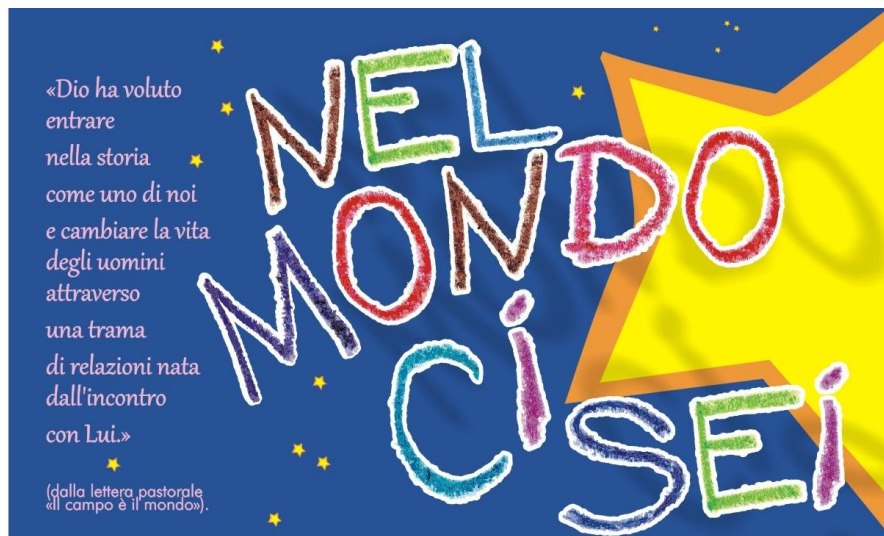


## Animazione del tempo di Avvento nell'anno oratoriano A TUTTO CAMPO



### Nel mondo CI SEI

## RITIRO DI AVVENTO

per RAGAZZI dell'INIZIAZIONE CRISTIANA  
e/o GRUPPI delle MEDIE

*La nostra tradizione ci ha consegnato l'invito a vivere momenti di «ritiro» soprattutto in occasione dei tempi forti dell'anno liturgico.*

*Oggi i nostri ragazzi sentono la parola «ritiro» soprattutto legata alla preparazione di grandi eventi sportivi: in estate prima della stagione calcistica, o prima di una sfida importante le squadre dei loro campioni fanno un ritiro.*

*Proviamo allora a rileggere la tradizione ecclesiale del ritiro spirituale alla luce dell'esperienza del ritiro sportivo.*

*NB: La proposta è volutamente articolata e presenta molti elementi che sarà molto difficile riuscire a fare tutti in una giornata. Sono però elencati insieme per dare anche visivamente l'impressione che non si tratti di elementi disparati e distinti, ma di modalità differenti e complementari per far riflettere i ragazzi su alcuni temi importanti della loro vita (in particolare l'intreccio tra luoghi, tempi e relazioni).*

### 1. Un contesto curato

*I responsabili della formazione cristiana dei ragazzi sono solitamente preoccupati di organizzare al meglio le proposte per coloro che sono stati loro affidati. Un aspetto che però rischia di sfuggire è la cura degli ambienti. Molto significativo, se se ne ha la possibilità, è quello di organizzare una giornata in un luogo*

*diverso da quello che si frequenta abitualmente: già il cambio di ambiente aiuta i ragazzi a comprendere che si sta facendo qualcosa di importante.*

*Ma se non fosse possibile uscire dall'oratorio, una cura attenta dei locali «parla» ai ragazzi ancora prima che si cominci l'incontro. D'altronde, quanta cura mettono i genitori nell'addobbare la sala, quando ne affittano una per fare una festa di compleanno al proprio figlio?*

*La preparazione degli ambienti dell'oratorio può essere anche un modo per coinvolgere anche quei genitori che si sentono meno pronti per accompagnare i ragazzi nel percorso formativo (per esempio guidando un gruppo), ma che hanno piacere di essere coinvolti nella realizzazione della giornata.*

## **2. «Facciamo stretching»: Saldiamo i muscoli**

*Non dobbiamo pensare che Dio c'entri qualcosa solo con la mente dei ragazzi cui dobbiamo insegnare qualche cosa. L'ultimo oratorio estivo lo ha ricordato lungamente: la vicenda cristiana riguarda tutto il corpo, Everybody!*

*Non è quindi da sottovalutare l'importanza di un'accoglienza animata per i nostri ragazzi, magari da affidare a qualche animatore adolescente che può proporre un ban, un canto animato, o semplicemente di imparare uno dei canti della proposta invernale A tutto campo! (suggeriamo, perché adatto all'Avvento, il canto «C'è la gioia»).*

## **3. «Esercizi senza palla»: Entriamo lentamente nell'ascolto del Signore**

*L'ascolto della Parola di Dio, cuore di ogni momento di ritiro, è esperienza troppo preziosa per essere «buttata lì». Occorre arrivarci con calma, preparati.*

*Ci si trova tutti in una sala dove chi conduce il ritiro presenta come si svolgerà il momento insieme.*

*Si può preparare uno striscione con la scritta in grande: CI SEI? Ciò vuol significare l'impegno a vivere bene questo ritiro e insieme introdurre i tre esercizi per verificare sulla propria vita quotidiana.*

*Dopo questa introduzione, si lascia UN MINUTO di silenzio in cui, accettando anche di fare un po' di fatica, ci si raccoglie per cominciare bene. Si invitano i ragazzi a respirare profondamente per «sintonizzarsi» col proprio corpo e con lo Spirito di Dio.*

*Si dividono poi i ragazzi in TRE gruppi che ruoteranno in tre ambienti, ciascuno dei quali è dedicato a una coordinata della vita quotidiana.*

### Primo ambito: "Il tempo"

*Nella stanza, per terra, è stato disegnato un orologio gigante con segnati i numeri delle ore.*

*Ogni ragazzo scriverà su post-it o cartoncini colorati ciascuna delle diverse attività che compie in una giornata/settimana-tipo. Poi sarà invitato ad attaccarli sul grande orologio all'ora giusta.*

### Secondo ambito: "I Luoghi"

*Nella stanza, per terra, è stato disegnato un mappamondo in bianco e nero.*

*Ogni ragazzo – a turno – scriverà direttamente sul mondo, con pennarelli colorati, i luoghi che abita durante le sue giornate. È importante che ciascuno precisi il più possibile i luoghi (es. casa della nonna, nome della piazza dove si trova con gli amici...).*

### Terzo ambito: "Le relazioni significative"

*Nella stanza, per terra, è disposto una grande cartellone vuoto.*

*Ogni ragazzo disegnerà la sagoma della propria mano dentro cui scriverà il nome di una persona che considera particolarmente significativa nella propria vita. Possono essere sia coetanei che persone adulte.*

### Avvertenze per gli ambiti!

Valutare, a seconda del numero dei partecipanti, se non sia il caso di fare più gruppi che ruotano sui tre ambiti indicati. Al termine di ogni ambito, è importante proporre ai ragazzi di soffermarsi a guardare cosa ne è uscito e semmai commentare brevemente.

#### **4. «Lezioni di tattica»: In ascolto della Parola**

Al termine dei tre ambiti ci si trova tutti insieme per leggere il brano di vangelo proposto.

Per potenziare l'effetto sorpresa, si può preparare la stanza con un tappeto al centro con un piccolo leggio con aperto il libro dei Vangeli e una candela accesa.

##### **Lettura del vangelo secondo Giovanni (1,35-39)**

<sup>35</sup> Il giorno dopo Giovanni stava ancora là con due dei suoi discepoli <sup>36</sup> e, fissando lo sguardo su Gesù che passava, disse: «Ecco l'agnello di Dio!». <sup>37</sup> E i suoi due discepoli, sentendolo parlare così, seguirono Gesù. <sup>38</sup> Gesù allora si voltò e, osservando che essi lo seguivano, disse loro: «Che cosa cercate?». Gli risposero: «Rabbì – che, tradotto, significa Maestro –, dove dimori?». <sup>39</sup> Disse loro: «Venite e vedrete». Andarono dunque e videro dove egli dimorava e quel giorno rimasero con lui; erano circa le quattro del pomeriggio.

*Si offrono alcune indicazioni.*

*v. 39: Erano circa le quattro del pomeriggio*

IL TEMPO: Un versetto preciso che indica un tempo preciso, quasi a dire che il tempo con Gesù è un tempo concreto, dentro la nostra quotidianità. Potremmo chiederci quali sono o se ci sono state le nostre «quattro del pomeriggio».

Inoltre l'orario indica che siamo verso la fine della giornata, dopo la fatica del lavoro mentre si avvicina il tempo del riposo. È un tempo dunque di compimento. Gesù arriva e porta a compimento l'opera delle sue mani che siamo noi.

*v. 38: Maestro, dove dimori? Disse loro: "Venite e vedrete". Andarono dunque e videro dove egli dimorava e quel giorno rimasero con Lui.*

I LUOGHI: I discepoli domandano dov'è la dimora del Maestro, dove abita, qual è la sua casa... Ci sentiamo «a casa» quando respiriamo quegli affetti che rendono umana la nostra vita. Gesù non risponde indicando un luogo, ma invita a seguire e vedere. Venire e seguire significa compiere lo stesso cammino di Gesù. Vedere è il verbo che viene dopo... camminando con Gesù possiamo vedere... È possibile vedere solo se c'è la luce, così Gesù è la luce che illumina la nostra strada. Chiediamo quindi di scorgere la sua presenza nella nostra vita.

I discepoli accolgono l'invito e videro dove egli dimorava e rimasero con lui. Dunque «casa» è stare con Gesù, dimorare con lui, ed essere casa per il fratello che incontriamo nel cammino.

*v. 36: Ecco l'agnello di Dio!*

LE RELAZIONI SIGNIFICATIVE: Giovanni il Battista è l'uomo dell'attesa e per tutta la sua vita ha testimoniato Gesù. Con più forza ora lo indica vedendolo passare. E disse: Ecco l'Agnello di Dio! E' grande lo stupore di chi riconosce Gesù che passa. Chi ha nel cuore Gesù lo riconosce! Anche noi siamo chiamati a riconoscere Gesù che passa nella nostra vita e a indicarlo agli altri, a testimoniare la sua presenza dentro di noi e tra noi.

NB: Perché queste indicazioni non «cadano dall'alto» sulla testa dei ragazzi è possibile lavorare un po' sul testo insieme a loro.

Si comincia sottolineando i personaggi e chiedendosi chi sono.

Poi si passa a cercare i luoghi; infine i tempi.

Dopo che i ragazzi hanno preso contatto diretto con la Parola di Dio, è possibile suggerire loro alcune riflessioni, prese tra quelle riportate sopra.

## **5. «La partitella»: Gruppetti di scambio**

*Dopo il momento di spiegazione del brano, si propongono dei gruppetti di condivisione animati da ogni educatore/catechista/aiuto-catechista. La finalità di questo momento è quello di aiutare ciascuno a capire che Lui è presente nella mia vita e io sono chiamato a cercarlo e testimoniarlo continuamente.*

Primo ambito: Il tempo

Domande guida: come vivo le tante attività che fai? Che sensazioni? (faccio fatica? Sono pesanti? Sono contento? Ho voglia? Non ho voglia?)

Sono semplicemente una serie di attività che si ripetono una dietro l'altra oppure l'occasione che ho per crescere, incontrare gli altri, portare avanti con gioia e frutto gli impegni presi?

Cosa c'entra Gesù in tutto questo? Come mi aiuta a vivere meglio il mio tempo?

Secondo ambito: I luoghi

Domande guida: Frequento pochi o tanti posti? Mi sento isolato nei posti che frequento oppure in comunione con gli altri?

Sono luoghi in cui incontro Gesù? Come? Attraverso chi?

Terzo ambito: le relazioni significative

Domande guida: Perché ho scelto quelle persone? In che cosa mi arricchiscono?

C'è una persona tra adulti che considero colui/colei che mi indica...mi parla con la sua vita di Gesù?

E per concludere: cosa ho capito di Gesù attraverso di lui/lei?

## **6. «Scarichiamo le tossine»: la confessione**

*Valutando con sapienza l'opportunità di vivere anche un momento penitenziale all'interno del ritiro, suggeriamo alcune piste per un esame di coscienza.*

*Qualora risultasse eccessivo o impraticabile vivere la confessione durante il ritiro, queste domande si possono comunque utilizzare in un'altra occasione, richiamando quanto vissuto nel ritiro.*

TEMPO:

- Mi capita di sprecare il tempo?
- Per chi spendo il mio tempo?
- La maggior parte del mio tempo lo passo da solo/a o con altri? È una mia scelta o mi viene imposto?

LUOGO:

- Ho cura dei luoghi in cui vivo o li «uso» solo per mio tornaconto (casa, scuola, oratorio, strada...)?
- So rispettare le cose che ho, per esempio tenendo in ordine?
- I luoghi che frequento cosa dicono di me: sono un ragazzo/a curioso, attento, generoso, oppure pigro, svogliato, chiuso...

RELAZIONI:

- Chi sono le persone con cui passo maggiormente il mio tempo? Sono contento di ciò?
- Se queste persone mi dovessero descrivere, cosa direbbero di me?
- Sono contento di ciò che gli altri dicono di me?

## **7. «La partita»: Il gioco**

*Questo gioco vuole riprendere il tema principe della giornata che focalizza l'attenzione su tempi, luoghi e relazioni mettendo insieme questi elementi a servizio del gioco.*

**TITOLO:** I guardiani dello spazio e del tempo

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso e/o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** almeno sei

**MATERIALE:** Indichiamo il materiale per 6 giocatori, ossia per una squadra. Con più squadre aumentare il materiale in maniera proporzionale ove necessario.

- Un promemoria con i 4 posti e orari di ritrovo obbligatori durante il gioco.  
Esempio: - Ore 16:30, Bar dell'oratorio
  - Ore 16:45, Palestra dell'oratorio
  - Ore 17:10, Salone dell'oratorio
  - Ore 17:30, Teatro dell'oratorio
- Un foglietto con un indizio diverso per giocatore che porti in un punto ben preciso in oratorio.
- Un'immagine dell'oratorio presa da Google Maps o una piantina dell'oratorio tagliata in 6, tutti i ritagli dello stesso tipo andranno nascosti nello stesso posto indicato da uno dei 6 indizi del punto precedente.
- Frase del vangelo tagliata in 10 parti nel seguente modo: | (1) «Ecco | (2) l'agnello | (3) di Dio!». | (4) E i suoi | (5) due | (6) discepoli, | (7) sentendolo | (8) parlare | (9) così, | (10) seguirono Gesù. | e se possibile plastificata da nascondere bene in 10 posti diversi.
- Una penna per squadra.
- Una busta per squadra.
- Un'immagine di un'azione in un luogo ben preciso (Almeno 8 diversi)
- Foglietti con sopra un orario (Almeno 8 diversi)
- Mantelli neri

**SCOPO:** ricomporre la frase che il tempo ha fatto disperdere nello spazio il prima possibile.

**REGOLE:**

NOTA: Gli orari, i tempi e i luoghi indicati nella spiegazione sono arbitrari e modificabili in base alle esigenze di spazi e tempi di ognuno.

In un momento precedente al gioco consegnare a tutti i possibili giocatori il foglietto con il promemoria. Se possibile consegnarlo in un momento appena precedente al gioco in modo da evitare ingenti perdite di foglietti di carta con il promemoria.

### **Ore 16:30, Bar dell'oratorio**

Qui ha inizio il gioco con la presentazione e la spiegazione.

La storia è ambientata in oratorio che viene invaso dai Guardiani dello spazio e del tempo (Animatori che indosseranno il mantello nero). Ai ragazzi – che al momento saranno ancora tutti senza squadra – viene consegnato il primo indizio, in modo del tutto casuale, stando attenti però a distribuire gli indizi (1, 2, 3, 4, 5, 6) nel modo più equo possibile. Al via degli animatori tutti possono partire alla ricerca del tassello della mappa corrispondente al loro indizio, recuperandolo nel posto dove è stato nascosto. Una volta trovato dovrà prenderne uno con sé e guardare sul promemoria il prossimo appuntamento e recarsi sul posto prima che la spiegazione inizi.

### **Ore 16:45, Palestra dell'oratorio**

Gli animatori iniziano a spiegare esattamente all'ora prefissata, anche se non tutti sono ancora giunti all'appuntamento. A questo punto del gioco gli animatori dovranno dire che ognuno di quei tasselli che i ragazzi hanno trovato fa parte di un disegno più grande e che tra di loro ci sono altri 5 giocatori che hanno i pezzi necessari per rendere chiaro il disegno. Al via i giocatori dovranno cercare gli altri 5 giocatori per costruire la mappa.

Una volta definito bene tutte le squadre e completato le mappe, si consegna una penna per squadra e si può passare alla fase successiva.

### **Fase di ricerca (dalle 16:45 alle 17:30)**

le squadre otterranno gli indizi fermando i Guardiani del tempo e dello spazio in giro per l'oratorio. Questi, dopo aver fatto sostenere loro una prova a piacimento, segneranno un numero da 1 a 10 in un punto preciso sulla loro mappa dove è nascosto all'incirca la parte di frase corrispondente al numero.

### **Ore 17:10, salone dell'oratorio.**

E' il momento di far guadagnare un aiuto extra alla squadra che sarà più veloce a svolgere la seguente prova. A ogni squadra verrà data una busta contenente immagini di azioni e bigliettini degli orari corrispondenti alle immagini. Vince chi per primo assocerà correttamente azione e luogo all'ora esatta della giornata. Chi termina per primo riceve due numeri sulla mappa.

### **Ore 17:30, Teatro dell'oratorio.**

Questo è il termine massimo per finire il gioco: chiaramente chi riuscisse a finire prima sarebbe la squadra vincitrice. Se nessuna squadra riesce a finire nei tempi prefissati, li si raduna tutti lo stesso e si premia chi ha trovato più parti di frase e che è riuscito a riordinarle nel modo corretto.

