

Giornata dei Ragazzi 2023



« Vedere per credere, credere per vedere... »

Tocco

Come non citare il passo famosissimo di Tommaso: egli vuole toccare con mano, vuole mettere il dito nella piaga. Non per mancanza di fiducia, ma perché ha bisogno di avere un contatto tattile!

Cerchiamo di ideare qualche attività che necessiti dell'uso del tatto e delle mani!



***Triverese
e Strona***

Impulsività

San Tommaso è un tipo impulsivo che spesso agisce senza pensare e riflettere, a volte compiendo la scelta giusta, altre sbagliando tutto!



Con questo tema ci aspettiamo giochi che richiedano ai ragazzi di essere rapidi nel prendere le decisioni oppure di essere dinamici ed esplosivi! I ragazzi non devono esplodere! Occhio!

Vista

Il passo più famoso su San Tommaso è ovviamente quello sulla sua incredulità davanti alla resurrezione. Non riesce a credere senza un segno forte che egli possa vedere.

Aiutiamo Tommaso in questa sua debolezza e proponiamo giochi che abbiano dei legami con la vista.



Parola

San Tommaso, una volta visto il Signore risorto, non ha più bisogno di avere segni tangibili, ma parte in quarta per correre a evangelizzare i popoli che non avevano avuto la fortuna di conoscere Cristo. Il tutto grazie alla forza delle sue parole.



*Pianura e
Valle Elvo*

Cerchiamo di realizzare giochi che abbiano un riferimento all'uso delle parole o della voce oppure ai segni.

Come Funzionerà il GIOCO?

- In base a quante squadre avrà ogni oratorio si riceveranno, già al mattino, un numero di bigliettini TUTTI dello STESSO colore - circa 15 per squadra;
- Questi bigliettini dovranno essere dati alle squadre che li porteranno con loro durante il gioco;
- Una volta superato uno stand\gioco i ragazzi prenderanno uno dei bigliettini e lo daranno agli animatori presso lo stand i quali dovranno solo scrivere il numero del proprio stand sul bigliettino per poi riconsegnarlo ai ragazzi;
- Le squadre andranno così in giro per completare più giochi possibili, solo alla fine andranno al tavolo centrale per riconsegnare i bigliettini;
- Se una squadra dovesse terminare la sua scorta di bigliettini, potrà andare al tavolo centrale a prenderne degli altri;

Gemelliamoci in onore di san Tommaso Apostolo!

Il nome Tommaso e il suo soprannome, Didimo, rimandano al concetto di Gemello.

L'unione fraterna è un elemento fondamentale per la religione cristiana e abbiamo pensato che potesse essere un buon tema per i vostri giochi!

Cerchiamo di trasmettere questo messaggio ai ragazzi ideando giochi insieme ai nostri vicini di oratorio!

Qualora due oratori di due zone diverse si unissero, avrebbero l'opportunità di scegliere la tematica preferita fra le due proposte.

E per il Gioco Più Bello?

Dopo estenuanti ricerche abbiamo finalmente trovato una seria e affidabile Giuria che giudicherà i vostri giochi.

Non ci credete? Venite a scoprirlo a Oropa.

Si valuterà:

- Inventiva;
- Attinenza al tema dato;
- Grado di apprezzamento dei bambini.
- Gemellaggio fra gli oratori

Anche quest'anno ci sarà un'unica classifica in cui confluiranno sia le preferenze espresse dai ragazzi sia il parere della giuria.

Sarai tra i tre finalisti?

