



*A occhi aperti verso la Pasqua*

**che meraviglia!**



*Quaresima 2021*

## **CHE MERAVIGLIA INCONTRARTI**

### **Suggerimenti per l'animazione della II Domenica di Quaresima o della seconda settimana attorno alla catechesi**

Nell'animazione di questa II domenica di Quaresima – detta della Samaritana – si può concentrare l'attenzione su cosa sia veramente importante nella vita di ciascuno. Si possono aiutare bambini e ragazzi, attraverso vari momenti di animazione, a capire cosa sia veramente essenziale.

In questi mesi la vita e le abitudini di tutti sono state stravolte, anche i più piccoli hanno avuto modo di percepire in un modo inedito che cosa conti davvero, quali siano le cose che permettono di essere sempre sé stessi e di dare senso e gusto alla propria vita. Tra queste ci sono senza dubbio le persone e le relazioni. Scendendo più in profondità, merita attenzione la relazione con Dio; per i ragazzi è una relazione che sta iniziando a formarsi negli anni della crescita, per questo può essere accompagnata per svilupparsi in modo forte e robusto.

L'esperienza della Samaritana aiuta a considerare la propria capacità di lasciarsi meravigliare, ovvero la possibilità di considerare come un dono gli incontri che quotidianamente costellano la propria esistenza: quello con il Signore, innanzitutto, e di conseguenza la modalità nuova tramite la quale stabilire relazioni con gli altri.

Per questo motivo le attività consigliate insisteranno sugli incontri essenziali che caratterizzano la vita di ciascuno.

**Simbolo/gesto** da vivere al termine della celebrazione o durante il momento di catechesi:

ogni ragazzo sarà invitato a identificare una persona (un adulto, un educatore o anche un coetaneo) che in passato gli ha dato modo di conoscere Gesù e di stupirsi per una sua caratteristica che ancora non conosceva. Dovrà scrivere il nome di questa persona su un post-it che verrà portato ai piedi dell'altare, dove sarà posta l'immagine di un pozzo. Quella persona è come il tramite che dà modo di attingere all'acqua che disseta veramente. Dopo aver attaccato il post-it, ogni ragazzo sarà invitato a compiere un momento di preghiera silenziosa di ringraziamento e a impegnarsi, durante la settimana successiva, a incontrare (o meglio a sentire per telefono o con altri mezzi) quella persona.



## Attività dopo la celebrazione della messa o del pomeriggio

N.B.: Ricordiamo che questa attività deve svolgersi nel rispetto dei protocolli per l'animazione organizzata in oratorio in zona gialla o in zona arancione. Si prevede quindi la costituzione di piccoli gruppi distanziati e assistiti da volontari (dai 16 anni in su con almeno un maggiorenne). Occorre effettuare un'iscrizione per organizzare i gruppi e entrare in oratorio con un'operazione di triage (vale il patto di corresponsabilità con i genitori dell'inizio dell'anno o va sottoscritta una autocertificazione). I materiali, le mani e gli ambienti devono essere accuratamente igienizzati e gli spazi arieggiati il più possibile. Va considerata la capienza degli ambienti utilizzati. Per chiarimenti vi invitiamo a consultare la sezione Avvocatura del portale [www.chiesadimilano.it/avvocatura](http://www.chiesadimilano.it/avvocatura)

L'incontro con Gesù fa capire che cosa sia davvero importante, come successo con la samaritana, che grazie al dialogo con lui scopre quale sia «l'acqua viva» di cui ha veramente bisogno.

Tutti possono capire quali siano le giuste priorità e come colmare gli spazi della propria vita che rimarrebbero privi di senso.

Si inizierà l'attività con il racconto del professore che riempie un vaso con sassi e ghiaia (si può trovare a questo [link](#)). Mentre viene raccontata la storia, sarebbe opportuno realizzare ciò che è descritto, riempiendo davvero un vaso con sassi, ghiaia, ecc. Ad ogni nuovo riempimento si farà un momento di pausa per dialogare con i ragazzi, chiedendo loro cosa potrebbe rappresentare l'elemento posto nel vaso (per esempio: cosa sono i sassi? Che cosa non può mancare nella vita di ciascuno? Chi sono le persone più importanti e irrinunciabili? Cosa rappresenta la ghiaia? E la sabbia? ecc.).

Ogni elemento del racconto dovrà essere caratterizzato al meglio, così da fare intendere il legame con la vita quotidiana.

### Laboratorio pratico

Materiale occorrente: bottiglia di plastica; sassi; ghiaia; sabbia. In alternativa sassi ghiaia e sabbia si possono sostituire con cartoncini colorati.

Svolgimento: ogni bambino potrà realizzare il proprio vaso, a partire da una bottiglia di plastica trasparente. Ciascuno avrà a disposizione dei sassi, scrivendo o disegnando su ogni sasso che cosa rappresenti li inserirà per primi nella bottiglia, indicando che cosa sia immancabile nella loro vita, via via aggiungerà le altre cose.

Se non fosse possibile inserire materialmente gli elementi si potranno realizzare tramite dei cartoncini sui quali scrivere tutti gli elementi essenziali e quelli di contorno.

**Pregiera** (da proporre durante il pomeriggio in oratorio o come introduzione alla catechesi)

Canto introduttivo: A occhi aperti per lo stupore

C. Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo

**T. Amen**

C. Lettura del Vangelo secondo Giovanni

La donna intanto lasciò la sua anfora, andò in città e disse alla gente: «Veni te a vedere un uomo che mi ha detto tutto quello che ho fatto. Che sia lui il Cristo?». Uscirono dalla città e andavano da lui. (Gv 4,28-30)





## Risonanze

L1 chissà lo stupore della samaritana, si aspettava un giorno normale, invece l'incontro con Gesù le cambia la vita.

L2 la cambia a tal punto che non può tenere per sé quell'incontro, così corre in città dalla gente.

L3 a loro volta si saranno stupiti, come se incontrassero quella donna per la prima volta, quello stupore è stato all'origine della meraviglia nuova, quella dell'incontro con Gesù

**T. aiutaci Signore a lasciarci meravigliare quando conosciamo qualcosa di nuovo di te.  
Grazie per tutte le persone che ci aiutano a incontrarti.**

## Preghiera finale

Tra le sabbie del mio deserto,  
sotto il sole infuocato del mio tempo,  
cerco un pozzo che abbia acqua pulita,  
capace di togliere la sete d'infinito che è dentro di me.  
So che esiste da qualche parte  
perché sono inquietato dal mistero  
e devo trovarlo prima che scenda la notte.  
Attingo acqua dal pozzo del denaro ed ho sempre più sete;  
al pozzo del piacere e sento prosciugarmi la gola.  
Attingo acqua al pozzo del successo  
e mi sento annebbiare la vista,  
al pozzo della pubblicità e mi ritrovo come uno schiavo.  
Sono forse condannato a morire di sete,  
inappagato cercatore di certezze assolute?  
Ma se scavo dentro di me,  
sotto la sabbia alta del mio peccato;  
se scavo nei segni del tempo,  
sotto la sabbia ammucchiata  
dal vento arruffato del quotidiano,  
trovo la sorgente di un'acqua viva e pura,  
che disseta in eterno,  
tanto che chi ne beve non ha più sete  
perché è generata e filtrata  
dal tuo amore, o Signore, generoso e gratuito,  
era già promessa nei tempi antichi  
ed ora è sgorgata in abbondanza nel segno della tua Parola.  
Mi disseto a questa sorgente,  
custodita dalla mia Chiesa,  
che per questo si fa ogni giorno fontana del villaggio  
per salvare tutti gli assetati del mondo.  
Amen.  
(A. Dini)





\*\*\* se non è stato realizzato dopo la celebrazione della Messa ora è possibile introdurre il gesto \*\*\*  
Padre nostro

Canto finale

## Gioco

Il gioco dovrà essere preparato preventivamente dagli animatori a partire dalla conoscenza dei ragazzi che vi parteciperanno. Per ciascun giocatore dovrà essere individuata una caratteristica positiva, che tuttavia rimane solitamente nascosta.

Per ciascun partecipante sarà preparata una carta sulla falsariga del gioco Taboo: sarà scritta in alto la caratteristica e sotto di questa alcune parole che potrebbero servire per fare individuare la caratteristica ma non possono essere pronunciate. Sul retro della carta sarà scritto il nome del partecipante (perché il gioco duri più a lungo per ciascun concorrente si potranno realizzare più di una carta con gli aggettivi relativi).

Se il gioco si svolge in presenza tutte le carte saranno disposte su un tavolo, tenendo verso l'alto la faccia con i nomi.

Se si svolge a distanza di volta in volta gli animatori forniranno tramite chat individuale la parola da fare indovinare e l'elenco delle parole che non possono essere pronunciate.

Il gioco si svolge in forma individuale: una volta estratto il primo concorrente costui sceglierà la carta relativa a un compagno e cercherà di fare indovinare la caratteristica.

Colui che la indovinerà per primo otterrà il diritto di scegliere la nuova carta e contestualmente gli sarà attribuito un punto.

Vincerà chi totalizza più punti.

