



Un... monello di santità: Michele Magone

Giornata fuori porta

Primo momento

È sempre un momento particolare per un gruppo ritrovarsi a condividere un tempo un po' più lungo. Se non si riesce a coinvolgere i ragazzi, è possibile trasformare la giornata in due o tre incontri.

Il catechista, senza alcuna premessa, invita il gruppo a giocare alla **Battaglia dei galli** e a **L'urlo** (vedi www.animare.it): così si entra immediatamente in un clima festoso adatto al nostro personaggio.

Per avviare un gioco scenico, il catechista si ferma con il gruppo ad analizzare i giochi fatti, e pone un problema: "Che cosa potrebbe succedere a Michele se con gli altri si comportasse così?". In piccoli gruppi, i ragazzi riflettono e mettono in scena le possibili conseguenze.

Anche il catechista, con altri collaboratori, proporrà una scenetta sull'incontro alla stazione di Carmagnola tra Michele Magone e don Bosco e l'invito di quest'ultimo ad andare a vivere a Torino in oratorio (vedi www.animare.it).

Alla rappresentazione seguirà la rilettura, guidata dalle seguenti indicazioni: trovare i due volti con cui Michele si presenta; che cosa fa don Bosco per avvicinarlo; perché don Bosco e Michele diventano amici.

I giochi

Battaglia dei galli

Scopo del gioco

Riuscire a far poggiare le mani a terra al proprio avversario o a farlo cadere così da fare punto per la propria squadra.

Terreno di gioco

Il campo di gioco è costituito da un cerchio di circa 3 metri di diametro dove si affronteranno i due giocatori, gli altri si disporranno in fila fuori dal cerchio.

Descrizione del gioco

I giocatori divisi in due squadre avranno ciascuno un numero che li accoppierà con un giocatore dell'altra squadra. L'arbitro chiamerà un numero e i due giocatori associati a questo numero dovranno disporsi al centro del cerchio.

Al fischio del conduttore di gioco dovranno piegarsi sulle ginocchia e poggiare le mani contro quelle dell'avversario di modo che i palmi si sovrappongano.

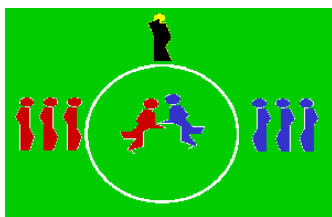
Per avanzare o indietreggiare si può solamente saltellare sui piedi.

Vince chi riuscirà a rimanere piegato e a far cadere l'avversario o a fargli poggiare le mani a terra o a farlo uscire dal cerchio.

Suggerimento: perchè il gioco risulti divertente è consigliabile numerare i giocatori di modo che si incontrino persone di pari abilità.

Materiale richiesto:

Necessario per disegnare il campo di gioco.



Battaglia dei galli: Disposizione dei giocatori sul terreno di gioco



Un... monello di santità: Michele Magone

L'urlo

Scopo del gioco

Fare prigionieri tutti i componenti della squadra avversaria.

Terreno di gioco

campo rettangolare (tipo volley) diviso in due zone.

Descrizione del gioco

I giocatori si dividono in due squadre e ciascuna andrà ad occupare la propria metà campo. Sorteggiata la squadra che inizia ad attaccare, la gialla l'arbitro dà il via al gioco.

Un componente della squadra gialla entrerà nel campo avversario gridando "aaaaaa..." e cercherà di prendere i giocatori della squadra rossa, che cercano di sfuggirgli rimanendo, però, all'interno del campo. I giocatori presi o quelli che escono fuori dal campo sono prigionieri e si dispongono uno dietro l'altro nell'area loro designata. Se il giocatore giallo interrompe il grido o prende fiato può essere preso dai giocatori rossi e deve cercare di tornare nel suo campo senza farsi toccare altrimenti è fatto prigioniero.

Quando un giocatore giallo che è partito per prendere gli avversari, torna nel proprio campo o è fatto prigioniero, la squadra avversaria ha tre secondi per far partire un giocatore altrimenti, al fischio dell'arbitro, il turno tornerà alla squadra gialla. I prigionieri possono essere liberati, uno alla volta, dal proprio compagno "urlatore" che deve toccare loro la mano.

Il prigioniero per tornare libero deve tornare nella propria metà campo urlando "aaaaaaa...", se prende fiato o smette di urlare potrà essere nuovamente preso. Lo stesso giocatore, se ha fiato sufficiente, può liberare un altro prigioniero dopo che il primo ha superato la linea di metà campo.

Materiale richiesto:

Necessario per disegnare il campo di gioco.



Un... monello di santità: Michele Magone

Quel benedetto imbroglio!

Momento centrale della giornata

Siamo al passaggio centrale della giornata. I ragazzi, da questo momento, si acconteranno alla *proposta di santità*.

Cominciamo giocando con una parola: **imbroglio**.

Gioco

Il catechista divide il gruppo in due squadre e pone quattro quesiti; si acquisisce il diritto alla risposta attraverso un gioco, tipo *Per chi suona la campana*.

1. Che cosa significa essere imbrogliati?
2. Che cosa significa essere imbrogliati?
3. Che cos'è un imbroglio?
4. Che cos'è un imbroglio se si trova dentro una persona?

Il catechista lascia qualche minuto alle squadre prima di permettere la prenotazione per la risposta, in modo da favorire il confronto e l'accordo fra i partecipanti; dopo ogni risposta attribuirà un punteggio segreto, quindi proporrà alle squadre di *ascoltare un radiodramma* (vedi www.animare.it) per riconoscere le risposte corrette.

Dopo l'ascolto è necessario ripercorrere la storia e chiarire il senso del "sentirsi imbrogliati dentro".

Il catechista, adattando il linguaggio al gruppo, offre questa definizione: "Sentirsi imbrogliati significa trovarsi in un groviglio interiore, pensare e sentire cose contrapposte, non ben definibili, rimanere imprigionati in un'immagine negativa di sé che genera malinconia, malumore e tristezza".

Conclusioni

A questo punto il catechista può *tirare le conclusioni*:

- Michele è stato un ragazzo che, incontrando un santo, ha potuto scoprire che cos'è la santità nel modo in cui nessuno dei vostri catechisti e neppure il parroco si sognerebbe mai di presentarla.
- Michele era un ragazzo qualunque, come tanti santi lo erano da ragazzi; ha incontrato una persona che gli ha voluto bene, che ha messo a sua disposizione quello che aveva: un luogo dove vivere e studiare, le sue capacità di ascoltare e di aiutare a venir fuori dalla tristezza, dalle difficoltà, dai problemi, insomma, dagli imbrogli interiori.
- Michele ha incontrato anche altri ragazzi come lui che avevano i loro "imbrogli" ma non li nascondevano, si fidavano invece di qualcuno.
- Don Bosco ha insegnato ai suoi ragazzi la ricetta della santità; la chiamò proprio così. A ogni ragazzo viene consegnata **la ricetta della santità** di don Bosco: la si legge e la si commenta insieme e si chiede ai ragazzi se in questo modo è difficile, triste e noioso, essere santi.



Un... monello di santità: Michele Magone

**La ricetta
per
la Santità**

Sei

ALLEGRIA

Oggi

*"Cio' che ti turba e ti toglie
la pace non piace al Signore,
caccialo via".*

Se ci sono pensieri, esperienze, che ti fanno diventare triste, ti agitano e ti fanno diventare peggiore di come sei, raccontali a qualcuno che è amico del Signore; sicuramente ti aiuterà a cacciarli via.

DOVERI DI STUDIO E DI PREGHIERA

*"Attenzione a scuola,
impegno nello studio,
pregare volentieri
quando sei invitato a farlo".*

Fare con responsabilità la propria parte; a scuola frequentare con impegno, studiare, essere sempre attenti e avere buoni voti. Frequentare con impegno il gruppo e quello che viene proposto dai tuoi educatori.

FARE DEL BENE EGLI ALTRI

*"Aiuta i tuoi compagni
quando ne hanno bisogno,
anche se ti costa
un po' di disturbo e fatica".*

Aiutare gli altri ti dà molta gioia e serenità e ti permette di accorgerti delle realtà belle.

Testo tratto da:

Comunità C.A.Sa - Lecce, **Un... monello di santità**, in **Catechisti Parrocchiali**, novembre 2007