

## MY GIFT FOR... *(Il mio dono per...)*

TRACCIA PER IL CAMPOSCUOLA CHIERICHETTI



### FINALITÀ GENERALE

Aiutare il ragazzo a rendersi disponibile al Signore per il servizio e per una particolare vocazione nella Chiesa.

#### **Idea di fondo: un talento prezioso**

A ciascuno Dio ha dato una ricchezza che, unita a quella degli altri, può diventare un patrimonio immenso.

Con la parabola dei talenti (Mt 25,14-30) Gesù invita a riflettere sulla responsabilità di ciascuno. Dio affida all'uomo la vita come moneta preziosa da investire. Solo chi spende tutta la sua vita, gusta la gioia del Regno. Non così chi sfugge, per pigrizia o paura, agli impegni. Rischia di trovarsi privo anche di ciò che ha!

«Giovani e ragazzi di tutto il mondo! Voi avete capacità che talvolta gli adulti hanno dimenticato e smarrito. Avete una vostra parola, fresca, nuova, originale.

Ditela questa parola di pace, questo "no" alla violenza, con la forza del vostro cuore puro, dei vostri occhi limpidi, della vostra gioia di vivere in un mondo, in cui «giustizia e pace si baceranno».

[...] Voi, giovani e ragazzi, portate in voi stessi l'avvenire del mondo e della storia. Questo mondo sarà migliore e già, fin da adesso, tutta la vostra vita sarà aperta alla grazia di Cristo, all'ideale di amore e di pace che vi insegna il Vangelo».

*San Paolo VI*



## MODALITÀ

Il gruppo viene aiutato a vivere un'esperienza significativa di fraternità con gli altri e con il Signore, attraverso una gestione familiare dei tempi e degli spazi. Accanto ad attività utili a fare gruppo, ne vengono promosse altre, con un particolare riferimento alla seconda parte della Celebrazione Eucaristica, utili a promuovere nei ragazzi la donazione di sé nel servizio agli altri e nella Chiesa e a promuovere una maggiore competenza nel servizio liturgico.

### Ambientazione

L'intera esperienza viene ambientata in una "centrale operativa" dove si gestiscono emergenze mondiali e dove vengono convocati tutti i supereroi. Ciascun super eroe dispone infatti di un superpotere che può mettere a disposizione del mondo per sconfiggere la minaccia comune.

Gli animatori sono essi stessi dei supereroi dotati di un super potere:

- Un primo animatore è Capitan Charlie (pirata) che con un colpo della pistola rende tutti muti...
- Un secondo animatore è il Cuoco Girovago che con il suo super mestolo ha il superpotere di individuare gli alimenti avariati e li trasforma in piatti speciali e nel caso di persone, riesce a trasformare i difetti in pregi...
- Un terzo animatore è il Comandante in capo della centrale operativa, un attento supervisore, oltre che prezioso alleato, dei suddetti supereroi, su mandato del Direttore supremo delle Nazioni Unite.

### Suddivisione in gruppi

Durante l'intera esperienza i ragazzi vengono suddivisi in gruppi stabili e misti nell'età, così da facilitare la fraternità e la collaborazione nelle attività, nonché la responsabilizzazione degli uni verso gli altri. I nomi delle squadre sono: *Super Gialli, Magnifici Verdi, Fantastici Blu, Eroi Rossi*.

Ai ragazzi più grandi viene data la responsabilità di coordinare le attività del proprio gruppo in collaborazione con gli educatori.

Ad ogni ragazzo viene consegnata una molletta colorata, dotata di laccio per il collo, sulla quale ogni ragazzo scriverà il proprio nome da supereroe.

## ATTIVITÀ DELLE SINGOLE GIORNATE

► **PRIMO GIORNO**

**Obiettivo:** il chierichetto sperimenta la gioia della vita fraterna e scopre di possedere dei doni che può condividere per il bene comune.

**Ambientazione**

Ai ragazzi viene chiesto di avvicinarsi alla centrale operativa per far subito conoscenza con i supereroi che li hanno convocati e che subito li informano di una grave minaccia che incombe sull'umanità: tutte le persone del mondo, in occasione delle feste di Natale e dell'Epifania, comprano regali per gli altri perché non hanno più nessun altro dono personale da offrire; tutto viene valorizzato in base al costo del vile denaro e il mondo, soprattutto quello più povero, è spinto a procurarsi denaro con ogni mezzo per potersi comprare serenità e pace. Occorre fare qualcosa!

Viene quindi precisato che ogni ragazzo è un super eroe dotato di un superpotere che lui stesso può scegliere. Oltre a questi poteri, ogni persona, anche la più povera ha dei doni, delle caratteristiche che la rendono unica e utile agli altri: è necessario riscoprire le qualità che ogni persona ha già dentro di sé. I talenti di ognuno devono essere valorizzati e se vengono condivisi contribuiscono a trasformare le persone in esseri migliori e a migliorare il mondo intero.

**ATTIVITÀ DEL MATTINO** \_\_\_\_\_**Prima attività: l'annuncio**

Si può iniziare con una passeggiata: dopo un po' di percorso, gli animatori svelano la loro identità di supereroi: quindi lanciano il tema del campo con una scenetta, invitano i ragazzi a identificarsi in un super eroe e a scegliere durante il cammino il proprio "Potere".

### Seconda attività: il ritrovo segreto

- a. Si riprende il cammino e si arriva alla casa. Dopo l'arrivo e la sistemazione nelle camere, i partecipanti vengono radunati assieme: vengono fornite loro alcune informazioni sul luogo, alcune regole utili alla vita comunitaria, la tabella dei servizi e presentata l'equipe educativa.
- b. I partecipanti vengono invitati a presentarsi tra loro attraverso un gioco. I ragazzi e gli animatori sono in cerchio e ad ogni giro aggiungono un particolare alla propria presentazione che deve essere ripetuto da quelli che seguono: nome, cognome, sport, piatto preferito, ecc.
- c. I partecipanti vengono suddivisi in squadre e ognuno scrive il proprio nome sulla molletta.

## ATTIVITÀ DEL POMERIGGIO

---

### Insieme si può

Dopo una breve pausa, viene detto ai ragazzi che solo mettendo a disposizione i propri super poteri si riesce a "fare squadra" per sconfiggere il male. Si propongono quindi alcuni giochi utili a tale scopo:

- **Spazzola con l'urlo.** Si gioca come a fazzoletto con due squadre numerate a bordo campo e l'arbitro lancia la palla al centro chiamando un numero; i chiamati devono correre e gridare il loro Super-Nome-Potere; chi non prende la palla può neutralizzare l'avversario attaccandogli la propria molletta ai vestiti. Se invece dei numeri l'arbitro chiama spazzola tutti sono chiamati a giocare contemporaneamente.
- **Il gatto e il topo.** I ragazzi e gli animatori sono in cerchio allargato per simulare una forma di formaggio con relativi buchi. Si designa una coppia equipotenziale e si assegna ad uno il ruolo di gatto (inseguitore) e all'altro di topo (quello che scappa); al primo fischio inizia l'inseguimento dentro e fuori la forma di formaggio e il gatto dovrà seguire il topo utilizzando le stesse entrate e uscite dal cerchio. Se il gatto raggiunge e tocca il topo i ruoli si invertono e chi fuggiva dovrà inseguire ma anche se si sente un fischio si invertono i ruoli. Quando una coppia è stanca si fanno giocare altri due.

- **Anfore.** I ragazzi si suddividono a coppie e si prendono sottobraccio (sono le anfore). Anche qui c'è un gatto e un topo con ruoli che si possono invertire al suono di un fischietto, ma il fuggitivo si può mettere in salvo, se ci riesce, attaccandosi a un lato di una anfora; il ragazzo che sta dall'altro lato dell'anfora assume immediatamente il ruolo di topo e incomincia a correre. Se chi è inseguito viene raggiunto e toccato i ruoli si invertono.

## ► SECONDO GIORNO

**Obiettivo:** il chierichetto sperimenta la fraternità e scopre la bellezza del territorio che lo circonda; riconosce alcune realtà critiche che lo circondano e lo interpellano.

### ATTIVITÀ DEL MATTINO

---

#### La dura lotta

- a. I ragazzi vengono tutti riuniti insieme e lo staff arriva tra di loro discutendo che i super-poteri non sono sufficienti a sconfiggere l'indifferenza del mondo: servono i talenti personali. Ma cosa sono e dove si possono recuperare? Viene proposta perciò una caccia al tesoro fotografica che porterà ogni ragazzo a conquistare un foglietto in cui è scritto un talento (allegria, simpatia, generosità...).
- b. Segue un grande gioco in due manches di 30 minuti l'una nel quale ogni squadra deve difendere la propria base e attaccare quella degli altri per conquistare il CORAGGIO (dei palloncini gonfiati) mentre tutto lo staff fa opera di disturbo munito di cerbottane. Durante il gioco i ragazzi dovranno combattere con chi ostacola l'arrivo alla base avversaria "a molletta". Vince chi conquista maggiori dosi di coraggio da usare con le proprie virtù nel tempo concesso.

## ATTIVITÀ DEL POMERIGGIO \_\_\_\_\_

### Spedizione esploratori

- a. I ragazzi, accompagnati da una guida competente, compiono una camminata esplorativa nelle vicinanze della struttura che ospita il campo scuola.
- b. Ai ragazzi viene spiegato che questo gioco serve per rendersi conto di tutto ciò che ci circonda (la bellezza del creato) e che è necessario prima di tutto fare silenzio per poter ascoltare, vedere, annusare ciò che ci circonda. Si tratterà di fare un tratto del percorso, magari la parte finale in fila indiana in perfetto silenzio (qualche animatore si metterà in coda e a metà del gruppo per sedare eventuali schiamazzi). Prima di partire si chiederà di osservare e memorizzare ogni cosa che ci sembra nuova o importante (si farà l'esempio del rumore dei sassi sotto le scarpe): all'arrivo i ragazzi vengono invitati a dire cosa hanno provato, mentre gli animatori cercano di valorizzare ogni osservazione, evidenziando che soltanto chi guarda vede, solo chi annusa assapora, solo chi fa silenzio riesce davvero ad ascoltare davvero e, in ultima analisi che i talenti si possono usare solo se si è davvero attenti alle cose e alle persone che ci circondano.

### Piano di ricerca

Suddivisi nelle quattro squadre i ragazzi approfondiscono una situazione di crisi che chiede il loro intervento e l'uso dei Superpoteri. Gli educatori preparino in precedenza alcune schede che presentino le situazioni. Alcuni esempi: *intolleranza confessionale, integrazione degli immigrati, valorizzare gli anziani, emergenza coetaneo disabile*.

A ciascuna squadra viene consegnata una situazione. I ragazzi sono invitati a leggere la scheda, confrontarsi in gruppo e individuare quali talenti usare (e come) per poterla affrontare.

### Il talento nascosto in me

L'animatore introduce l'attività con l'ascolto della storia "Le due anfore" di Bruno Ferrero. Quindi invita i ragazzi a chiedersi quale può essere il proprio talento, non il più evidente o quello che gli altri gli riconoscono, ma il più nascosto, quello che essi sentono di possedere dentro di sé anche se non l'hanno mai detto a nessuno.

Durante un sottofondo musicale scriveranno il proprio talento su un foglio bianco su cui è stampata una margherita, poi lo incolla su un cartellone verde, così da generare un prato fiorito grazie ai talenti di tutti.

## ATTIVITÀ DELA SERA \_\_\_\_\_

**Live Contest:** *condividere i talenti è occasione di gioia!*

Si può proporre un contest in cui i ragazzi, singolarmente o a gruppi, mettono in campo i loro talenti con una canzone, un balletto, una scenetta... spazio alla fantasia!

## ► TERZO GIORNO

**Obiettivo:** il chierichetto si pone in ascolto del Signore che lo chiama a mettersi a servizio del Regno e lo serve, con competenza approfondita, nella Celebrazione Eucaristica.

## ATTIVITÀ DEL MATTINO \_\_\_\_\_

### In ascolto del Direttore Generale

L'assistente invita tutti i partecipanti a condividere un'esperienza di ascolto della Parola attraverso il metodo della "biro a 4 colori". Usando la classica penna a 4 colori accompagna i ragazzi alla lettura e preghiera del brano di Giovanni 6,1-15 scandendolo in 4 momenti:

1. Lettura approfondita del testo.
2. Meditazione del testo.
3. Preghiera di risposta a quanto compreso.
4. Definizione di un impegno concreto.

A ciascun colore, viene accostato uno dei 4 passaggi:

- **NERO:** è il colore della cronaca, anche nei giornali. Dopo aver pregato lo Spirito Santo e aver letto il testo della Scrittura, si sottolineano con il colore il fatto principale, i personaggi protagonisti e i luoghi del racconto; dopo averlo precisato, si scrive un titolo per il brano oppure un breve riassunto. In questo momento può essere utile consultare un atlante biblico.

- **BLU:** è il colore del cielo, rimanda quindi a Dio, al colore del lieto annuncio del Vangelo. In questo momento si sceglie una parola o un'azione del Signore, la frase più significativa, la si sottolinea o la si trascrive con questo colore su un foglio, motivando la scelta compiuta.
- **ROSSO:** è il colore dell'amore, dell'amicizia. Con questo colore, viene suggerito di scrivere la propria risposta a quanto detto dal Signore, una preghiera personale; la risposta a quanto detto da lui, può essere anche una semplice invocazione, magari presa dallo stesso Vangelo.
- **VERDE:** è il colore della vita, della natura che rifiorisce. Con questo colore si può scrivere sul proprio foglio un proposito frutto della lettura del brano, perché la Parola diventi vita, per poi riprenderlo alla sera o in qualche altro momento della giornata e verificare se lo si è messo in pratica; se la risposta è affermativa, può essere utile sottolineare questa frase col nero, il colore dei fatti accaduti, della cronaca. E così il cerchio si chiude e anche la propria esperienza diventa Parola di Dio.

### Proviamo insieme

I ragazzi vengono aiutati, anche attraverso sketch simpatici che evidenziano alcune gaffe tipiche dei chierichetti, a comprendere il significato della liturgia eucaristica nella Messa e i segni con cui essa viene valorizzata, nonché a provare i servizi liturgici che spettano ai chierichetti in questa parte liturgica.

## ATTIVITÀ DEL POMERIGGIO

### Santa Messa

All'arrivo dei genitori, viene condivisa la celebrazione eucaristica, durante la quale vien valorizzato quanto vissuto durante il camposcuola.

