

ORATORIO ESTIVO 2016





PREGHIAMO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito santo.

Amen.

Il Signore della storia, il cui “amore si fa strada” per ogni uomo e ogni donna della terra, sia con tutti voi!

E con il tuo spirito.





PREGHIAMO INSIEME

- P La Sapienza liberò il popolo santo
e la stirpe senza macchia
da una nazione di oppressori.
- 1C Diede ai santi la ricompensa delle loro pene,
li guidò per una strada meravigliosa,
divenne per loro riparo di giorno e
luce di stelle nella notte.





PREGHIAMO INSIEME

- 2C Fece loro attraversare il mar Rosso
e li guidò attraverso acque abbondanti;
sommerse invece i loro nemici
e li rigettò dal fondo dell'abisso.
- P La Sapienza favorì le loro imprese
per mezzo di un santo profeta.





Preghiamo insieme

- 2C Attraversarono un deserto inospitale,
fissarono le tende in terreni impraticabili,
resistettero agli avversari,
respinsero i nemici.
- 1C Ebbero sete e ti invocarono
e fu data loro acqua da una rupe scoscesa,
rimedio alla sete da una dura roccia.





PREGHIAMO INSIEME

T In tutti i modi, o Signore,
hai reso grande e glorioso il tuo popolo
e non hai dimenticato di assisterlo
in ogni momento e in ogni luogo.





IN ASCOLTO DELLA PAROLA

Prima Lettera di san Paolo Apostolo ai Corinzi

Non voglio infatti che ignoriate, fratelli, che i nostri padri furono tutti sotto la nube, tutti attraversarono il mare, tutti furono battezzati in rapporto a Mosè nella nube e nel mare, tutti mangiarono lo stesso cibo spirituale, tutti bevvero la stessa bevanda spirituale: bevevano infatti da una roccia spirituale che li accompagnava, e quella roccia era il Cristo.





INTERCESSIONI

Tu che ci hai chiamati alla vita
e ti sei fatto conoscere da noi,
**- fa' che sappiamo riconoscerti
in ogni circostanza della nostra esistenza.**

Tu che ti sei fatto pane per accompagnarci
nel cammino quotidiano,
**- rinnova ogni giorno il nostro entusiasmo
anche nelle prove.**



INTERCESSIONI

Tu che hai donato la tua vita
a salvezza dell'umanità intera,
- consola le vittime della violenza e della guerra.

Tu che ci affidi i bambini e i ragazzi
che sono le giovani speranze della società futura
- aiutaci a indicare loro con coerenza la tua strada.



PREGHIAMO INSIEME

Alla vigilia di questa nuova avventura che sta per cominciare, sentiamo il bisogno, o Signore, di dirti il nostro grazie per il dono immenso della vita, della fede e delle nostre comunità. Mettendoci a servizio dei più giovani crediamo di poter restituire il bene che abbiamo ricevuto a nostra volta e ci impegniamo in prima persona per un futuro più vero e condiviso. Aiutaci a non stancarci nel fare il bene e a confidare sempre nel tuo aiuto che ci previene e accompagna *Perdiqua*. Amen





INTRODUZIONE GENERALE

L'AMORE SI FA STRADA

don Samuele Marelli
Direttore FOM



PRESENTAZIONE PROPOSTA PERDIQUA

TEMA

Viaggio

AMBIENTAZIONE
GENERALE

L'esodo biblico





EGITTO: Una schiavitù' rassicurante

MAR ROSSO:

Un passaggio
che richiede fiducia



A digital illustration of a desert landscape at sunset. The sky is a gradient of blue and yellow, with several white doves flying. In the foreground, two woven baskets filled with gold coins sit on the ground. To the right, a dead, gnarled tree stands on a rocky outcrop. The overall scene is bathed in the warm, golden light of the setting sun.

DESERTO:
La fedelta' quotidiana
Genera liberta'



MONTE SINAI:

Un incontro

Che orienta la vita

TERRA PROMESSA:

Un arrivo che e' subito
ripartenza





PRESENTAZIONE PROPOSTA PERDIQUA

IN SINTESI

Durante l'**Oratorio estivo** di quest'anno i ragazzi rivivranno il **cammino del popolo** d'Israele dall'Egitto alla Terra promessa.

L'Esodo biblico li aiuterà a **rileggere la propria vita**

come un grande **viaggio**

e permetterà loro di scoprire

chi è colui che cammina accanto a loro: il **Signore Gesù**.



LE 25 TAPPE

Ambiente	#	Riferimento biblico	Tema della tappa
EGITTO	1	<i>Es 1,1-7</i>	RICORDARE
	2	<i>Es 1,7-22</i>	DESIDERARE
	3	<i>Es 2,23-3,8</i>	ASCOLTARE
	4	<i>Es 3,9-17</i>	DECIDERE
	5	<i>Es 5,1-23</i>	INCONTRARE RESISTENZA
	6	<i>Es 12,21-36</i>	CELEBRARE
MAR ROSSO	7	<i>Es 13,17-22</i>	PARTIRE
	8	<i>Es 14,5-12</i>	DUBITARE
	9	<i>Es 14,13-31</i>	SUPERARE GLI OSTACOLI
DESERTO	10	<i>Es 16,1-18</i>	DOMANDARE
	11	<i>Es 17,8-13</i>	COLLABORARE
MONTE SINAI	12	<i>Es 19,1-2.20; 20,1-18</i>	ORIENTARSI
	13	<i>Es 23,20-33</i>	LASCIARSI GUIDARE
	14	<i>Es 32,1-35</i>	SBAGLIARE





LE 25 TAPPE

Ambiente	#	Riferimento biblico	Tema della tappa
DESERTO	15	<i>Es</i> 33,7-16	CHIEDERE CONSIGLIO
	16	<i>Nm</i> 9,15-23	AVERE PAZIENZA
	17	<i>Nm</i> 10,11-13.29-34	RICONOSCERE
	18	<i>Nm</i> 11,1-15.31-32	INSISTERE
	19	<i>Nm</i> 13,1-3.17-24	ESPLORARE
	20	<i>Nm</i> 13,25-14,4	SCORAGGIARSI
	21	<i>Nm</i> 20,14-21	SENTIRSI RIFIUTATI
	22	<i>Nm</i> 27,12-23	SVOLTARE
TERRA PROMESSA	23	<i>Gs</i> 1,1-9	FIDARSI
	24	<i>Gs</i> 3,1-17	ARRIVARE
	25	<i>Gs</i> 4,1-9	RIPARTIRE



LE SEZIONI

X creare



X raccontare



X giocare

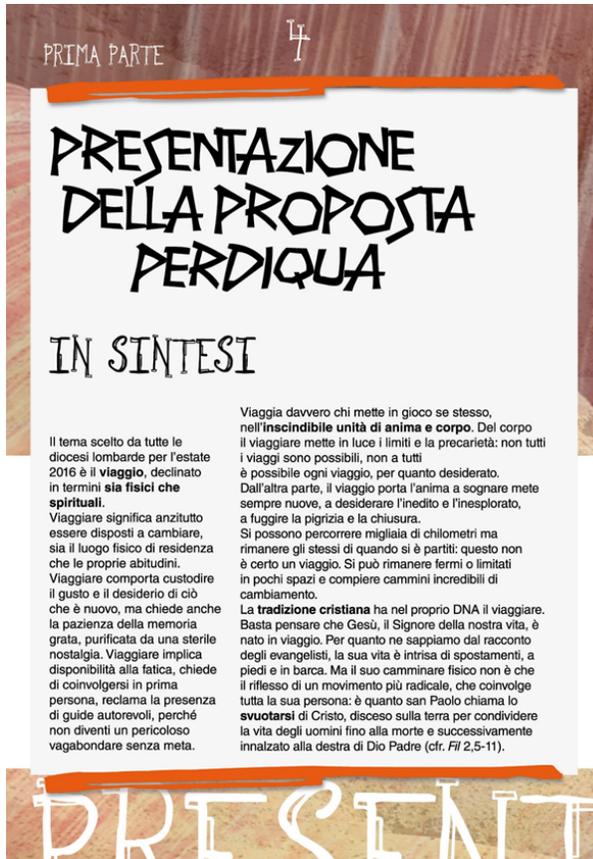


X ambientare





PRIMA PARTE



PRESENTAZIONE DELLA PROPOSTA *PERDIQUA*

In sintesi

Provocazioni educative

I materiali

I contenuti del manuale

Le tappe del cammino

APPROFONDIMENTI

Approfondimento biblico

Approfondimento pedagogico

PRESENTAZIONE DEL LOGO



SECONDA PARTE

TAPPA
RICORDARE

In viaggio con Ruben e Rebecca
Un giorno, mentre giocava con sua sorella Rebecca, al piccolo Ruben venne una domanda: ma perché, loro che erano ebrei, abitavano in Egitto? Non che non fosse bello, ma gli anziani continuavano a parlare di un'altra terra dove viveva un loro lontano parente, Giacobbe. Rebecca scrollò le spalle, e continuò ad acchiappare farfalle, ma la domanda tormentava il piccolo Ruben che alla fine decise di rivolgersi al vecchio Simeone, considerato da tutti il più saggio tra gli anziani che abitavano in Gosen.
Simeone accolse lui e la sua recalcitrante sorella con un sorriso, donando loro un pugno di fave secche. Poi cominciò a narrare, con la sua voce profonda, come scavando nei segreti della storia: «Tanti anni fa i nostri padri vivevano a Ur dei Caldei. Poi, un giorno, il Signore Dio chiamò Abram e lo invitò a mettersi in viaggio...»



36 LE TAPPE I



LE 25 TAPPE «IN SINTESI»

Titolo

Sintesi del racconto (il resto *online* – cf QRCode)

Disegno del racconto





SECONDA PARTE

SECONDA PARTE

LA GIORNATA INIZIALE

Indicazioni educative

La vita è un viaggio. È un'avventura e una continua scoperta. Ognuno, nel proprio bagaglio, porta i propri ricordi e le esperienze fatte. È importante tener presente da dove si proviene per capire dove si arriverà e come.

Anche l'Oratorio estivo ha una sua "preistoria": fare memoria delle esperienze degli anni precedenti è dono prezioso per chi lo comincia per la prima volta o per chi inizia il servizio come animatore.

- Accogliendo con un bel sorriso (e magari un regalino) i bambini che entrano dal cancello.
- Cercando i più timidi per presentarsi e conoscerli.
- Facendo conoscere i luoghi dell'oratorio (con una caccia al tesoro, gioco a stand...).
- Trovando un momento (magari in un gioco a tappe o in un cerchio di gioia) in cui presentare gli animatori che accompagneranno i più piccoli.
- Parlando "a bomba": qualche scemetta di presentazione della storia, presentazione degli inni, eccetera.

Un aspetto da non trascurare sono le squadre: proviamo a formarle tenendo conto delle amicizie, ma anche della possibilità di farne di nuove! Ed è bene dividere i più forti, per rendere le squadre più competitive e il divertimento maggiore!

IN SINTESI 37

PER SAPERNE DI PIÙ



LE 25 TAPPE «IN SINTESI»

Titolo

Sintesi del racconto (il resto *online* – cf QRCode)

Disegno del racconto

Indicazioni educative a tema

APPROFONDIMENTO

Con rimando alle pagine interne od *online*





TERZA PARTE

GLI STRUMENTI

LE PROPOSTE
E GLI STRUMENTI

97



ALITÀ



IL SITO WWW.ORATORIOESTIVO.IT



Contiene tutto il **materiale**

Collegamento con i sussidi
cartacei attraverso i **QRCode**

**IN CONTINUO
AGGIORNAMENTO!**



IL QUADERNO ANIMATORI





SCUOLA ANIMATORI

PREPARIAMO LA VALIGIA

GIOCO

1. IL SUO VALORE EDUCATIVO
Il gioco è un momento in cui i bambini possono imparare, sperimentarsi, conoscere sé e gli altri, esplorare lo spazio intorno a loro... Il gioco è palestra di vita.

2. LE DIFFERENTI TIPOLOGIE
Quanti giochi esistono? Tutti quelli che la nostra creatività trova! Possiamo però dividerli in diverse tipologie: stand; caccia al tesoro; staffetta; giochi cooperativi; di ruolo; "tutti contro tutti"; a squadre.





LE TAPPE

90 TAPPA 19

LASCIAISI GUIDARE

L'AMORE SI FA

PER RACCONTO PER GIOCHI PER SEGUIRE

91

IL PASSO di oggi

Sai che Sai? s. p. 23

PLANNING

Diede il Signore a Mosè: «Ecco, io mando un angelo davanti a te per custodirti sul cammino e per farti entrare nel luogo che ho preparato. Abbi rispetto della sua presenza, dà ascolto alla sua voce e non ribellarti a lui. Stabilirò il tuo confine dal Mare Rosso fino al mare dei Filistei e dal deserto fino al fiume, perché ti consegnerò in mano gli abitanti della terra e li scaccerò dalla tua presenza. Ma tu non farai alleanza con loro e con i loro dèi».

Di che cosa ha bisogno Israele per entrare in possesso della Terra promessa? C'è, il cammino nel deserto sarà difficile e, per questo, Dio invierà un angelo per custodire il popolo. Ma c'è bisogno anche della legge di Dio, da accogliere senza ribellione, per evitare di uccidersi strappato dalle mani ciò che è stato conquistato a fatica. E tu? Sai fidarti delle persone più grandi che hai davanti? Sai ascoltare la loro parola oppure ti basi solo sulle tue idee?

UNA PAROLA

La tua

Oggi mi impegno a

92

CHECK-IN

PROVA TU

AIUTI IL TUO RESPONSABILE? COME ACCOGLI I SUOI CONSIGLI? TI RICORDI UN EPISODIO IN CUI TI SEI SENTITO ACCOLTO E AIUTATO DA LUI?

PROVA TU

Seguire i consigli del responsabile

Come animatore, spesso incontri situazioni nuove e complesse che non sai come affrontare. In queste occasioni, piuttosto che intestardirti e cercare di risolvere tutto tu, puoi chiedere aiuto. E a chi, se non al tuo responsabile? Lui non è lì solo per dirti cosa fare e come farlo, ma soprattutto per accompagnarti ad essere animatore: è una persona più esperta, che può darti sia uno sguardo diverso sulla situazione, che delle tecniche pratiche per saperli muovere da solo in futuro. A volte, invece, l'aiuto arriva senza che tu lo abbia chiesto, ma pensi di non averne bisogno e non lo accogli. Lo senti e basta, senza ascoltarlo. Prova a vedere le cose dal punto di vista dell'altro, senza pretendere di avere la verità in tasca.



93

CHECK-OUT

Il gioco è un aspetto importante. Come animatore, sei chiamato a organizzarlo bene per rendere più entusiasmanti i giorni dei nostri bambini!

Prova a segnare come ti rapporti con questi aspetti:

	Sempre	Spesso	Qualche volta	Mai
Organizza il gioco giorni prima.		■	■	■
Controlli se ci sono tutti i materiali.		■	■	■
Provi a inventare dei giochi nuovi.		■	■	■
Cerchi di inserire altri elementi (musiche, storie, vestiti, ambientazione, eccetera).		■	■	■





IL DIARIO DELL'ESTATE

174

SETTIMANA DAL 7 AL 13 AGOSTO

Rito ambrosiano
XII DOMENICA DOPO PENTECOSTE
2Re 25, 1-17; Rm 2,1-10; Mt 23,37 - 24,2

I discepoli di Gesù gli si avvicinarono per fargli osservare le costruzioni del tempio. Egli disse loro: «In verità io vi dico: non sarà lasciata qui pietra su pietra che non sarà distrutta».

In che cosa cerchi sicurezza per la tua esistenza? Che cosa temi che possa venire distrutto nella tua vita?

AREA DI SOSTA

Rito romano
XIX DOMENICA TEMPO ORDINARIO
Sap 18,6-9; Eb 11,1-2.8-19; Lc 12,32-48

Gesù disse ai suoi discepoli: «Non temere, piccolo gregge, perché al Padre vostro è piaciuto dare a voi il Regno. Siate pronti, con le vesti strette ai fianchi e le lampade accese; perché a chiunque fu dato molto, molto sarà chiesto; a chi fu affidato molto, sarà richiesto molto di più».

Di che cosa hai paura?
Hai consapevolezza che ti è stato affidato molto?

175

ANIMATORI IN VACANZA

Animatori2k16- XdiQua
Ale, Elena, Fra, Greta, Letizia, Lorenzo, Mari, Martina, Massimiliano

Lorenzo
Sono in vacanza a Grottammare con i miei, che sbatti! Per fortuna ho conosciuto tanti nuovi amici che ci stanno di brutto! Ma sapete cos'ho scoperto??? Molti di loro non sanno cos'è un oratorio! Che strano... per noi è una cosa così scontata e altri non sanno nemmeno che cosa sia! Mi sento fortunato! Be', siete dei bomber. Ci si vede a settembre.

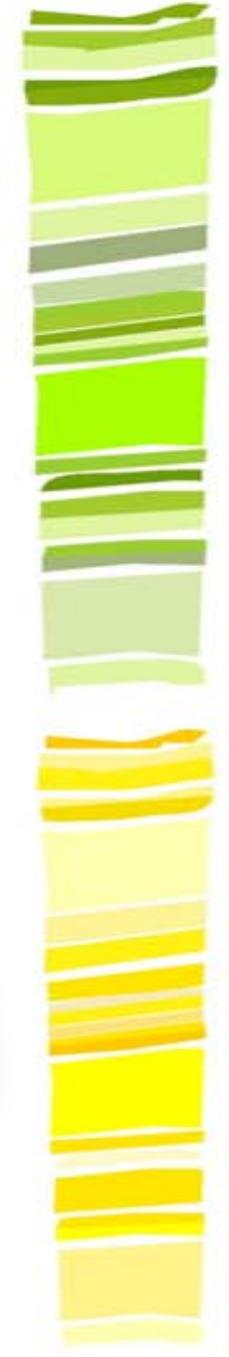
176

GIORNALE DI SORVEGLIANZA
SETTIMANA DAL 14 AL 20 AGOSTO

LUNEDÌ
MARTEDÌ
MERCOLEDÌ
GIOVEDÌ
VENERDÌ
SABATO

177

APPUNTI DI VIAGGIO

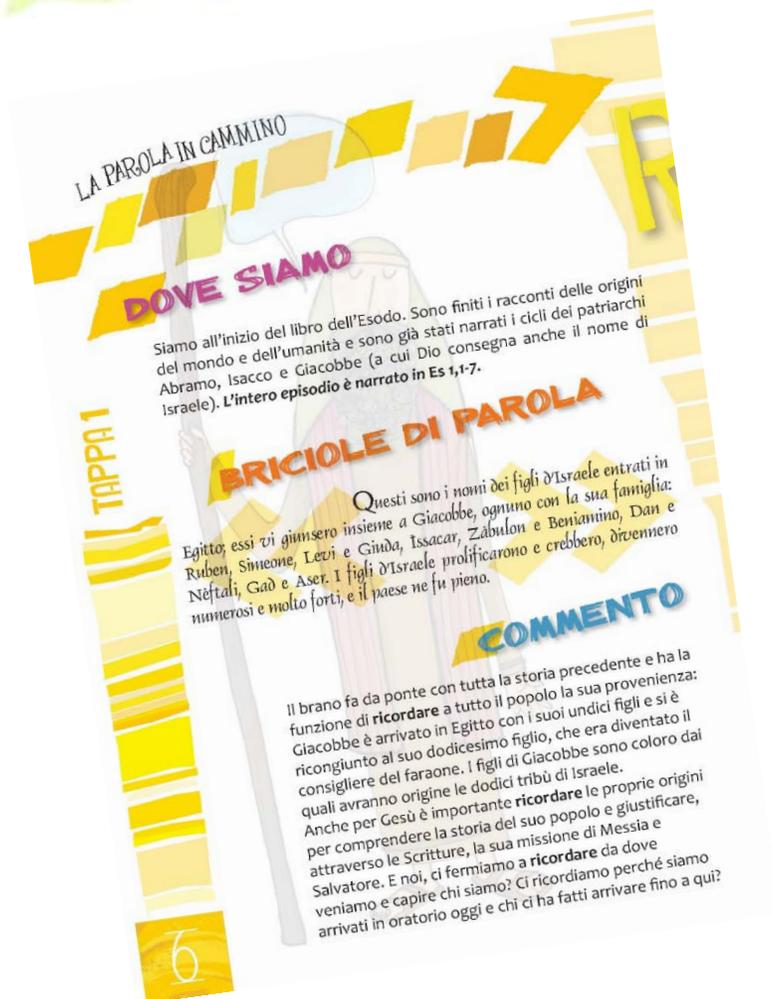




LIBRETTO di PREGHIERA dei RAGAZZI

25 TAPPE

- Dove siamo
- Briciole di parola
- Commento

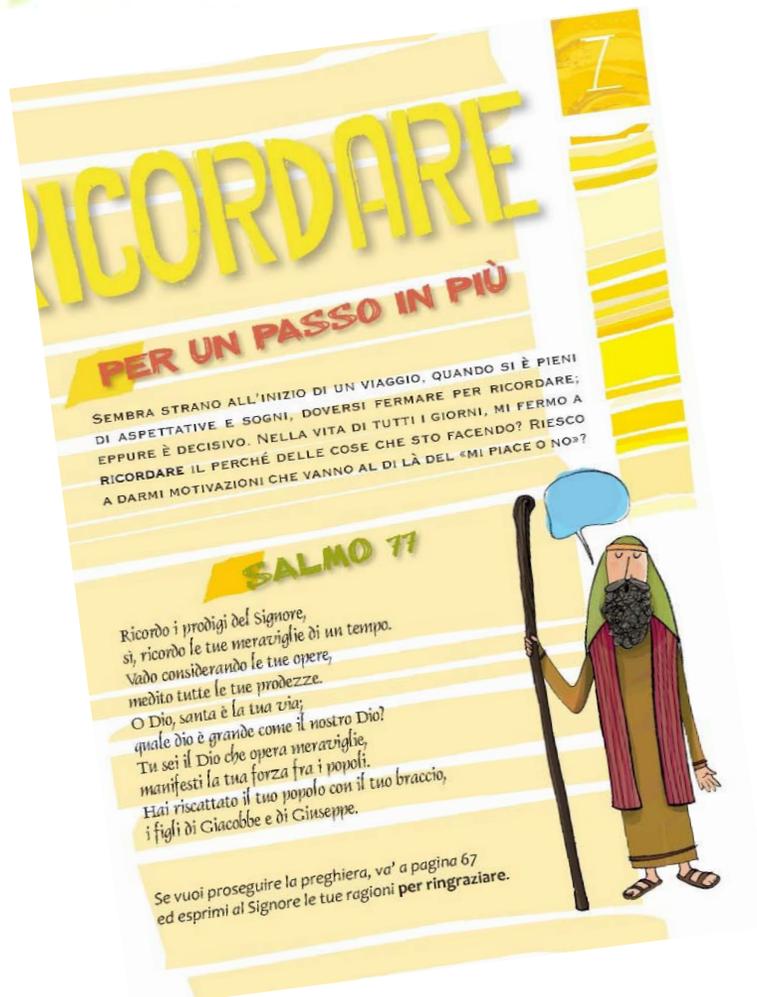




LIBRETTO di PREGHIERA dei RAGAZZI

25 TAPPE

- Dove siamo
- Briciole di parola
- Commento
- Per un passo in più
- Salmo
- Invito a una preghiera «speciale»
- *Immagine del racconto*





IL CD



INNI

TRACCE
EXTRA

CANTI
PREGHIERA

...e online i canti di
ANIMAZIONE!





Progetto camp estivi 2016

SPERIMENTAZIONE DI UN'AZIONE DI SISTEMA

 **Portcamp**

 **Portday**  **Portnight**



Modello di camp settimanale

Light

- Formazione CSI
- Tutor CSI
- Realizza il camp l'oratorio

Normal

- Formazione CSI
- Coordinatore CSI
- Animatori dell'oratorio

Full

- Coordinatore CSI
- Istruttori CSI
- Supporto e/o coinvolgimento animatori dell'oratorio

Attività e strumenti

- ▶ Durante i camp verranno inserite alcune **attività ludico-sportive**: Disabilità - alimentazione - doping - il corpo (schemi motori di base) - storie di sport - salute e benessere - tifo - campione in...
- ▶ **Discipline sportive**: hockey - basket - volley - calcio - rugby - atletica - baseball - sport della tradizione.
- ▶ Il progetto CSIsportcamp prevede un **sussidio dedicato** di riferimento, sia per la parte tecnica che per i contenuti annuali che si intendono sviluppare.



Modello di camp giornaliero

Day

- Giornata polisportiva in oratorio dedicata ai ragazzi
- Da 4 a 8 discipline sportive
- Materiali a carico del CSI
- Un coordinatore dell'attività CSI
- Un istruttore CSI ogni 50 ragazzi
- Supporto degli animatori dell'oratorio

 Sportday

Night

- Serata polisportiva in oratorio dedicata agli animatori
- Da 4 a 8 discipline sportive
- Materiali a carico del CSI
- Un coordinatore dell'attività CSI

 Sportnight



I MATERIALI

X RAGAZZI

ni



ART. 3071



ART. 3084



ART. 3070



n. 10,

>



ART. 3085



ART. 3079



ART. 3077



ART. 3083





I MATERIALI

ANIMATORI





COMPLETA LA PROPOSTA: CAMPO SCUOLA PREADO



Che cosa? Campo estivo per PREADOLESCENTI in sette tappe.

Ingredienti? Le preghiere della tradizione, i viaggi di san Paolo, la riflessione, il gioco, i salmi, la revisione della giornata, le attività...

Due sussidi: Uno per gli educatori e uno per i ragazzi.





COMPLETA LA PROPOSTA:

CAMPO SCUOLA ADO

"FA' BUON VIAGGIO!"

BELLI E BUONI ... SI DIVENTA

Che cosa? Campo estivo per ADOLESCENTI in sette tappe a partire dalla vicenda biblica di Tobia.

Perché? Per prendere coscienza che il viaggio della crescita nella vita non può essere lasciato al caso, ma ha bisogno di alcuni punti fermi, di un progetto.

Dove? Dal sito www.campiestivi.odielle.it; **online dal 9.04**



ORATORI ATTENTI ALLA CARITA'

Neos Kosmos, una casa per ripartire
Gli oratori sostengono l'accoglienza dei profughi ad Atene

35.000 euro da raccogliere durante l'Oratorio estivo e ad Acquatica Park per contribuire alla ristrutturazione degli ambienti e degli spazi di una casa di accoglienza per famiglie di profughi e migranti in viaggio, che si trovano in stato di urgente bisogno.

La casa è gestita da Caritas Grecia,
in collaborazione con la Chiesa cattolica di Atene.

UN INVITO SPECIALE

Presentazione del volume

GLI ORATORI AMBROSIANI NEL NOVECENTO
Educazione e pastorale giovanile nella Chiesa di Milano
(Vita e Pensiero, 2015)

Lunedì 11 aprile 2016

Aula Lazzati | ore 10.30-12.00

Università Cattolica del Sacro Cuore - Milano



PRESENTAZIONE AGLI ANIMATORI

Stand nelle vie di Milano

Veglia in piazza Duomo con l'Arcivescovo

20 maggio 2016

- Ore 16** Apertura segreteria presso la Darsena
Presentazione della proposta in stand lungo il cammino verso il Duomo
- Ore 18** Chiusura segreteria presso Darsena
- Ore 18** Apertura segreteria presso piazza Duomo
- Ore 19.45** Inizio festa in piazza
- Ore 20.30** Arrivo dell'Arcivescovo – veglia e mandato
- Ore 21.30** Conclusione prevista

