



Festa dei bambini e dei ragazzi – Oropa 2024

«Dammi da bere!»

«Giunge una donna samaritana ad attingere acqua.
Le dice Gesù: “Dammi da bere”»

Gv 4, 7

Sotto il sole di mezzogiorno, in terra straniera, si svolge l'incontro che sarà il tema della Giornata dei Ragazzi di quest'anno. Gesù, incontrando la samaritana, compie un atto intenso e importante: ne parleremo durante la preghiera del mattino, ma questo incontro segnerà anche i temi assegnati alle zone per il gioco del pomeriggio.

STRANIERO

Giudei e samaritani non si parlano: Gesù decide di abbattere questa barriera e tendere la mano alla samaritana. Anche noi, come lui, siamo chiamati a superare i limiti che ci separano da ciò che riteniamo «straniero».



*Cossatese,
Valle Cervo e
Rovella*

POZZO

Il luogo in cui la vicenda si compie è molto importante: il pozzo non è solo dove si prende l'acqua per bere, ma è anche dove si fa conoscenza e ci si confronta davanti a una necessità comune.



INCONTRO

Quello della samaritana con Gesù è un incontro che lascia il segno. Incontrarsi vuol dire conoscersi, certe volte non capirsi ma prima di tutto ascoltarsi. Siamo davvero capaci di incontrarci?



ASCOLTO

La samaritana, nonostante la sua condizione, si mette in ascolto delle parole di Gesù. Ascoltare è molto più di sentire: ci vogliono attenzione e forza di volontà, ma ascoltando bene si possono ottenere grandi risultati.

A red starburst graphic with a black outline, containing the text 'Triverese e Strona' in white.

*Triverese
e Strona*

Cercando di Capirci Qualcosa

INDICAZIONI GENERALI

- Permettere a tutti di giocare attivamente
 - Far divertire i ragazzi
- Cercare di inventare qualcosa di nuovo
 - **Uso coscienzioso dei materiali**
- Evitiamo giochi troppo lunghi (max 15 minuti).

Macro-zona	Cossatese- Cervo	Città	Pianura - Elvo	Triverese- Strona
Tema	Straniero	Pozzo	Incontro	Ascolto



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 a fare più giochi possibili, solo alla fine andranno al tavolo centrale per riconsegnare i bigliettini;
- Se si dovessero finire i bigliettini si potrà andare al tavolo centrale a prenderne degli altri;

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.

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?



Ricordatevi i Gruppi di Lavoro di Muzzano!



PREGHIERA – ANIMAZIONE
SEGRETERIA – MUZZANO BAND
Vi stanno aspettando!