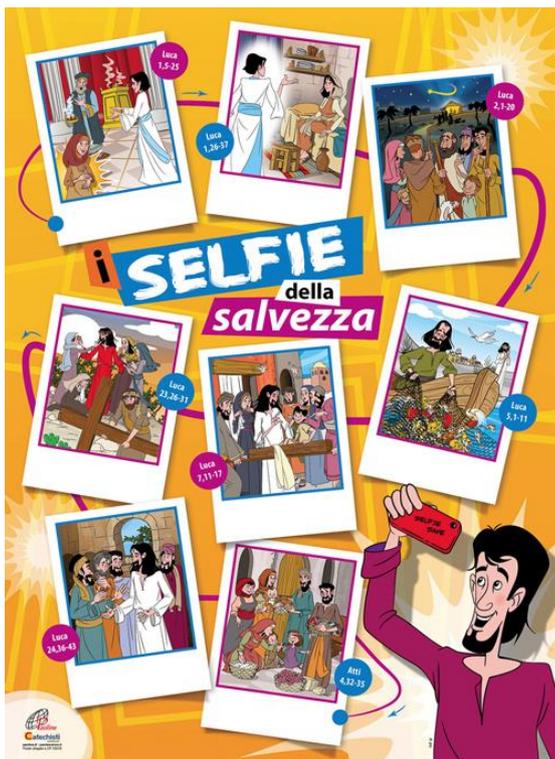


Festa del Grazie. *Itinerario conclusivo e di invio*

Allegato all'articolo di paoline.it
Festa di salvezza e del grazie in *catechesi e sussidi*



Il percorso



Si propone un percorso tra diversi *stand*, ossia punti-gioco; i giochi si realizzano sulla scia dei personaggi del Vangelo, incontrati nell'anno, e rappresentati nel *poster* allegato da esporre all'inizio e alla fine del percorso.

Ogni stand è gestito da uno o più catechisti/animatori vestiti come i personaggi del Vangelo. È opportuno coinvolgere i genitori nella realizzazione degli *stand* e nella rappresentazione dei diversi personaggi.

Le squadre: A seconda del numero, i bambini/ragazzi si dividono in più squadre fino a un massimo di 7. Ogni squadra predispone l'occorrente per farsi i *selfie*, come gruppo, a ogni tappa.

Obiettivo: Ogni squadra, con l'aiuto di una mappa segue il proprio percorso e, a ogni prova superata, riceve gli indizi per formulare il *messaggio finale*, da completare sulla «pergamena».

Gli stand: Si realizzano 8 *stand* che si riferiscono ai brani del Vangelo e ai personaggi incontrati. Ogni *stand* ha un nome e l'immagine del personaggio che lo identifica (ingrandire ed esporre le immagini

delle copertine di *Catechisti parrocchiali, 2018-19*). I catechisti o animatori affiancati da 1/2 genitori, illustrano la prova da superare e consegnano ai ragazzi gli indizi relativi.

La mappa: La sequenza è organizzata a rotazione sui primi 7 *stand* ed è diversa per ogni squadra, per permettere a tutte di giocare contemporaneamente, senza affollare un singolo *stand*. Il n. 8 è lo *stand finale, di arrivo* per tutte le squadre. In esso completano il messaggio finale con «gli indizi».

Gli indizi: Ogni squadra riceve, al superamento di una prova, alcune lettere colorate corrispondenti a una frase.

Lettere dello stesso colore appartengono alla stessa frase.

Canto di inizio: [La gioia sia con te](#) (Dolores Oliosio, in *Incontriamo Gesù*, Paoline).



1. Stand della famiglia feconda ZACCARIA ED ELISABETTA

Dio compie le sue promesse: prepara la venuta del Messia, anche tramite il precursore Giovanni.

- **Prova:** Un papà e una mamma, nei panni di Zaccaria e di Elisabetta leggono il testo, ma non pronunciano alcune parole, precedentemente selezionate. A turno ogni ragazzo è chiamato a mimare una di queste parole, per farla indovinare alla sua squadra. Devono indovinare almeno 10/15 parole, perché la prova sia superata.
- **Materiale:** Testo di Luca 1,5-25 con alcune parole evidenziate.
- **Indizio:** Alla fine la squadra riceverà le lettere (di colore magenta) che compongono l'espressione: «NON TEMERE».



2. Stand della Vergine che ascolta MARIA

Maria, donna di fede, disponibile a collaborare con Dio, diventa la Madre del Figlio di Dio.

- **Prova:** Una catechista o una mamma, nei panni di Maria, chiede aiuto ai ragazzi per ricostruire la promessa che il Signore le ha fatto: «Lo Spirito Santo scenderà su di te!».
- La squadra, tramite una staffetta, deve recuperare le parole, scritte su cartoncini colorati e mischiate in un cestino. La prova è superata quando i ragazzi avranno ricostruito la promessa di Dio a Maria sul cartellone.
- **Materiale:** Parole del versetto da Lc 1,35, scritte su cartoncino; cartellone grande; scotch.
- **Indizio:** Alla fine la squadra riceverà le lettere (di colore blu) che compongono la frase: «NULLA È IMPOSSIBILE A DIO».



3. Stand della nascita di Gesù I PASTORI

Dio manda il suo Figlio ad assumere la piccolezza della natura umana; il Bambino, avvolto in fasce, è il segno di salvezza per noi.

- **Prova:** L'animatore o il genitore, nei panni di un pastore, legge ad alta voce il racconto della nascita di Gesù (Lc 2,1-20). Poi i ragazzi della squadra sono invitati a realizzare un acrostico del termine «SALVATORE»: ogni lettera deve essere l'iniziale di una caratteristica di Gesù (un nome o un aggettivo).
- **Materiale:** Fotocopia dell'immagine a lato e penna.
- **Indizio:** Alla fine la squadra riceverà le lettere (di colore arancione) che compongono la parola «GIOIA».



4. Stand della pesca miracolosa PIETRO

Gesù spalanca a Pietro nuovi orizzonti per navigare nel mare aperto della vita e della fede.

- **Prova:** Un catechista o un papà, nei panni di Pietro, chiede ai ragazzi di pescare una frase dalla rete. Ognuna delle frasi deve essere spiegata. La prova è superata, se chi pesca sa rispondere.
- **Materiale:** Una rete; cartoncini a forma di pesce con parole del testo di Lc 5,1-11.
- **Indizio:** La squadra riceverà le lettere (*di colore verde*) che compongono l'espressione: «**SULLA TUA PAROLA**».



5. Stand della vita IL RAGAZZO RISUSCITATO

Il legame con il Signore della vita fa stabilire nuove relazioni, capaci di far sentire più vicini e presenti i propri cari.

- **Prova:** Una delle catechiste, nei panni della vedova di Nain, fa stendere i bambini a terra, chiedendo loro di alzarsi solo quando hanno scoperto la parola giusta, mancante nel racconto, e di correre verso di lei. *Una mamma* legge il brano (Lc 7,11-17), tralasciando alcune parole. La prova è superata quando, alla fine del racconto (per la maggior parte) si sono collezionate più

risposte.

- **Materiale:** Testo di Lc 7,11-17 con le parole da indovinare, evidenziate.
- **Indizio:** La squadra riceve le lettere (*di colore rosa*) che compongono la parola: «**VITA**».



6. Stand della «Via Crucis»: IL CIRENEO E LE DONNE DI GERUSALEMME

Con Gesù, sostenuti dal suo amore, ogni nostra croce è fonte di salvezza.

- **Prova:** L'animatore o il genitore, nei panni del Cireneo, invita tutti i membri della squadra a formare una croce umana. Essi devono spiegare, poi: «Perché Gesù ha accettato di morire sulla croce, e perché Dio Padre ha permesso che il suo Figlio fosse crocifisso?». La prova è superata quando rispondono correttamente.

- **Materiale:** I ragazzi stessi.
- **Indizio:** La squadra riceve le lettere (*di colore viola*) che compongono la parola «**AMORE**».

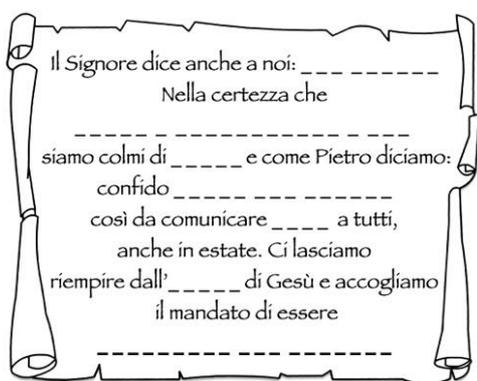


7. Stand dell'apparizione agli Undici GESÙ RISORTO

Gesù risorto ci dona la pace e lo Spirito Santo, e ci invia come testimoni della sua risurrezione.

• **Prova:** L'animatore o il genitore, nei panni di un discepolo (può essere Giovanni), offre ai ragazzi della squadra il gioco, da fotocopiare ingrandito, che è in *Catechisti parrocchiali*, 7/2019, p. 16. I ragazzi dovranno completarlo insieme e individuare la frase, detta da Gesù che invita ad avere fede in lui che è risorto dalla morte ed è il Vivente.

- **Materiale:** Gioco indicato; penne.
- **Indizio:** Alla fine la squadra riceverà le lettere (*di colore oro*) che compongono la parola «TESTIMONI DEL RISORTO».



8. Stand della comunione I PRIMI CRISTIANI

• **Prova finale:** Visitati tutti gli stand, ogni squadra si dirige allo stand finale, dove ricostruisce, sul disegno della pergamena, con le lettere ricevute negli stand precedenti e aiutata dagli spazi e dalle parole già presenti, un messaggio per l'estate; da presentare scritto servendosi di strumenti diversi e in altra forma creativa (mimo, canto o altro).

• **Materiale:** 7 cartelloni con il messaggio incompleto, oppure computer, lavagna LIM...

• **Tesoro:** La squadra che, per prima, costruisce le parole

del messaggio nella forma più bella, riceve in dono «la borsa del pellegrino» che contiene libri per l'estate.

I selfie scattati si possono valorizzare per raccontare ad amici e familiari l'esperienza vissuta e per inviare messaggi di fede e di consolazione.



Allegato all'articolo di E. Salvatore e M. R. Attanasio, [Festa di salvezza e del grazie](#), in [paoline.it](#)

