



Proposte di animazione a tema

Proponiamo di seguito alcune attività rivolte ai bambini e alle bambine delle scuole primarie. Possono servire per l'animazione domenicale in oratorio, oppure nei giorni di catechesi. Le attività seguono la scansione della proposta quaresimale *Ama. C'è gioia!*

1. Domenica all'inizio di Quaresima

C'è gioia nel camminare – Dalla tristezza alla gioia

Riflessione: è il tempo per vincere la tristezza del male che è dentro di me, quello che sembra fatto "su misura" per me. Lo saprò sconfiggere se crescerà in me l'amore per il Signore. Scelgo Gesù come amico e compagno di viaggio delle mie giornate.

Attività: preparare due percorsi identici e paralleli da poter eseguire a coppie, inserendo diverse difficoltà e ostacoli. I bambini saranno divisi in due gruppi e dovranno percorrere il percorso stando al passo con il compagno, con il quale saranno collegati perché ciascun membro della coppia terrà in mano l'estremità di due bastoni (come quelli della scopa); sopra questi bastoni si potrà mettere una palla. I bambini non potranno correre, dovendo stare attenti a portare la palla fino alla fine, si può quindi suggerire di camminare.

Al termine dell'attività si spiegherà che è possibile superare il deserto, pieno di ostacoli, quando si ha un compagno di viaggio.

2. Domenica della Samaritana

C'è gioia nell'incontrare – Dalla tristezza alla gioia

Riflessione: non evitare le persone, non stare lontano dai tuoi amici e dai tuoi compagni, soprattutto quelli con cui non vai molto d'accordo. Accogli la missione che Gesù ti dà: essere una «sorgente d'acqua» che dona freschezza, che porta gioia!

Attività: consegnare ai bambini delle sagome di foglie in cartoncino, chiedendo loro di scrivere sopra il nome di un amico, una frase che riguardi l'amicizia, oppure di fare un disegno che ricordi una situazione particolare nella quale hanno vissuto il valore dell'amicizia. Le foglie saranno incollate su un cartellone che rappresenta un albero, ricordando che ogni foglia vive solo perché legata alle altre tramite il tronco, così come avviene agli amici: possono essere legati perché tutti sono uniti dal Signore Gesù.

3. Domenica di Abramo

C'è gioia nella verità – Dalla tristezza alla gioia

Riflessione: ci sono verità molto evidenti, bisogna solo imparare ad ascoltare. Guarda nel tuo cuore, lascia parlare la tua coscienza e saprai che cosa fare. Ci vuole esercizio per ascoltare la voce del cuore e allora esercitati!

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

Attività: il gioco è un percorso a ostacoli molto semplice, da percorrere con gli occhi bendati. Ogni partecipante dovrà percorrere l'itinerario ascoltando le indicazioni di un altro componente della squadra che gli dirà con esattezza dove debba andare e quali passi non debba fare per giungere al traguardo nel minor tempo possibile. I membri dell'altra squadra potranno urlare, fare confusione e distrarre il partecipante dando indicazioni errate.

Al termine dell'attività i ragazzi saranno aiutati a riflettere sulla necessità di lasciarsi indirizzare dalle voci che possono aiutare, evitando le distrazioni.

4. Domenica del Cieco

C'è gioia nel credere – Dalla tristezza alla gioia

Riflessione: in questa settimana cerca di farti un'idea più precisa di Gesù, per rafforzare la tua fede in Lui. Chi è? E, soprattutto, chi è per te? Trova la risposta e prendi il proposito di leggere spesso il Vangelo: è lì che potrai conoscere davvero chi sia il Signore.

Attività: Questo è un gioco domanda-risposta molto rapido, simile al gioco televisivo "Avanti un altro", ma in questo caso la risposta corretta è la risposta alla domanda precedente. Poiché la prima domanda non ha una domanda precedente, in quel caso la risposta da dare sarà "gamberoni". Per le altre domande i concorrenti dovranno rispondere tenendo a mente quale sarebbe stata la risposta esatta per la domanda che è stata posta appena prima. Le domande saranno più intriganti se saranno poste sulla realtà condivisa dai ragazzi, per esempio coinvolgendo curiosità sulle persone che abitualmente sono coinvolte in oratorio. Il gioco sarà particolarmente divertente creando nessi assurdi tra la domanda e la risposta che viene data.

Di seguito l'esempio di una serie di domande:

- Chi è il personaggio di oggi? Gamberoni
- Qual è il motociclista italiano più famoso? Il cieco nato
- Quale nuotatrice ha vinto più ori olimpici in assoluto? Valentino Rossi
- Chi ha condotto il festival di San Remo questi anni? Federica Pellegrini
- Chi guida la mitica "Subaru baracca"? Amadeus
- Chi ha vinto il festival di San Remo quest'anno? Aldo Giovanni e Giacomo
- ecc.

Al termine dell'attività si rifletterà sui ragazzi circa il fatto che non sempre è semplice sapere dare le risposte corrette, né avere un'idea chiara della realtà. Eppure, nel caso di Gesù, anche se costa fatica, è possibile arrivare a conoscerlo e addirittura a incontrarlo, mettendosi in ascolto del vangelo e di chi parla di lui e lo testimonia.

5. Domenica di Lazzaro

C'è gioia nello sperare – Dalla tristezza alla gioia

Riflessione: quali sono le preghiere che rivolgi al Signore? Forse sei troppo pigro nel domandare, ma è ora di rivolgerti a Gesù come ti rivolgeresti al tuo migliore amico, iniziando con Lui un dialogo sempre più profondo. La vostra amicizia vi porterà lontano.

Attività: dal pianeta Terra sono state rubate le gemme della speranza: pietre preziosissime necessarie per mantenere accesa in ogni uomo la fiamma della speranza. A seguito di questo furto, avvenuto per mano degli Hoblin, la Terra è piombata in un profondo stato di malinconia e tristezza. Per recuperare queste gemme preziosissime sono state chiamate in aiuto delle squadre di Guardiani, terrestri ai quali è stato affidato il compito di difendere il pianeta Terra.

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

I Guardiani (bambini) sono divisi in squadre e ogni squadra si dispone ad un angolo del campo (il gioco può anche essere svolto in uno spazio chiuso). Al centro del campo c'è il pianeta degli Hoblin: un'area circolare protetta dagli animatori (gli Hoblin) al cui interno sono sparpagliate le gemme della speranza. I Guardiani, a partire dalla loro base, devono correre verso il pianeta degli Hoblin e invaderlo senza farsi prendere (gli Hoblin possono solo stare sulla linea che separa il loro pianeta dall'universo circostante). Se un guardiano viene preso deve ritornare alla sua base prima di ritentare una nuova corsa verso il pianeta nemico. Se un guardiano raggiunge il centro senza farsi prendere potrà recuperare una gemma della speranza e riportarla alla sua base. È possibile scegliere di volta in volta le caratteristiche dei Guardiani che correranno (es: corrono solo le femmine, solo i maschi, solo chi indossa una maglia blu, ecc.) e le modalità di corsa (saltando su un piede, all'indietro, con il passo della rana, ecc.). Il gioco finisce quando tutte le gemme vengono recuperate e riportate sulla Terra.

Questo gioco è proposto per poter riflettere con i ragazzi sul fatto che spesso ciò che inizialmente pare impossibile in realtà può accadere. In particolare, l'episodio di Lazzaro consente di considerare la fede delle sorelle di Lazzaro nei confronti del Signore Gesù.

6. Domenica delle Palme

C'è gioia nell'amare – Dalla tristezza alla gioia

Riflessione: questa settimana è da vivere al massimo, in tutte le cose. Programma le tue azioni, fai tutto al meglio, trova almeno un momento per pregare ogni giorno, cerca di dire "sì" a ogni richiesta di aiuto, partecipa alle celebrazioni in chiesa. Preparati a vivere la Pasqua del Signore.

Attività: ci si dispone seduti in cerchio, distanziati; un ragazzo sarà in piedi al centro del cerchio e dovrà avvicinarsi a un amico chiedendo: "ami il tuo vicino?". Se l'amico risponderà di sì, allora i due di fianco si dovranno scambiare in fretta di posto e il ragazzo che è in centro dovrà cercare di rubare il posto a uno dei due, sedendosi prima di loro. Se chi viene interpellato risponde "no", dovrà poi dire "amo tutti quelli che..." e scegliere una caratteristica, per esempio, "tutti quelli che hanno gli occhiali". A questo punto quelli che portano gli occhiali si dovranno alzare e cercare un altro posto per sedersi. Nuovamente l'obiettivo di chi sta in piedi è sedersi rubando il posto a qualcun altro. Chi non riuscirà a sedersi rimarrà in piedi e ricomincerà il turno facendo le relative domande. In questo semplice gioco è necessario essere pronti e attenti, per non rimanere in piedi. Al termine dell'attività gli animatori rifletteranno con i ragazzi sul fatto che durante la settimana autentica non si può attendere, ma è necessario essere pronti e disponibile per vivere quanto proposto dalle tappe della passione del Signore, fino alla sua morte e resurrezione.



FO FONDAZIONE
ORATORI
MILANESI

@fondazioneoratorimilanesi
www.chiesadimilano.it/pgfom