	5G	F	S	U								
	6S	E	P	O	L	C	R	O				



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi

via Sant'Antonio 5 - 20122 Milano • tel.: 0258391356 • e-mail: ragazzi@diocesi.milano.it

www.chiesadimilano.it/pgfom